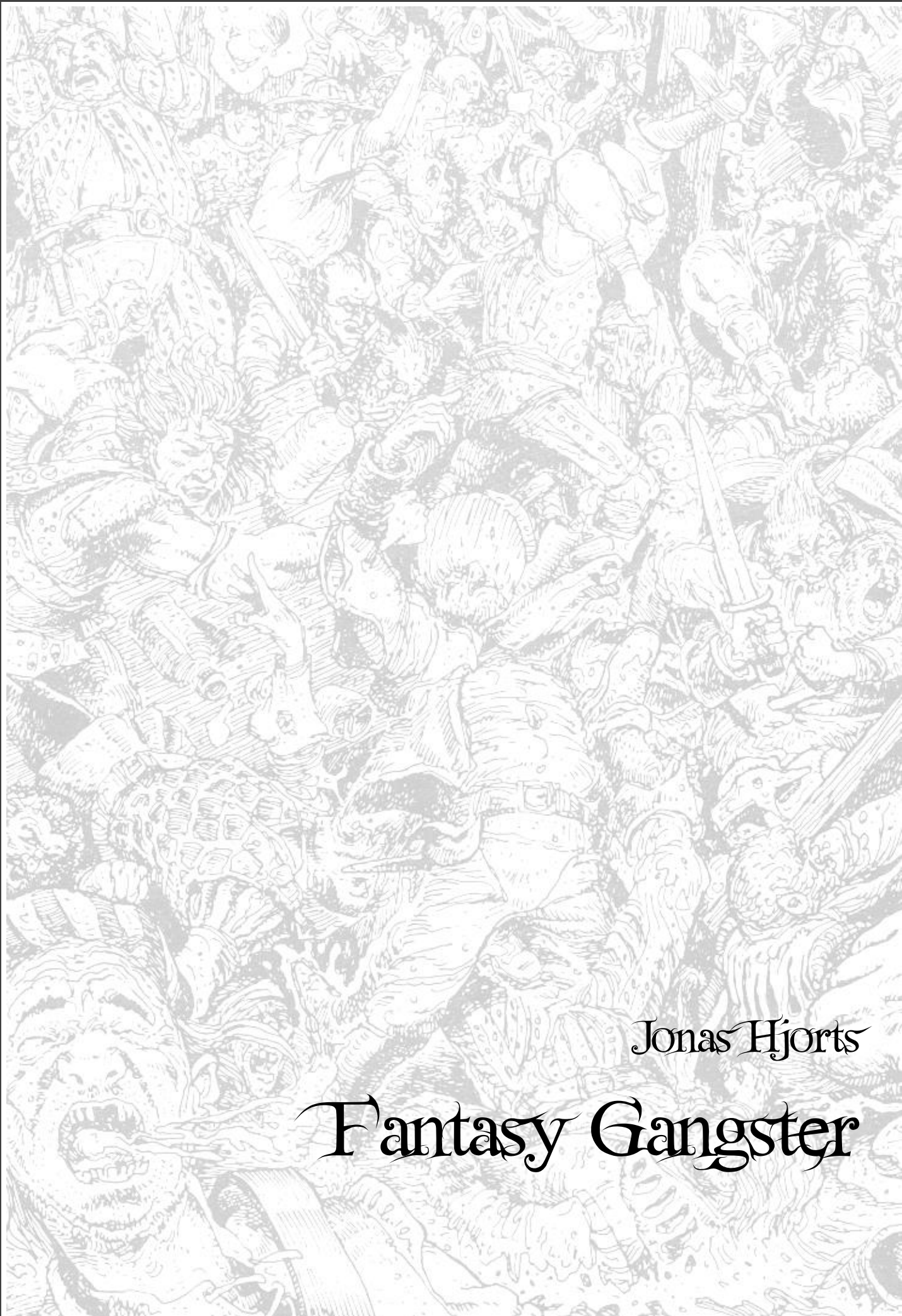




Jonas Hjorts

Fantasy Gangster



Indholdsfortegnelse

Først, en indrømmelse	1	Voksenscenerne	
Pænt Fantasy	1	Gensynet	19
Spilpersonerne	2	Subscenarierne:	20
Sygt nok Gangster	3	1) Lortehavnen	21
Setting	4	- Drukbror	21
Handlingen, kort	5	- Skibsbrand	23
Scenariets struktur	6	- Mordet på...	24
Spillet om magten	6	2) Drengbanderne	25
De forskellige typer scener	6	- First Blood	25
Regler	7	- Vognjagt &...	27
Sværd & Trolddom	7	- Mælk &...	28
Fejletabel	9	3) Sydens Hule	30
Hjælp	10	- Dommerens Hal	30
Gangster	11	- Dungeon	32
Snap	11	- Dungeon II	33
Specialer	12	4) De Sindssyge Valkyrier	34
Opsummering	14	- Into the Wild	34
Scenegennemgang	15	- Jægeren	35
Barndomsscenerne		- Hævnløfter	36
- Gader og stræder	15	Gadekamp	37
- Lummerbuksen	16	- Hvis de taber..	38
- Når man dræber..	17	- Hvis de vinder..	39
- Den fede mand	17	Bipersonbeskrivelser	40
- Efterspil	18	Fejletabel	43
		Spilpersoner	44

Credits & taksigelser

Skrevet af Johannes Busted Larsen

Billederne er af Russ Nicholson & John Sibbick og "lånt" fra diverse Sværd & Trolddom/Fighting Fantasy

Tak til de fantastiske spilledere og awesome spillere på Fastaval 2013

Tak til Mette V.W. Petersen for et sygt sejt layout

Tak til Max Møller for et kritisk blik på spilpersonerne

Tak til Kristian Bach Petersen for så utrolig meget



Først, en indrømmelse

I virkeligheden hedder jeg ikke Jonas Hjort. I virkeligheden hedder jeg Johannes Busted Larsen, men det her scenarie handler hverken om Jonas eller Johannes. Det handler om at være villige til at ofre sig selv for at finde en plads til sig selv og ens venner. Det er et scenarie om kamp og venskab.

De fem venner **Low Darok, Den Niperkanaza, Dric, Frigrad Sortblod** og **Hector** er vokset op i kvarteret **De Fem Harzadiner** i storbyen i midten af verden: **Narzula City**. Det er et råt kvarter, som man gør bedst i at flygte fra. Komme væk fra mens tid er og lade være med at vende hjem til. Hele scenariet foregår i dette kvarter. Det er delt op i to dele. I først del er spilpersonerne børn og gør ting, der tvinger dem til at flygte. Anden del handler om at vores hovedpersoner komme hjem til **De Fem Harzadiner** og kæmper. De forsøger at finde en plads, hvor alt er optaget. Du ved, kæmpe imod alle odds, som en boss. Venskab og kamp.

Hvis du har spørgsmål omkring scenariet eller bare har lyst til at snakke om hvordan du skal spillede **Jonas Hjorts Fantasy Gangster**, så er du mere end velkommen til at kontakte mig på:

E: lohnbusted@gmail.com

T: 22 57 30 44

Venlig hilsen

Jonas Hjort/Johannes Busted Larsen,
Fastaval 2013.





Pænt Fantasy

Titlen *Jonas Hjorts Fantasy Gangster* lyder lidt *over the top* og, ja, lidt ironisk. Det er ikke ment sådan.

Jonas Hjorts Fantasy Gangster er et scenarie der foregår i en storby der ligger lige midt i en fantastisk fantasyverden, der er fyldt til randen med mystiske kulturer der ofrer til navneløse guder, deforme stenalderagtige stammefolk, feberfremkaldende junger med menneskeædende aber, magiske pestforbandelser og frække damer. Det er ***Sword & Sorcery***, den farlige fantasy, grimt og beskidt. Fire ud fem af vores helte er eventyrere og de har rejst rundt i denne verden. Det har formet dem.

Hovedpersonerne

- **Low Darok** er en mægtig Gorillasoldat fra Imperiets hær. Som barn var det ham med den voldelige far. Som voksen er han elitesoldat; halvt menneske, halv abe – frembragt af krig og trylledrik.
- **Den Niperkanaza** er troldmandsuddannet fra ***Det Skjulte Akademi for Hemmelige og Forbudte Kunster***. Den Niperkanaza er et barn der bærer på sit folks triste skæbne og som voksen besidder han magiens kraft og mystik.
- **Dric** er berejst tyv og charlatan. Da de var børn, var han bandens uofficielle leder, som voksen har han brugt sine nætter på andre mænds kvinder og skatkammer og sine dage på at flygte fra konsekvenserne.
- **Hector** er den store sorte pirat. Ved at drukne i et hav af følelser som barn, men en kold og ligeglad morder som voksen.
- **Frigrad Sortblod** er ham som blev. Krovæerten. Gangsterbossen ***Den Fede Mands*** hemmelig søn. Kender banderne, men holder sig udenfor magtkampene indtil resten af hans bande kommer hjem. Han har potentialet til at blive scenariet sande hovedperson.



Midt i denne fantasy verden ligger storbyen **Narzula City** og gangsterkvarteret **De Fem Harzadiner**, hvor spillet udfolder sig. Det er meningen, at I når I spiller scenariet, skal gøre denne verden og denne by til jeres egen. Jeg har brugt en masse navne på steder, kulter, folkeslag mm. i scenarieteksten, og lad jer endelig inspirere dem, men tag det ikke for mere end hvad det er. Det er jer der skal fremmane denne verden igennem jeres beskrivelser. Gør det ved at hugge og stjæle fra alt det fantasy I har spillet, læst, set og fundet på igennem tiden. Jeg har med vilje ikke beskrevet orker eller andre klassiske fantasy racer i scenarieteksten, fordi jeg synes de er åndssvage klicheer, men grib alligevel enhver goblin, hobbit, fireball eller anden fantasytrope som spillerne bringer i spil. I det her scenarie siger vi alle sammen "ja". Som spilleder siger vi dog "ja" og forsøger derefter at gøre det lidt mere grimt, barskt og farligt.

Sig *ja* til farlig fantasy!

Sygt nok Gangster

Scenariet er ikke det rene fantasy - det er jo også gangster. Den fede mafiafortælling handler om en mand der forsøger at tilkæmper sig en position i sit nabolag. Hvor den klassiske fantasyhelt, eventyreren, efter endt eventyr altid rejser videre eller finder fred, så bliver gangsteren og tilkæmper sig plads. Spilpersonerne i dette scenarie starter som eventyrere, men bliver mere og mere gangster i løbet af scenariet. Jeg synes de bedste gangsterfortællinger, fortællinger a la **Boys In The Hood**, **Once Upon A Time In America** eller **Sopranos**, handler om at blive voksen; om at forholde sig til sin fortid, sig selv, ens venner og om at tage ansvar.

Kernen i dette scenarie er vores heltes barndomsvenskaber og hvordan de i fællesskab tilkæmper sig respekt og et liv. På trods af, at hovedpersonerne ikke alle sammen er lige vilde med hinanden, så er scenariets grundlæggende konflikt en yderkonflikt med de andre gangstere i **De Fem Harzadiner**.

Inspiration

I forbindelse med dette scenarie har jeg kigget i Per Von Fischers **Crossroads**, Lars "Kaos" Andresens **Katedralens krigere**, Den Berømte Palle Schmidts **New York Coppers - Gaden Uden Nåde**, Morten Jægers **En brist i troen** og Claus Kliplew Jacobsens **Tilbage til Sortsand**.

Det er fem virkelig dejlige scenarier.



Den helt centrale antagonist er gangsterbossen **Zanbar Bone**. Et dumt svin, som vores helte allerede som børn kommer op at toppes med. Som voksne skal de først kæmpe sig igennem hans underbosser før de kan konfrontere ham. Det er meningen at hovedpersonerne følges igennem scenarie, klassisk party-stil, men det er ok, for de er venner og hjælper hinanden.

Setting

Narzula City er mange ting. Det er Imperiets hovedstad med det overdådige palads og blodige garnisoners ophav. Det er verdens navle, byen i midten, som ligger der hvor øst fronter vest i en bragende basar. Det er et menneskeskabt bjerg af gyder og stræder, lag på lag af guld, sved og affald. **Narzula City** er hjemsted for Imperiets hellige frikastiske kult og seks ud af syv profeter.

De Fem Harzadiner er fem gader og de tilstødende gyder, der løber mellem Narzula Citys fem store handelspladser: **Kødmarkedet**, **Slavetorvet**, **Kornpladsen**, **Offerhalerne** og **Den Beskidte Havn**. Gaderne er kvarterets nervebaner og harzadinernes primære indkomst kilde. Om dagen betaler handelsmænd gadebänderne beskyttelsespenge for at kunne flytte deres varer mellem de forskellige markeder i fred. Om natten tager modige rigmandssønner og bodyguards på udflugt til de mange barer og bordeller der ligger i de fem hovedgader.

Ordentlige folk holder sig dog fra gyderne. Der bor frigivne slaver, løsarbejder, invalide soldater, tilflyttere fra rigets fattigere provinser, de udstødte, luder og lommetyve i utætte etagehuse af brunt mudret ler. Gyderne snor sig i et ugennemskueligt net, som fremmede farer vild i.

Der lugter af storbyaffald i De Fem Harzadiner. Især om sommeren hvor varmen bliver tryggende og tæt. Om vinteren kæver kulden lugten, men alle ved at den bare ligger der og vender under den gule sne. Det er ikke et sted for børn, men det er her, hvor Low Darok, Den Niperkanaza, Dric, Frigrad Sortblod og Hector er vokset op.



Handlingen, kort

Vi starter i barndommen. Vores fem helte er venner og overlever sammen med deres familier i De Fem Harzadiner. Scenariet starter da Low Daloks søster **Lilli** bliver tævet af deres fader **Borgon Rex** og vores helte vælger at hævne hende. **Borgon Rex** er tilknyttet den onde gangsterboss **Zanbar Bones'** bande. Vores venner får **Zanbar Bone** på nakken, men i sidste øjeblik intervenserer overbossen **Den Fede Mand**.

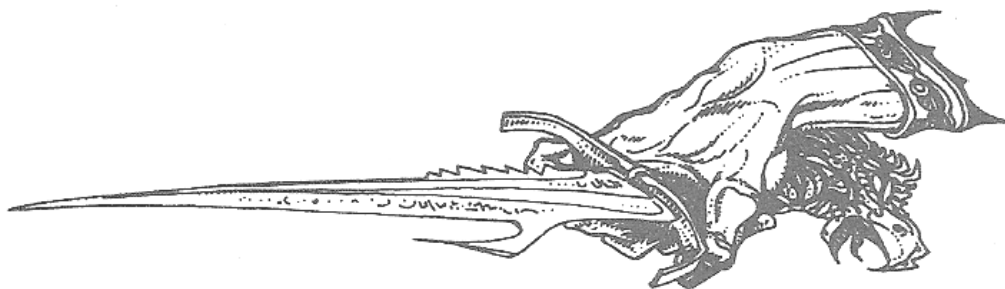
Fire ud af vores fem venner rejser herefter ud i verden.

Spilpersonerne mødes igen efter mange år på **Den Røde Gris** og bliver angrebet af gangsteren **Black Mountain**. Han er en af de fem bosser under **Zanbar Bone**, der i mellemtiden er blevet overboss. Sammenstødet ender i **Black Mountains** endeligt.

Næste dag vågner spilpersonerne op til livet som boss, alle mener at de har overtaget **Black Mountains** område og de modtager en krigserklæring fra **Zanbar Bone**.

Spilpersonerne kan kun overleve, hvis de slår igen og slår hårdt. De skal først håndtere fire bosser, før de kan komme i nærheden af overbossen **Zanbar Bone** og de er nødt til at tag ham ud for at overleve. **Zanbar Bone** er nemlig gået under jorden. De behøver ikke slås med alle underbosserne, nogen af dem er interesserede i alliancer og handler, hvis spilpersonerne spiller deres kort, og slår deres terninger, rigtigt.

De fire underbosser er **Keit brødrene**, **Mister Rentoff**, **The Dungeon Master** og **Den Gule Valkyrie Jorkamma Halgot**.





Scenariets struktur

Vi starter med at spille barndomsscenerne og scenen på kroen. Derefter kan spillerne selv vælge, hvilken underboss de ønsker at beskæftige sig med og hvornår. Underbosserne er delt ud på i fire subscenarier: Lortehavnen, Drengbanderne, Syndens Hule, De Sindssyge Valkyrier, men på et eller andet tidspunkt bliver spilpersonerne nødt til at gå op imod overbossen, **Zanbar Bone**.

Spillet om magten

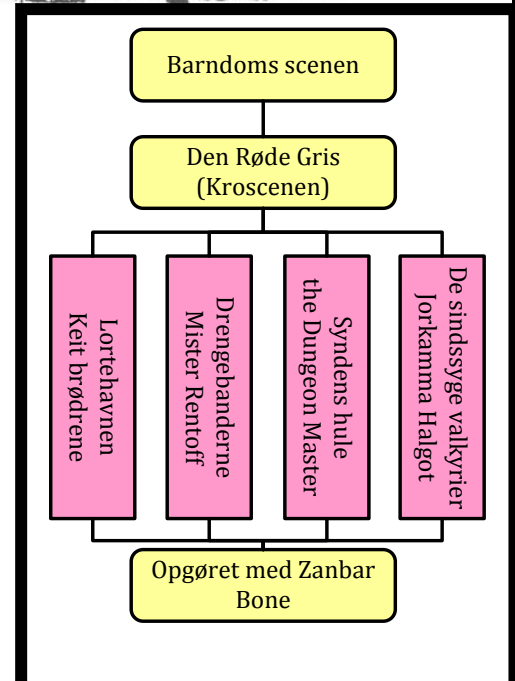
Hvert subscenarie består af tre-fire scener, hvor spilpersonerne bliver udfordret af ældgammel hengemt magi og psykosyge banditter, Når de bliver testet, slår spillerne terninger. Hvis spillerne blot misser og ikke klare et terningslag, så taber de det pågældende subscenarie og den mulige støtte fra den pågældende underboss.

For hver underboss som spillerne allierer sig med eller nedkæmper, slipper de for i scenariets endelige opgør med Zanbar Bone. Når spilpersonerne tror de har nok støtte, kan de anråde De Fem Harzadiner som deres. Hvis de gør det, bliver Zanbar Bone nødt til at gå på gaden med sine mænd og allierede i afsnittet **Gadekamp**.

Det er en kamp der står på det store torv foran slange templet. Spilpersonerne tester først deres evner imod de underbosses som de ikke allerede har klareret i subscenarierne og derefter imod Zanbar Bone. Det er altså lettere eller svære alt efter hvor godt de har klart scenariet ind til da.

De forskellige typer scener

De fleste scener leder op imod et terningslag. I rollespillet indtil konflikten står lysende klar for alle, så slår I terningerne, beskriver udfaldet dramatisk og videre til næste scene.





Derudover indeholder scenariet **fortællescener**, hvor I i fællesskab fortæller hvad der sker i scenen. Der er også **bipersonsscener** i scenariet, hvor spillerne spiller de bipersonerne der medvirker i scenen. Og så er der **dramascener**, som er scener, hvor spillerne spiller hovedpersonerne. Du beskriver scenen og spiller bipersonerne.

Regler

For at spille **Jonas Hjorts Fantasy Gangster** skal du have styr på nogle få regelelementer:

- En simpel version af **Sværd & Trolddom**-reglerne og de tre stats: **Evne**, **Udholdenhed** og **Held**.
- At der kun er ét terningelag per scene. Terningelaget bestemmer, om spilpersonerne lykkes eller fejler med deres forehavende i scenen. Ikke alle scener kræver et terningelag. En spilpersoner tager rollen som terningruller og **lead-out mand**, de andre kan støtte op om rullet og forbedre chancen for succes.
- At det er sygt sejt at være Gangster og der er større sandsynlighed for at ens terningelag lykkes når man er det. Sejt! Men med muligheden for at være gangster, følger også risikoen for at snappe. Når man snapper, betyder det at man over gevind og uskyldige kan komme til skade.
- Hver spilperson har et speciale, som er super sejt og som kun de kan bruge og kun en gang i løbet scenariet.

Sværd & Trolddom

Vi spiller scenariet med et regelsystem der ligner **Sværd & Trolddom-reglerne**. Der er tre stats: **Evne**, **Udholdenhed** og **Held**.

Evne dækker over ens færdigheder og egenskaber. For eksempel hvor god du er til at smække flade ud, mure en bro op, skrive et litterært hovedværk og alt der imellem.

Udholdenhed er både hit points og en stat man kan teste på samme måde som evne. Man tester udholdenhed når man skal løbe langt eller modstår totur.



Held dækker over det magiske, det udefrakommende og når man simpelthen er heldig. Der er en hårfin grænse mellem "held" og "evne". Det er ikke held når man slår en bandit ned med sit sværd, det er evne, men det er måske held når det lykkes at gemme sig for banditten.

Hver spilperson har mellem 2 og 6 i disse stats. Man skal bruge sine stats når man møder modstand i scenerne.

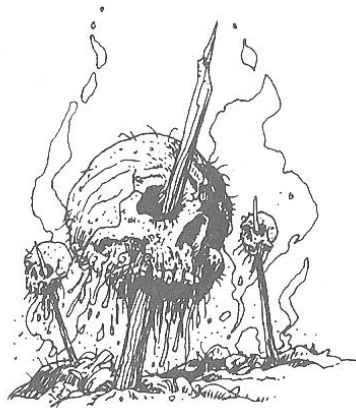
Modstanden har en talværdi, typisk mellem 4 og 12, som er angivet i scenen.

Modstanden kan være én fjende, en gruppe, en magisk udfordring eller en fysisk forhindring.

Når man møder modstand, slår man en 6sidet terning og lægge resultatet til den stat man bruger. Det kalder vi for at **teste sin stat**.

Man slår kun ét slag for hver scene og der er kun én spiller der skal slå terningslaget. Nogle gange er det spillerne der bestemmer hvem der skal teste, andre gange er det dig som spilleder der bestemmer.

Hvilken stat man skal teste er angivet i scenen. Nogen gange er det en specifik stat man skal teste, nogen gange kan man vælge mellem flere. Hvis du som spilleder synes noget andet end der er angivet i scenen – lav det om. Det er selvfølgelig også helt lovligt at opfinde scener og modstand, hvis det passer ind eller I keder jer under scenariet.



Eksempel -Test

*I scenen **Mordet på Noel Keit** skal vores helte dræbe gangsterbossen Noel Keit på et brændende flodbåd.*

Det har en modstand på 11 og man skal slå evne.

Den spiller der spiller Dric beskriver hvordan han tager sin kniv og kaster sig ind i flammehavet efter Noel Keit.

Spilleren griber en 6sidet terning, slår den og plusser resultatet med sin evne (som er på 5). Spilleren slår 6 og $6+5=11$ – hvilket er en sejr! Hurra! Spilleren overvandt modstanden.



Fejletabel

Hvis værdien af terninget plus stat er mindre end den angivne modstand har man ikke overvundet modstanden og man tager skade i en eller anden form. Spillerne der har været **lead-out mand**, og rullet terningen, vælger 2 af følgende resultater:

- Du får læsterlige klø og mister en 6-sidet terning i udholdenhed.
- Du får en skade de påvirker dine evner (brækket arm, smadret øje) og mister en 6-sidet terning i evne.
- Din synd imod guderne, pisser dæmoner af og mister en 6-sidet terning i held.
- rygtet om jeres nederlag brede sig som en steppebrand i De Fem Harzadiner. Jeres næste modstander ved at I tidligere har fejlet og er sværere at få ned med nakken. +2 modstand i næste scene.
- Dit nederlag som frontmand går ud over en af dine venner: Vælg et af punkterne 1-3 og påfør en af de andre spilpersoner den.

Lad spilleren der rullede italesætte nederlaget, men både du og de andre spillere må gerne komme med indspark til, hvorfor det er gået så fucking galt og de grusomme resultater. Ovenstående "tabel" er at finde som handout til spillerne bagerst i scenariet.

Hvis værdien derimod er lige på eller højere end modstanden, så har man overvundet modstanden i scenen. Fået underbossen over på sin side, nedkæmpet hans mænd eller duelleret succesfuldt på sort magi.

Lad spillerne beskrive deres triumf, igen med den terningrullende spiller som hovedmand. Hvordan de nedkæmper deres modstandere, hvem der udmærker sig, hvordan de får skovlen under overmagten og hvordan de forlader gaden med hævet, blodindsmurt, pande.

Som spilleleder kan du samtidig sideløbende beskrive hvordan folk dukker frem fra deres usle huse og støde til spilpersonernes følge, hvordan kasser med våben findes gemt under hø i de besejredes lader eller andre tegn på, at spillerne stiger tilslutning og styrke, og altså opruster sig frem i mod den endelig træfning.



Eksempel- Fejletabellen

I scenen **Mælk & Honningkager** skal vores helte modstå en mørk forførerisk magi.

Det har en modstand på 11 og man skal slå held.

Den spiller der spiller Den Niperkanazza beskriver hvordan han griber til sine hemmelige kundskaber, da han mærker hvordan honningkagerne og mælken forsøger at fortrylle ham.

Spilleren griber en 6sided terning, slår den og plusser resultatet med sit Held (som er på 6). Spilleren slår 2 og $2+6=8$ – hvilket er ikke en sejr! Øv for den! Spilleren overvandt ikke modstanden. De bliver forført, til grin i hele underverdenen og deres modstander som er lederen af en drengebande lader børnene gøre skændige ting ved dem.

Hende der spiller Den Niperkanazza og slog slaget vælger at to resultater:

- Det ungerne gør ved ham er en synd imod guderne og han dropper en 6-sidet terning i "held". Spillederen slår 4 og Den Niperkanazza har kun 2 i held resten af spillet.

Derudover hører alle om deres nederlag. Deres næste modstander ved at de er svage og spillederen noterer et **+2 modstand** til næste konfliktscene.

Hjælp

Som nævnt har hver scene én spilperson, der ruller terningen og tager teten i scenen.

Det er samtidig muligt for de andre spilpersoner, at støtte den spilperson i rullet. Hvis de andre spillere beskriver hvordan de hjælper, så kan du give spilleren der slår et **plus 2** til sit terningessalg. Det er lige meget om det blot er en af de andre spilpersoner eller dem alle sammen der hjælper. Hvis der nogen der hjælper, så får man plus 2 til sit terningesslag.

Eksempel - hjælp

I scenen **Skibsbrand** skal vores helte kaste en brandbombe over på et skib.

Det har en modstand på 9 og man skal slå held.

Den spiller der spiller Hector beskriver hvordan han tager en bombe op og vejer den i hånden og derefter kaster den. Den spiller der spiller Low Darok siger, at Low når at råbe "højere, du skal sigte højere og tag højde for vinden". Et par af de andre siger at de også kommer med gode råd a la "tag dig tid" og "husk at kaste med våde hænder".

Hjælp er hjælp, også når det er smååndssvagt, så Hector får plus 2 til slaget.



Gangster

Det er ikke let at overtage den kriminelle underverden i De Fem Harzadiner. Hvis man har 3 i evne og skal overvinde en modstand på 9, så er svært og op ad bakke. Derfor kan spillerne altid vælge at slå en 12-sidet terning i stedet for den klassiske 6-sidede terning. De skal bare tilgå problemet, modstanden, som en gangster.

Spilleren skal beskrive hvordan spilpersonen er rå og hårdkogt i sin løsning af problemet. Det kan være noget med at bruge bissetricks når man pander en bandit en, scorer damer ved at være bad boy-agtig eller bruge trusler når man overtaler vægteren til at kigge den anden vej. Gangstere er sygt nok seje, derfor får de store terninger.

Eksempel - Gangster

I scenen **First Blood** skal spilpersonerne overtale en otteårig dreng (Leo) til at føre dem til lederen (Mister Rentoff) af drengebanderne.

Det har en modstand på 8 og man skal slå Udholdenhed eller Evne.

Den spiller der spiller Low Darok beskriver hvordan han tager godt fat i Leo og skuler ondt på ham, imens jeg siger "Nu fortæller du hvor Rentoff er eller...". Spilleren rækker ud efter den 12-sidet terning.

Spilleleder bryder ind: "Hvordan er du sygt nok gangster?"

Spiller tænker sig om og siger: "Jeg slår ham sgu, slår ham hårdt... som en Gangster slår og siger **Jeg har et tilbud du ikke kan afslå...** selvom han kun er otte år".

Man vælger om man er Gangster inden man slår.

Snap

Det er dog ikke helt gratis at være sygt nok Gangster. Når man er rå og hårdkogt kan det nemlig snappe for en og blive ubehageligt. De Fem Harzadiner er også fyldt med mere eller mindre uskyldige folk, der måske blot skal overtaltes (men ikke slås ihjel), og døre man skal igennem (uden at huset behøver

at brænde ned). Børn kan komme til skade. Man kan komme til at slå ihjel, hvor man blot ville true lidt. Damer kan blive taget med vold.

Hvis man er Gangster og slår en 12-sidet terning og værdien af ens terningslag er mere en fire over modstanden, så snapper man. Hvis man fx har 3 i evne og står overfor en modstand på 9, vælger at være gangster og slår en 12-sidet terning. Så er det fint at slå alt mellem 6 og 10, men hvis man slår 11 eller 12 på terningen, så snapper man.



Her overtager du som spilleder karakteren delvist. Beskriv, hvis de ikke selv gør det, hvordan de går amok, hvordan deres temperament løber af med dem, hvordan de ikke kan styre deres kræfter, magiske såvel som fysiske. Udpensl følgerne, om det så er lig af uskyldige i gaderne, grædende kvinder, massakrerede ansigter eller rædslen malet i ansigterne på deres venner. Det skal være grimt at snappe.

Specialer

Specialerne har
spilpersoner fremelsket i
tiden mellem
barndomsscenerne og
mødet på kroen.

Specialer er en form for
en-gangs
superhelteegenskaber.

Når man bruger et

speciale så rydder man al modstand af vejen og det ser pisse godt ud imens.

Spilpersonen er en rockstjerne i resten af scenen og spilleren skal kunne mærke det.

Når en spiller fortæller hvor sej hans magi/abe/soldatertræning er, skal du som spilleder ikke være bange for at hoppe med og gøre beskrivelserne endnu sejere.

Specialer er vildt fantasy. De er meget mere pirat, militær eller troldmand end gangster.

Spilpersonernes specialer

Den Niperkanazas speciale: Alt, der er solidt, smelter og bliver til luft

I stedet for at slå terninger i en scene, kan Den Niperkanaza bruge sin opløsningsmagi.

Spilleren skal beskrive, hvordan troldmanden med sit sind omformer omgivelserne eller ødelægger sine modstanders psyke.

Eksempel - Snap

*Tilbage til scenen **First Blood** hvor Low Darok er ved at tæske den otteårig dreng Leo, så han fortæller hvor Mister Rentoff er. Det har en modstand på 8.*

Low Daroks spiller slår terningen og han slår 11. $11+4(\text{Evne})=15$. 15 er mere end 4 over 8. 4 over 8 er jo 12. Så Low Darok snapper.

Low Daroks spiller sukker og begynder at fortælle hvor hårdt en Gorillasoldat slår når han ikke tænker over det. Og hvor lidt en dreng på otte kan holde til. Sammen beskriver hele holdet hvilke varige men Leo vil få. Det er grimt.

Bagefter leder en meget forslået og ødelagt Leo dem hen til Mister Rentoff. Det er måske det sidste han gør?



Dric' speciale: *Når Dric smiler*

I stedet for at slå terninger i en scene, kan Dric smile sit charmerede smil. Spilleren skal beskrive, hvordan Dric overkommer modstanden i scenen med sin charme, veltalenhed og gode stil.

Frigrad Sortblods speciale: *Der er en der skylder mig en tjeneste.*

I stedet for at slå terninger kan Frigrad Sortblods spiller opdigte en biperson eller vælge at en biperson der allerede er i scenen, som skylder ham en tjeneste. Spilleren skal beskrive hvordan de overkommer modstanden i scenen ved at denne person betaler sin gæld.

Hectors speciale: *Piratheld.*

I stedet for at slå terninger i en scene kan Hector bruge sit piratheld. Spilleren skal beskrive, hvordan alt hvad han forsøger at gøre lykkes imod alle odds.

Low Daroks speciale: *Gorillasoldat.*

I stedet for at slå terninger i en scene, kan Low Darok slippe Gorillasoldaten løs. Beskriv hvordan han overkommer modstanden i scenen, ved at være abemenneske med overmenneskelig styrke og mod.





Opsummering og oversigt over reglerne

Når spilpersonerne møder modstand i en scene og der går terninger i den, sker der følgende:

- Du beskriver den farlige modstand de er oppe imod og fortæller modstandens sværhedsgrad.
- Du eller spillerne vælger hvem der skal teste imod modstanden.
 - **Den spiller** der skal teste vælger om spilpersonen skal være **Gangster** (og få lov til at slå med en dejlig 12sided terning), om spilpersonen skal bruge sit **speciale** eller om der bare skal testes normalt. Derefter beskriver spilleren hvad spilpersonen gør.
 - **De andre spillere** vælger om de vil hjælpe spilpersonen og fortæller hvordan de hjælper.
- Spiller slår sine terninger og I ser om hun slår højt nok på terningen til at **overvinde** modstanden og om spilpersonen **snapper**.
 - Hvis spilpersonen overvinder modstanden (og ikke snapper) går I videre til næste scene.
 - Hvis spilpersonen overvinder modstanden og snapper. Beskriver du hvordan spilpersonen overreagerer og uskyldige kommer til skade eller spilpersonen begår andre unødvendige ubehageligheder.
 - Hvis spilpersonen ikke overvinder modstanden, vælger spilleren der slog to resultater på fejletabellen og spilpersonerne må opgive at overbevise/nedkæmpe den pågældende underboss.



Scenegennemgang

Barndomsscenerne

Scenariets første del er de begivenheder der sker efter vores helte har besluttet at hævne Low Daroks søster Lilli. De har besluttet at stoppe Lilli og Low Daroks fader gangsteren Borgon Rex fra at gøre vold på sine børn. De har besluttet sig for at gøre det med kniv. I denne scene skal spillerne ikke slå terninger. De skal i stedet for hjælp dig med at få fortalt og beskrevet kvarteret De Fem Harzadiner.

Det er sensommer og det regner. Vores helte er mellem fjorten og femten. De har deres egen lille drengebande "Morder Dommedag", men det har indtil nu mest handlet om at stjæle æbler. Vi er i en sidegade til en gyde dybt inde i De Fem Harzadiner. Der lugter af pis og sur røg. Her inde tårner husene sig op, bygget lag på lag i gult mudder og billige røde sten. Måske hænger der noget blåt sejl over dele af gyderne. Selvom det regner, er gaden fyldt af mennesker der handler, snyder eller bare mere eller mindre succesfuldt forsøger at komme fra A til B.

Gader og stræder

Fortællerscene: Får spillerne i gang med at beskrive De Fem Harzadiner og få dem over til bordellet Lummerbuksen.





Bed spillerne beskrive hvor de er, hvordan det ser ud, hvordan lugten er og hvad de ellers oplever. De skal ikke beskrive hvad de føler, men forsøge at være objektive i deres beskrivelser.

- Lad **Frigrad Sortblods** spiller beskrive de **andre mennesker** i kvarteret.
- Hjælp **Hectors** spiller med at få godt med **vrede** ind i beskrivelserne.
- Giv **Low Daroks** spiller mulighed for at dvæle i kvarterets **forfald**.
- **Drics** spiller har til opgave at beskrive **det vilde** ved kvarteret, hjælp hende med det.
- Lad **Den Niperkanazzas** spiller komme til orde, så hun kan **følge op** på de andres beskrivelser.

Når gyden er beskrevet, så lad dem fortælle lidt om hvordan de selv ser ud. Lad dem også beskrive sig selv og begynd derefter på handlingen. Lad dem forsætte med at fortælle imens de bevæger sig igennem gaderne.

Tip: Hvis de fortæller noget fedt, sejt eller sjovt, så husk det og introducere det senere i scenariet. Det kan være en biperson eller en bygning eller en bestemt væremåde. Det virker.

Spørgsmål: Hvem overlader de Lilli til? Tager de hende med?

Lummerbuksen

Dramascene: Borgon Rex skal dø!

Borgon Rex er taget på bordellet "Lummerbuksen" efter han blev færdig med at tæske Lilli. Det ved Low Daroks spilperson.

Lummerbuksen ligger i stuen, lige under spisestedet "Den Røde Gris". Indenfor er de få rum svøbt i tæpper og holdt i røde farver. De finder Borgon Rex halvnøgen og glad i et lille rum sammen med den smukke skøge Lady Rosa. Borgon Rex er en stor mand og



anser ikke knægtene for at være noget særligt. Han håner dem. Hvis de begynder at stikker i ham, så gør han modstand, men han har ingen våben.

Der er dog noget der går galt i deres kamp med Borgon Rex. Spørg spillerne og find frem til hvad det der.

Når man dræber en gangster

Dramascene: De møder Zanbar Bone og Black Mountain første gang – de er nogle svin.

Et par dage efter bliver de holdt op af den unge gangster Zanbar Bone og hans mænd, herunder den store grumme Black Mountain. Zanbar Bone er på dette tidspunkt stadigvæk blot en ung mand, men allerede godt slidt og har utrolig dårlige tænder og ånde. Black Mountain er veteran gorillasoldat og ligner mere et gammelt krigsprøvet abebæst end en mand. Derudover har de måske fire barske banditter med: en tynd, en fed, en med store hænder og en ung nervøs fyr.

Zanbar Bone fortæller, at Borgon Rex var en af hans mænd og selvom han var et svin, var han Zanbar Bones svin. Vores helte skal straffes.

De bliver taget dybt ind i De Fem Harzadiner, til et forladt tempel for en glemt slangeafgud. Templet der engang bestod af smukke hvide sten er i dag blevet gulligt og overmalet af tiden og andre ukendte gerningsmænd.

Zanbar Bone joker med at han vil spise vores helte.

Få spillerne til at beskrive hvad Zanbar Bone og hans mænd gør ved dem. Forsøg at få dem til at overgå hinanden i drabelige torturscener, men inden det går alt for vidt, lader du overgangsterbossen Den Fede Mand ankomme.

Den Fede Mand

Bipersonsscene: De bliver reddet.

Den Fede Mand kommer ikke bare gående som en anden dødelig. Han ankommer i bærestol båret af bodyguards; De Gule Valkyrier (heriblandt en ung og underskøn



Jorkamma Halgot). Den Fede Mand beordrer Zanbar Bone til at slippe vores helte fri. Den fede mand er i virkeligheden Frigrad Sortblods far, hvilket fremgår af Frigrad Sortblods baggrund, men spilpersonen ved det ikke.

Lad spillerne overtage de fire bipersonerne i scenen:

- **Den Fede Mand, overgangsterboss**
- **Jorkamma Halgot, Leder af Den Fede Mands Bodyguards**
- **Zanbar Bone, underboss**
- **Black Mountain, håndlanger**
- **Frigrad Sortblod, spiller sig selv**

Gør det klart, at Den Fede Mand får vores helte reddet. Bipersonerne må gerne få tæsk, men der er ikke nogen der må dø (for vi skal bruge dem senere i scenariet).

Lad scenen ende med at Den Fede Mand sender spilpersonerne og i særdeleshed Frigrad Sortblod videre med nogle visdomsord eller lignende. Måske giver Den Fede Mand Frigrad Sortblod noget? Lad Den Fede Mands spiller beslutte om han gør og hvad det er.

Efterspil

Du fortæller

Efterfølgende forlader vores helte (på nær Frigrad Sortblod) kvarteret. En stor brand ødelægger efterfølgende næsten alt i De Fem Harzadiner. Den Fede Mand kommer ikke ud af kvarteret i tide og i brandtomterne udkæmpes der en blodig bandekrig om magten. En krig som Zanbar Bone vinder.

Nu er I for alvor kommet i gang og du uddeler voksen udgaverne af deres spilpersoner.



Voksenscenerne

Det Røde Svin: hovedkvarter

Vores helte mødes på Det Røde Svin. Frigrad Sortblods lille drikke- og spisested. Det ligger i på 2. sal i et gammelt hus med bordellet Lummerbuksen i stuen. Denne usle beværtning er vores heltes hovedkvarter. Som sagt er voksenscenerne delt op i fire subscenarier. Efter hvert subscenarie vender spilpersonerne tilbage til Det Røde Svin. Sæt en scene i kroen, hvor de spiser og snakker deres oplevelser igennem. Hvis de har klaret sig godt i subscenariet, fester de måske. Hvis de er blevet sparket ud af en eller anden underboss' territorium, slikker de måske deres sår og drikker nederlaget væk i sur vin.

Gensynet

Dramascene/fortællescene: vores helte mødes på ny og bliver angrebet af Black Mountain.

Frigrad Sortblod og Den Niperkanaza er de første der ankommer. Lad scenen starte da hvor Frigrad Sortblod står og gør rent og Den Niperkanaza kommer gående ud af hans baglokale. Det er en god start.

Kort tid efter ankommer Dric og Hector. Til sidste kommer Low Darok og lugter måske lidt af lort. Lad spilpersonerne finde på og beskrive voksenudgaven af dem selv. Derefter lad dem spille sig lidt ind på hinanden igen.

Inden der går tomgang i det ankommer Black Mountain og hans bande, der består af de samme banditter som tidligere: en tynd, en fed, en med store hænder og en nervøs fyr. Black Mountain er blevet ældre, men er stadigvæk et mægtigt abebæst.

Black Mountain vil have Dric med. *Man har en høne at plukke med ham. Enten følger han frivilligt med og tager sin straf, eller også kommer det til at gå udover hans venner.*

Det kommer til kamp. Denne kamp skal fortælles. Det er meningen at spillerne skal beskrive hvor seje deres spilpersoner er blevet og det må de gerne vide.

ENESTE REGEL: BLACK MOUNTAIN SKAL DØD!



Subscenarier

Næste morgen løber rygtet om hvordan vores helte har dræbt Black Mountain. Der kommer en dreng ind fra gaden og fortæller dem at Zanbar Bone eftersigende er gået under jorden og ordet på gaden er at han er bange for vores helte.

Her må spillerne gerne komme frem til at de må samle støtte fra de fire andre underbosser i De Fem Harzadiner. De fem underbosser er beskrevet i Frigrad Sortblods baggrund, men måske skal han have noget hjælp. De er alle sammen vokset op i De Fem Harzadiner, så de ved alle sammen at hvis man vil overtage magten her, så er man nødt til at samle støtte hos underbosserne. Der er et subscenarie til hver underboss:

- De kan vinde respekt fra Keit brødrene, hvis de er hårde nok i subscenariet:

Lortehavnen (side 21)

- De kan få Mister Rentoff og drengebanderne over på deres side, hvis de klare subscenariet: **Drengebanderne (side 25)**

- De kan få støtte fra The Dungeon Mester, hvis klare subscenariet: **Syndens Hule (side 30)**

- De kan få støtte fra Jorkamma Halgot og hendes gule valkyrier, hvis de klare subscenariet: **De Sindssyge Valkyrier (side 34)**

Spillerne bestemmer selv i hvilken rækkefølge de vil spille subscenarierne.





Lortehavnen

I dette subscenarie er der tre scener: **Drukbror**, **Skibsbrand** og **Mordet på Noel Keit**.

Den beskidte havn styres af de gale Keit Brødre. **Noel** og **Liam Keit** sidder på magten over natmændene. Brødrene Keit er ikke særlig tro overfor Zanbar Bone, men de er heller ikke særlig utilfredse med ham som overboss. Til gengæld er de to brødre drabeligt uvenner. Lillebror Liam anerkender kun nødtørftigt sin storebrors autoritet.

Keit familien har i generationer styret transporten af lort og pis ud af byen, som de sælger som gødning til de omlæggende landsbyers marker. De handler i afskaffelse af afføring og ved særlige lejligheder livløse kroppe af prominente afdøde.

I dette subscenarie lander vores helte lige ned i et modbydeligt område i et modbydeligt område. De tre scener foregår på **Den Beskidte Havn**, også kendt som Lortehavnen i folkemunde, hvor natmændene fragter pis og møg ud igennem. Der stinker og der står store tønder med lort på kajerne. Derudover er der ret tomt i havnen og udover på nogle få natmænd på transportbådene er de eneste mennesker at finde inde på **Røvpitten**.

1. scene: Drukbror

Konfliktscene: hvor vores spilpersoner møder Liam Keit.

Modstand: 10 (Udholdenhed)

Vores helte ved sikkert ikke hvordan de skal få Keit brødrene i tale, men det er faktisk ikke så svært. De tager ned til Den Beskidte Havn og det eneste sted der synes befolket er værtshuset **Den Hvide Måne**, i folkemunde **Røvpitten**.

Et fint sted i hvide og røde farver, men er altid fyldt af mennesker; ildelugtende mennesker. Knækkede natmænd med tyndt hår og dårlige tænder. Hvis vores helte spørg efter brødrene Keit, så kigger de over på en stor grim rødhåret fyr der sidder i et hjørne.



Liam Keit er bad guy, "kronprisen" i Keit-banden og ligegyldig hvornår de kommer ind på Røvpitten, så drikker han. Hvis de henvender sig til ham omkring en alliance eller lignede, så virker han mistænksom, semi-interesseret og beder dem bringe øl og snaps. Jo mere de drikker, jo mere forklarer Liam, at han faktisk hader Noel. Det er Noel Keit der leder Keit familien, men hvis spilpersonerne holder til nok druk, ender det med at Liam lover at han gerne vil indgå alliance. De skal bare lige hjælpe ham med at overbevise Noel, og i sin fuldskab er Liam opsat på, at det gør de ved at vise deres styrke og brænde en af Noels lortebåde af.

TEST: DRUK! (10)

De drikker tæt og hvis vores helte går under bordet, inden Liam føler sig sikker nok på dem, så er der no deal. Spilmæssigt, skal spillerne vælger en, som skal teste sin udholdenhed imod en modstand på 10. Resten af banden går automatisk under bordet.

Hvis vores helt **klarer** slaget, så indgår testeren og Liam en aftale om at mødes om et par nætter senere ved havnen for at brænde en lortetransportbåd og dermed tvinge Noel Keit ud i en alliance.

Hvis vores helt **ikke klarer** slaget, så vågner vores helte op midt om natten på en kold havn. De vil blive hånet, hvis de viser sig igen på havnen (spil det, hvis de forsøger at møde op på Røvpitten igen).

Forslag til hjælp: Når man griner, behøver man ikke drikke. De andre spillere kan hjælpe deres ven med +1 på slaget, hvis det beskriver hvilke åndssvage ting deres fulde spilpersoner laver.

De kan sikkert også hjælpe på en anden opfindsom måde.

Gangster Snap: Hvis man i værdien af ens slag er over 14, så snapper man. Det er evt. noget med at tæve tænderne ud af munden på Liam. Han bliver nemlig, ligesom sin storebror, også overbevist af styrke.



2. scene: Skibsbrand

Konfliktscene: Hvor vores helte skal brænde et skib af.

Modstand: 9 (Held)

Midnat og overskyet. De mødes med Liam Keit på **Kaj 17**, hvor en af Keit familiens både ligger. Liam er småfuld og har en brandbomb med. Der stinker af lort på havnen, så man holder vejret, i stedet for at der ligefrem ånder ro.

De går ned til skibet. Lortetransporteren er en stor, flad, flodbåd.

TEST: KASTE BOMBEN (9)

En spilperson skal kaste bomben og alle håber på at han rammer og bomben virker.

Hvis vores helt **klarer** slaget, så brænder en lortetransportbåde voldsomt. Metangas er mega brandfarligt.

Hvis vores helt **ikke klarer** slaget, så bliver det bare sådan lidt pinligt. Liam bliver sur og råber af vores helte. Blandt andet kalder han dem for "hundehoveder". På trods af tidspunktet, så samles der hurtigt en del mennesker. Alt efter hvilke to resultater der vælges på fejletabellen, så får vores helte enten tæsk af Liam og de lokale eller måske bliver de bare hånet. De har tabt subscenariet.

Forslag til hjælp: Til sådan en test her kan noget så simpelt som at krydse finger være en hjælp. Hvis spilpersonerne krydser finger, så skal spillerne også gøre det i virkeligheden.

Gangster Snap: Hvis der rammes en talværdi højere end 13 med "held" og terninger, så brænder hele Lortehavnen ned. En række lagerhuse, over 29 lortetransporter og selv Røvpitten.



3. scene: Mordet på Noel Keit

Konfliktscene: Hvor vores helte kommer op og slås med Noel Keit.

Modstand: 11 (Evne)

"Hvad fanden!" lyder det oppe fra den brændende båd. "Liam er det dig, din lorteluder?"

Det er intet mindre end storebror Noel der åbenbart har været oppe på båden, de lige har kastet en brandbombe op på. Liam stiller sig ventede på kajen og Noel kommer ned til ham. Noel gør kort proces. Han har en kniv og tager sin lillebrors liv.

Derfor kan de flygte og tabe subscenariet eller også kan de kæmpe imod Noel.

TEST: KNIVKAMP (11)

En spiller skal slå for om vores helte tæsker Noel. Der er ild i Noel.

Hvis vores helt **klarer** slaget, så får de nedkæmpet Noel. Da de får ham ned, griner og smiler ham. De får hans troskab, støtte fra hans bande, hvis de lader være med at dræbe ham.

Hvis vores helt **ikke klarer** slaget, så får de tæv af Noel Keit.

Forslag til hjælp: Det man gør i kamp: Sparke over skinneben, nikker skaller osv.

Gangster Snap: Hvis der rammes en talværdi højere end 15, så dør Noel. Det er noget rod for natmændene, fordi Liam også er død. Måske finder spillerne en troværdig natmand som kan blive natmandsboss, han kunne hedde Felix Pulsh og være lidt langsom i optrækket.





Dregebanderne

I dette subscenarie er der tre scener: **First Blood**, **Vognjagt & Crossbows** og **Mælk & Honningkager**.

Alle ved at gadedrengene i **De Fem Harzadiner** bliver organiseret af **Mister Rentoff**, som har et rygte for at være hårdtslående, men fordi han altid omgiver sig med en stor gruppe kampklare drenge, har han ikke brug for at bevise det. De fleste af Mister Rentoffs drenge er lommetyve og taskenspillere, der snyder godtroende "turister" for alt hvad de har bragt ind i De Fem Harzadiner. Disse er at finde alle steder i kvarteret, da Mister Rentoff har et hav af aftaler og betaler procenter til en masse underbosser for at hans drenge må arbejde i deres områder. Mister Rentoff har ikke et område selv og derfor kan det være svært at opsøge ham for spilpersonerne.

Eftersigende skulle han være at finde nede ved **Gaden med de Tolv Børnehjem**, men det er kun et rygte. Der bør spilpersonerne starte, hvis de vil finde Mister Rentoff. I dette subscenarie skal heltene først overvinde dregebanderne, for derefter at battle med Rentoff på Mælk, Honningkager og mørk mørk magi.

1. scene: **First Blood**

Fortælle- og konfliktscene: Hvor vores helte tror de reder en lille dreng ved navn Leo, men hvor de ender med at forhøre ham.

Modstand: 8 (Udholdenhed eller Evne)

Det flyder med unge drenge, elendighed og urimelighed i **Gaden med de Tolv Børnehjem**. De uskyldiges sorg blander sig med en mystisk damp fra rendestenen. Gaden er brolagt med fortabte børneskæbner og, ja, mørkegule brosten. Børnehjemmene er store, livløse grå kasser, med gargoyler og anden grum udsmykning.

"Hjælp mig! Fuck... lort... en fucking børnelokker!.. hjælp mig! Hjælp!"

Vores helte når knap nok at dreje ind på gaden før de møder den første urimelighed. Mellemrummet mellem de to første børnehjem på gaden danner en krog.



Fra krogen kommer det et råd om hjælp. Et barneråb. En stor ung fyr med bar overkrop og metaltusser; flammer og dødningehoveder, er ved at tæve en mørkhåret 12-årig dreng. Drengen hedder **Leo** og er en central biperson i dette subscenarie.

Det er et scam!

Fyren med metaltusserne og drengen har gang i et *set up*. Hvis vores helte, forsøger sig med helterier og vil redde drengen, så jumper fyren, den otteårige og deres ni venner dem. Men eftersom vores helte er hårdkogte og drengene i drengebanden er drenge, så lad spillerne fortælle hvordan de nakker ungerne. Det er ikke konflikten i denne scene der drivkraften, men det at spillerne kommer på banen og får fortalt hvor sygt gangster deres personer er.

Konflikten opstår først, når en af vores helte vil gøre noget ved Leo. Leo råber noget med at hvis vores helte røre ham, så vil **Mister Rentoff** nakke dem. Leo kender altså **Mister Rentoff**.

Hvis de ikke hopper på Leos scam eller bare er ligeglade med børn...

Bliver de henvist til Leo når de spørger efter Mister Rentoff. Om Leos venner jumper dem når de nærmer sig den otteårige dreng, kommer lidt an på hvordan de gør det og om det passer ind.

TEST: "OVERTALE" LEO (8)

En spiller skal slå for om, vores helte overtaler Leo til at føre dem til Mister Rentoff. Det kan være noget med smæk eller trusler. Husk Leo **kun** er otte år.

Hvis vores helt **klarer** slaget, får de "overtalt" Leo til at fører dem til **Mister Rentoff**.

Hvis vores helt **ikke klarer** slaget, så får de ikke overtalt Leo. Som udgangspunkt skal spillerne finde på hvad der sker. Men jeg forestiller mig at der kommer nogen til Leos undsætning og de tæsker vores helte eller at vores helte vil overtræde deres egne og gudernes grænser (og mister noget af deres Held), men Leo taler alligevel ikke. De må lade ham gå. Husk, Leo **kun** er otte år.



Forslag til hjælp: Man kan jo slå Leo eller råbe af ham.

Gangster Snap: Hvis der rammes en talværdi højere end 12, så gør de noget helt urimeligt ved Leo. Det kan være noget med brændemærker eller bare helt vild mange tæsk. Leo er **kun** otte år og det er sygt det de gør ved ham.

2. scene: Vognjagt & Crossbows

*Fortællerscene: Hvor vores helte og Leo kører i vogn igennem **De Fem Harzadiner**.*

Det virker for mig at stå op når man spiller denne scene.

Leo forklare at de skal langt og viser dem hen til en flot gul firespandshestevogn som holder tæt der ved. De kan kører i den hen til der hvor **Mister Rentoff** venter.

De når kun lige at sætte vognen i gang, før de ser den røde vogn! En psyksyg rød firespandshestevogn fra helvede. I den kører en kæmpe flok unger med **crossbows** og de er kun ude på at slås. Måske tror de at vores helte har kidnappet Leo (hvilket de måske også har?) eller også tror de at Leo er en forræder (hvilket han måske også er?).

Dette er en vognjagt og I skal fortælle den på skift. Hurtigt. Det er ikke meningen at spillerne skal fortabe sig i smukke billeder, derfor er der en række ord/små sætninger, som du kan råbe af spillerne.

Ideen er at du råber et nyt ord/sætning og peger på en ny spiller når deres den fortællende spiller begynder at falde af på den (eller bare har talt i lang tid nok).

Den du peger på og råber af, skal så fortælle videre på historien, men flette ordet/sætningen ind i fortællingen. Du må frit vælge mellem ordene, men stop historien med sætningen **"...også kører den røde vogn galt i..."** og lad en spiller runde deres fortælling af.



Ord og Sætninger:

- | | |
|---------------------------|---|
| - Tossefuld hjemløs | - Crossbows! |
| - Nålehårdt sving | - Oliehandlerens tønder |
| - Røg og pibe | - Havnen |
| - Crossbow! | - Hende pigen |
| - Fiskehandlerens vogn | - Hul i vejen |
| - Lort og natmænd i vejen | - Bremsespor |
| - Menneskemylder | - Den imperiale kunstmalers
kæmpehovedværk |
| - Stenslag | |

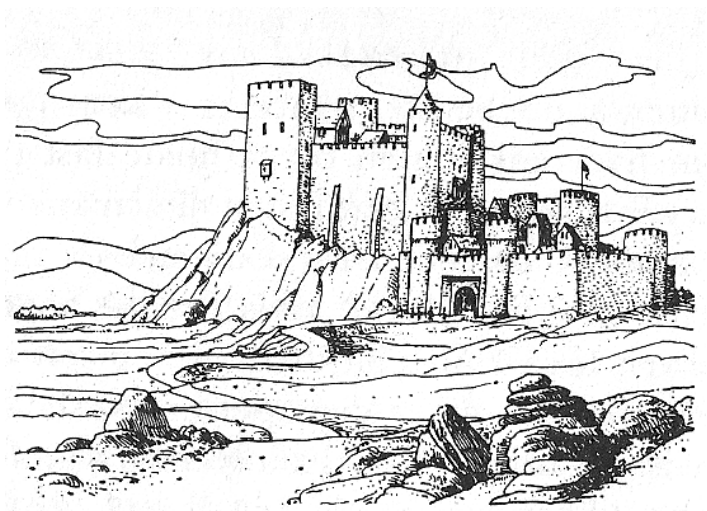
...også kører den røde vogn galt i...

3. scene: Mælk & Honningkager

Konfliktscene: De bliver tilbudt mælk og honningkager med mørk mørk magi.

Modstand: 11 (Held)

Leo får stoppet vognen udenfor et stort smukt hus i den helt anden ende af **De Fem Harzadiner**. Huset er fuldt af børn, drengebørn, i butlerudstyr. Vores helte bliver vist om i en enorm og vild have, hvor en nøgen **Mister Rentoff** hænger ud med to dejlige damer. Er de meget unge? Har de tøj på? De tre ligger ved en lækker sø og slikker solskin.





Når vores helte bliver bragt foran Mister Rentoff, tager han en kåbe og høj hat på sin skallede isse. De når dog at se at hans overkrop er fyldt med barnlige tatoveringer. Han sætter sig ved et lille bord der er dækket op med kold mælk og frække honningkager. Han byder dem at sætte sig og spise imens de snakker forretning.

Dér bruger han magi til at overtale vores helte til at lade ham være i fred.

TEST: MAGISK DUEL (11)

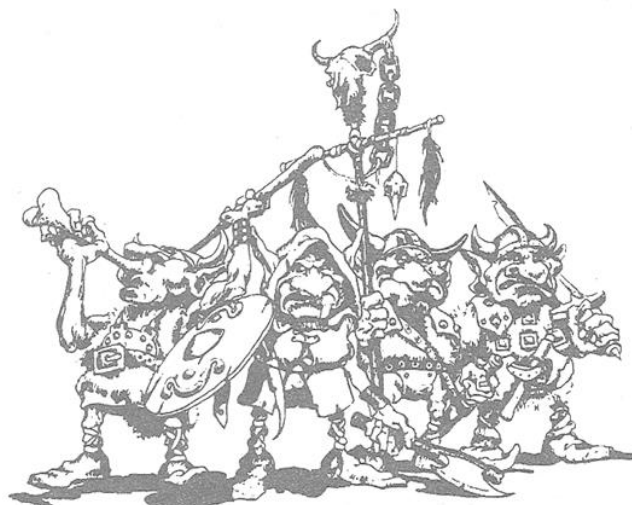
Den Niperkanazza skal i en magisk duel med Mister Rentoff.

Hvis Den Niperkanazza **klarer** slaget, så vinder han over **Mister Rentoff**, hvilket Mister Rentoff vil anerkende ved at slutte sig til vores helte og støtte dem.

Hvis Den Niperkanazza **ikke klarer** slaget, så finder vores helte sig uden for Mister Rentoffs huse på røv og albuer. Kun langsomt og uklart går det op for dem hvilke skændige ting Mister Rentoffs drenge har gjort ved dem, imens de har været fortryllet. Lad spillerne komme med nogle bud der passer til de to negative Den Niperkanazas spiller vælger fra fejletabellen.

Forslag til hjælp: Fx hvis de lader være med at drikke mælken og spise kagerne. Forstyrre Rentoff i hans trolddom, måske?

Gangster Snap: Hvis Den Niperkanazza når en talværdi højere end 15, så brænder han Mister Rentoffs hjerne af. Mister Rentoff og drengebanderne vil være tro overfor vores helte, men kun indtil drengene opdager, at Rentoff er helt blæst og der ikke rigtig er nogen hjemme der oppe længere.





Syndens hule

I dette subscenarie er der tre scener: **Dommerens Hal**, **Dungeon** og **Dungeon II**.

Syndens Hule udspiller sig i og på spillestedet og kamppladsen **Gaffe Raffa** og i hulesystemet under beværtningen. Gaffe Raffa er stedet hvor man slår igennem som spillemænd, trubadur eller sværdkæmper i **De Fem Harzadiner** og De Fem Harzadiner har mere end noget andet sted produceret spillemænd, trubadurer og sværdkæmper. For nogen er musikken og sværdkampen en vej ud af elendigheden, men ifølge **Messer Kristitan** handler det også om, at de unge mænd fra De Fem Harzadiner er formet af deres omgivelser på en måde, så de har utrolig meget på hjertet.

Messer Kristitan har opdaget dem alle. Alle dem der blev til noget har spillet eller kæmpet på Gaffe Raffa før de blev store og Messer Kristitan har haft en finger med i spillet om dem.

Gaffe Raffa er et gammelt hus, en kro fra før balkoner og lukkede ildsteder kom på mode. Det er faktisk bare et lang hus med lange bænke med borde og en scene i midten. Der er to store ildsteder; et i hver ende af hallen, men ellers er der ikke særlig meget lys i rummet. Det gør ikke så meget, da røgen fra de åbne ildsteder får ens øje til at løbe i vand og man alligevel ikke kunne se noget om det var nok så velbelyst.

Udover det med musikken og sværdkampen, så skulle der også være en nedgang til et hulesystem under **Gaffe Raffa** og det skulle være muligt for Messer Kristitans arbejdsgiver den savnkendige **The Dungeon Mester** at skaffe alt. Okkulte genstande, narkotikummer fra fjerne lande og andre forbudte varer.

Scene 1: Dommerens Hal

*Konflikt- eller sangscene: Vores helte tilkæmper sig retten til at drage ned i hulesystemerne og opsøge **The Dungeon Mester**.*

Modstand: 11 (Evne)

Vores helte vil gerne opsøge The Dungeon Mester, hvilket de kun kan, hvis **Messer Kristitan** viser dem nedgangen til hulesystemet under **Gaffe Raffa**.



Messer Kristitan er en høj, slank ældre mand. Han har masser af svinefedt i sit halvlange hår og stadigvæk de fleste af sine tænder; hist og her titter dog en guld tand frem. En flot ældre mand, der ved, at han er magtfuld og ikke er bange for at vise det. Han går primært i mørkeblå farver og altid med en flot vest.

Reglerne for at **Messer Kristitan** viser nogen nedgangen til hulesystemet er simple. Enten skal man vinde over ham i sværdekamp eller man synge så smukt at han græder.

SANG = AUTOSUCCES

Hvis en eller flere af spillerne vælger at synge; som i virkeligheden synge, og de gør sig umage og synger en lidt fantasyartig sang, så græder **Messer Kristitan** og viser dem en lem under det ene ildsted. Nedgangen til hulesystemet.

TEST: SVÆRDKAMP(11)

En af vores helte slås på kære, mano-a-mano imod **Messer Kristitan**. Aftalen er, at de slås til første blod – som man gør med kære. De slås på scenen i midten af rummet og alle kigger. Det er naturligt at det er Evne der bruges i denne scene.

Hvis vores helt **klarer** slaget, så trækker han først blod fra **Messer Kristitan**. Lad spilleren beskrive hvordan. Det er sejt. De bliver vist nedgangen til hulesystemet.

Hvis vores helt **ikke klarer** slaget, så trækker Messer Kristitan. Det er ikke sikkert at han stopper der og det er oplagt både at tage skade på Evne og Udholdenhed.

Forslag til hjælp: Man kan kun så og så meget med tilråb, men hvis man nu råber noget særlig provokerede?

Gangster Snap: Hvis man i værdien af ens slag er over 15, så snapper man. Og man ender med at dræbe **Messer Kristitan**. En kære igennem hjertet på en mand der var en institution i **De Fem Harzadiner**. Med ham dør håbet om en vej ud af fattigdommen for mangt en sværdekæmper eller musiker.

En anden forskræmt ansat kan herefter vise dem vejen ned i hulesystemet.



2. Scene: Dungeon

Konfliktscene: vore helte skal overvinde hulesystemet.

Modstand: 10 (Udholdenhed)

Hulesystemet under **De Fem Harzadiner** er kæmpe stort levende, slimet, overraskende, koldt og vådt. Det er dunkelt, med masser af lyde og lugte. Men vores helte møder ikke nogen væsener.

De rejser blot rundt og ser på kæmpe svampe, klamme mugne gange, sære hulevæsener og små underjordiske jungler af mærkelige gule og blå planter.

Lad spillerne en efter en beskrive et rum de bevæger sig igennem. Hjælp dem med at få fortalt til alle sanserne: lyd, lugt, syn, følesansen og smagssansen. Når de har været i gang, men er ved at gå kolde i beskrivelser af 3x3 meter rum, så er det tid til at teste.

TEST: FINDE VEJ IGennem HULEN(10)

En af vores helte er stifinderen (eller hvad sådan noget ellers hedder i et hulesystem).

Hvis vores helt **klarer** slaget, så finder han vej igennem dungeonen og porten ind til den indre dungeon. **The Dungeon Mesters** gemakker.

Hvis vores helt **ikke klarer** slaget, så ender de sultne og udmattede ved et kloakudløb nede ved **Den Beskidte Havn**.

Forslag til hjælp: man kan fx komme med råd og tegne på vægge, så man ikke går i ring.

Gangster Snap: Slår man over 14 så beskriv det Gangster (*good luck*):

Så fuck det hulesystem! Måske er der ikke en lige vej, men det bliver der, i det man ødelægger hulens økosystem og underjordiske arkitektur på hjem igennem den.





3. Scene: Dungeon II

Konfliktscene: vore helte skal overvinde beboende i hulesystemet.

Modstand: 13 (Evne eller Held)

Ligeså ubefolket hulesystemet var i den foregående scene, ligeså befolket er det i denne. Vores helte åbner porten indtil det indre hulesystem – indtil **The Dungeon Masters** gemakker. Han er ikke alene – overhovedet ikke.

Faktisk skal vores helte igennem en række rum befolket af utrolig degenerere neandertalerartige typer. De fortabte stammer som har boet i mange mange generationer nedenunder **Narzula City**. Kvinder, mænd og børn. De er alle mærkeligt formede og virkelig hvide i huden. De har primitive våben, tøj, redskaber og sprog.

De mener, vores helte har begået helligbrøde. Om vores helte har tænkt sig at kæmpe sig vej igennem dem eller tale dem ned, er op til dem. Men en leder an og tager slaget.

TEST: KOMME FORBI BEBOERNE (13)

En af vores helte tager teten og leder resten igennem massen af deforme underjordmennesker.

Hvis vores helt **klarer** slaget, så finder han **The Dungeon Mester** der sidder på sin trone i midten af hulesystemet. Han er en lille mand i kjortel og langt hvidt skæg. Han klapper af dem og sværger dem troskab.

Hvis vores helt **ikke klarer** slaget, så må de flygte fra hulerne. Så tæt på og alligevel så langt fra.

Forslag til hjælp: det kommer an på om de taler sig vej igennem eller slås. Noget med enten at gentage vigtige pointer eller baske til modstanderne.

Gangster Snap: Slår man over 17. Så er der blodbad. Indvolde, blod og nådeløshed. Vores helt er ikke menneskelig og det skal beskrives.

Ydermere **The Dungeon Mester** klapper ikke, men græder imens han sværger troskab.



De Sindssyge Valkyrier

I dette subscenarie er der tre scener: **Into the wild, Jægeren og Hævnløfter.**

De Sindssyge Valkyrier holder til iblandt nordboerne og niperkanazaerne. De dårligste huse og de fattigste områder. Hele **De Fem Harzadiner** er bygget i billigt affaldstræ og ildelugtende gult mudder, men i disse dele er det meste træ sparet væk.

Her er børnene for sultne til at være kriminelle. Her er mændene for svagelige til at drikke og slå. Og kvinderne... suk, de er for ødelagte til at kunne sælge sig selv. Undtagen valkyrierne. Valkyrierne passer på disse ynkelige væsener, der bor omkring dem. Det er her vores helte opsøger **Jorkamma Halgot** og hun har brug for hjælp.

1. Scene: Into the wild

Dramascene: Vores helte skal have Jorkamma Halgot til at tro på, at de vil hende det godt. Og vores helte skal beslutte sig for om de ønsker Jorkamma Halgot med på deres side.

Midt imellem sultne børn og ødelagte voksne, finder vores helte en fortrukket **Jorkamma Halgot**. Hun drikker billig træsprit, lugter af urin og på ingen måder smuk længere. Hendes valkyrier er stadigvæk smukke og kampklar, men de er bundet på ære til Jorkamma og afventer hendes ordre. Imens træner de og forsøger at passe på deres leder, der tydeligvis er sin egen største fjende.

Det er scenen, ydermere er der noget fakta:

- Efter **Den Fede Mands** død og **Zanbar Bone** har overtaget magten i **De Fem Harzadiner** er Jorkamma Halgot er gået i hundene.
- Der er en der går rundt og dræber folk i Jorkammas område og hun kan ikke fange ham/hende.
- Hvis vores helte fanger denne morder, så vil Jorkamma stå i gæld til dem og selvfølgelig støtte dem i deres opgør med Zanbar Bone.
- Men Jorkamma har stadigvæk nordbo stolthed, så hvis vores helte ikke ønsker at hjælpe hende, så forsætter hun med at støtte Zanbar Bone.
- Hun er ynkelig og fuld.



2. scene: Jægeren

Konfliktscene: Vores helte skal finde en lystmorder.

Modstand: 9 (Evne)

Vores helte går med til at opklare morderne i Jorkammas område. Når de begynder at spørge sig frem iblandet de lokale, kan en **småtbegavet vægter** fortælle at morderen vist kun dræber prostituerede kvinder. En vaks vaskekone med sygelige røde sår i ansigtet, fortæller dem at han bliver kaldt for **Jægeren**.

Og så møder de guldkøberen Jepp Zanal den Vantro. Han er en stillet ældre herrer med en meget tung vom. Det er tydeligt, at han ved noget, men han vil ikke ud med det.

TEST: FÅ JEPP ZANAL DEN VANTRO TIL AT SNAKKE (9)

En af vores helte må lede ordet (og de evt. slag). Det handler om at få Jepp Zanal den Vantro til at fortælle hvad han ved. For det er tydeligt at han ved noget.

Hvis vores helt **klarer** slaget, så fortæller Jepp Zanal alt: at Jægeren ganske rigtigt er en lystmorder, der dræber working girls for kicks. At Jægeren nogen gange finder guld på disse kvinder og at han sælger guldet til Jepp Zanal. At Jepp Zanal kender Jægeren, fordi de er fætre, men afskyr ham for hvad han gør. Og som bonus info: At Jepp Zanal mener guld prisen er alt alt for lav nu og derfor sluger guldet og opbevarer det i hans vom.

Hvis vores helt **ikke klarer** slaget, så får de ikke noget af vide og finder aldrig ud af hvem morderen er. Måske blive Jorkamma så vred på dem over det, at de får tæv af hendes valkyrier. Måske bliver de bare gjort til grin i Gangsterverden, for på den måde at "lege" byvagter.

Forslag til hjælp: Man kan jo slå Jepp Zanal eller råbe af ham.

Gangster Snap: Slår man over 13, så skal man da ha' det guld...



3. scene: Hævnløfter

Konfliktscene: Jægeren er utrolig farlig knivkæmper.

Modstand: 12

Vores helte opsøger Jægeren i dennes lille lejlighed i en stor gul boligblok. Der er kun få små glasløse vinduer. Han bor på anden sal og har kun to små rum, men ellers bor han nydeligt. Selv er Jægeren er flot mand. Skarpe træk, kort mørkt hår og lange lemmer svøbt i elegante klæder.

I det vores helte opsøger ham, springer han ud af sit stuevindue og ned i en gyde. Vores helte kan godt springe efter ham, men i det de lander i gyden, vil Jægeren vende sig om med et grin og to skarpe knive. Der er kun plads til, at en kan kæmpe med Jægeren og hvis denne taber til ham, så slipper han væk.

TEST: FÅ STOPPET JÆGEREN (12)

Knivkamp i gyden. En slås imod Jægeren. Sikkert ham der spring først ud af vinduet efter ham.

Hvis vores helt **klarer** slaget, så bliver Jægeren dræbt.

Hvis vores helt **ikke klarer** slaget, så vinder Jægeren knivkampen og slipper væk.

Forslag til hjælp: det er svært at hjælpe i denne scene.

Gangster Snap: Slår man over 16, så bliver man ved med at stikke til Jægeren imens han dør og efter. Unødvendigt og brutalt.

Efter man har stoppet Jægeren, møder Jorkamma ædru op på Det Røde Svin, og sværger ved sin ære troskab til vores helte.





Gadekamp

Finale scenen: Opgøret med Zanbar Bone

De har ladet deres navne blive råbt igennem vævet af gyder og gader i **De Fem Harzadiner**. Zanbar Bone har sendt bud om, at han vil møde dem og deres støtter til gadekamp på pladsen ved det gamle slangetempel dybt inde i De Fem Harzadiner. Alle våben er tilladt, men i De Fem Harzadiner vælger de fleste kniv.

Der er trommer, der kalder til kamp. I går med jeres banner og har fået syet nyt smart rødt og grønt tøj til dagen. Svinefedt i håret eller høj hat og kappe. Flasher arvæv. Vores helte går sammen med de underbosser de har fået allieret sig med i gennem scenariet. Potentielt er underbosserne:

- Keit brødrene og deres natmænd: Beskidte, lugtende og sindssyge.
- Mister Rentoff og drengebanderne: Ikke særlig stærke, men så utrolig mange.
- The Dungeon Mester og Messer Kristitan: To mægtige mordere der bringer sværd og deforme underjordiske mennesker til kampen.
- Jorkamma Halgot og hendes gule valkyrier: Nordbo kvinder med panser og krigshamre.

På torvet foran templet står Zanbar Bone i bar overkrop og med en lang grim offerkniv. Omkring ham står de underbosser som vores helte ikke har fået allieret sig med eller nedkæmpet. Derudover har Zanbar Bones selv en god bunke mænd med.

Dette er den sidste scene og derfor gælder der to andre regler for hvis man fejler. 1: Hvis man fejler så er man ude af kampen, måske er man død, måske er man bare hårdt såret. Men man er færdig.



2: Selvom en af de andre spilpersoner fejler og er ude af kampen, så slutter kampen ikke. Man kan godt angribe den biperson der lige har dræbt/ såret ens ven. Spilpersonerne har først tabt når de alle sammen er taget ud eller er flygtet.

Først skal de igennem underbosserne. Potentielt:

- Keit brødrene og deres natmænd med en modstand på 13
- Mister Rentoff og drengebanderne med en modstand på 11
- The Dungeon Mester og Messer Kristitan med en modstand på 13
- Jorkamma Halgot og hendes gule valkyrier med en modstand på 12

Derefter skal de nedkæmpe **Zanbar Bone**.

Han har en modstand på 14.

Hvis de taber...

Ravne flyver rundt om pladsen og kigger ned på de ødelagte kroppe. Denne kamp vil der blive talt om lang tid efter.

Måske er der nogen af dem der simpelthen dør. Andre vågner af deres sår om natten efter kampen. Sniger sig ud fra pladsen for at forlade De Fem Harzadiner for evigt. Lad dem beskrive hvordan de kommer ud. Hvordan de kommer væk. Hvor de nu vil tage hen.



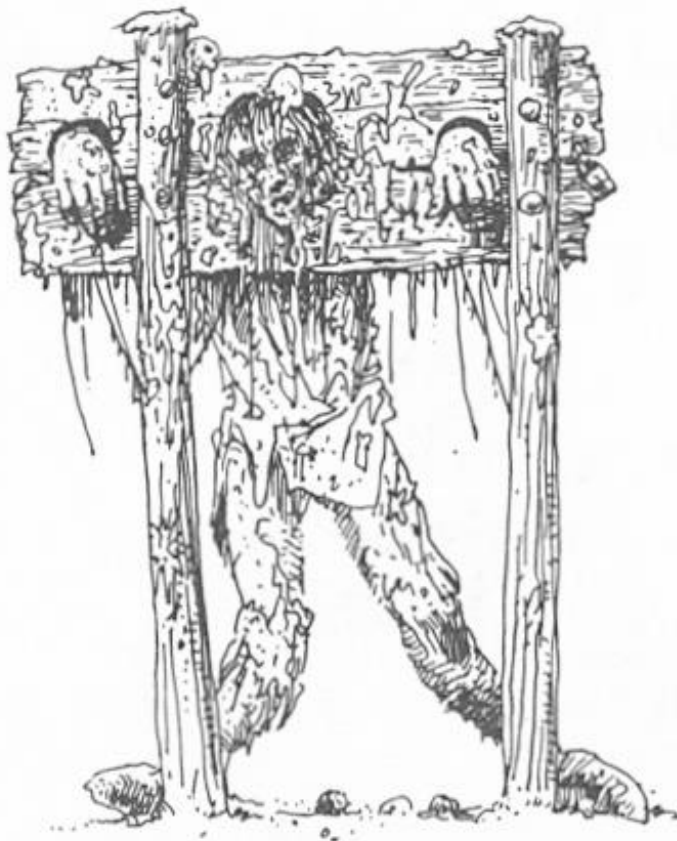
Måske sværger de noget. Hævn. Aldrig at vende tilbage igen eller noget helt tredje.



Hvis de vinder

Efter deres sejrsmiddag på Den Røde Gris sidder spillere og spillere tilbage. Lad dem rose hinanden og glædes over deres sejre. Lad dem beskrive deres sår og hvor trætte de er. Lad dem også komme ind på hvor seje de er.

Næste morgen kommer der et bud ind. En gadedreng, der fortæller at en af deres underbosser er blevet myrdet, da han var på vej hjem efter festen i går. Eftersigende skulle han være blevet myrdet af sin egen søn og dennes venner. De har knivdræbt en gangster, en af deres gangster. Folk forventer de hævn ham (også selvom det blot var børn der gjorde det)...





Oversigt over bipersonerne

Black Mountain

Veteran gorillasoldat og ligner mere et gammel krigsprøvet abebæst end en mand. Sort.

Borgon Rex

Borgon Rex er en stor mand. Lad ham havde nogen af de samme træk som Low Darok beskriver ved sin spilperson. Ellers er han rødhåret og bred. Store tænder, hvor han mangler en del i undermunden.

Den Fede Mand

Er **Frigrad Sortblods** far, men det ved Frigrad ikke. Overboss i ***De Fem Harzadiner*** i barndomsscenen. Dør i tiden mellem barndomsscenerne og resten af scenariet.

En stor og smuk mand. Flad næse. Går klædt i hvidt og guld.

The Dungeon Master

Underboss der kan importere alt – lovlige og især ulovlige genstande. Er en lille mand i kjortel og langt hvidt skæg.

Jepp Zanal den Vantro

Er en stille ældre guldkøber med en meget tung vom, fuld af guld. Er **Jægerens** fætter.

Jorkamma Halgot

Leder af de gule/gale valkyrier. Som ung er hun en smuk, høj kampkvinde af nordisk af udsende. Lyst hår. Som ældre er hun beskidt, grim og fordrukken. Lange patter og fedtet hår.



Jægeren

Massemorder. En flot mand. Skarpe træk, kort mørkt hår og lange lemmer svøbt i elegante klæder.

Lady Rosa

En smuk skøge som er sammen med **Borgon Rex**. Rødhåret, lidt hult ansigt, men store bryster.

Leo

En mørkhåret 12-årig dreng, som de er flest. Uskyldig, på nær et meget frækt smil. En af **Mister Rentoffs** drenge.

Liam

Er en stor grim rødhåret fyr. Fordrukken og hader sin bror af et godt hjerte.

Lilli

Er **Low Daroks** lillesøster. En sød lille pige, der er blevet tæsket i stykker af sin far, **Borgon Rex**.

Messer Kristitan

Er **the Dungeon Masters** underling. Ellers er han en høj, slank ældre mand. Han har masser af svinefedt i sit halvlange hår og stadigvæk de fleste af tænder, men hist og her titter en guld tand frem. En flot ældre mand, der ved at han er magtfuld og ikke er bange for at vise det. Han går primært i mørkeblå farver og altid en flot vest.

Mister Rentoff

Leder af alle drengebanderne i **De Fem Harzadiner**. En magtfuld underboss. Er iført kåbe og høj hat på sin skaldede pande. Hans overkrop er fyldt med barnlige tatoveringer.



Noel Keit

Er en stolt om ikke flot, så værdig, rødhåret høj fyr. Lidt slidt, lidt vejrbidt og smiler normalt meget.

Zanbar Bone

Den centrale antagonist igennem scenariet. I barndomsscenerne er bandleder for **Borgon Rex** og underboss under overbossen **Den Fede Mand**. I resten af scenariet er han blevet overboss over ***De Fem Harzadiner***.

Zanbar Bone er en høj tynd mand, lidt gullig i huden. Dårlige tænder og ånde: lugter af pis og æg.



Handout til spillerne:

FEJLETABEL

Hvis værdien af terninget plus stat er mindre end den angivne modstand har man ikke overvundet modstanden og man tager skade i en eller anden form. Spillerne der har været **lead-out mand**, og rullet terningen, vælger 2 af følgende resultater:

- Du får læsterlige klø og mister en 6-sidet terning i Udholdenhed.
- Du får en skade der påvirker dine evner (brækket arm, smadret øje) og mister en 6-sidet terning i Evne.
- Din synd imod guderne, pisser dæmoner af og mister en 6-sidet terning i Held.
- Rygtet om jeres nederlag brede sig som en steppebrand i De Fem Harzadiner. Jeres næste modstander ved, at I tidligere har fejlet og er sværere at få ned med nakken. +2 modstand i næste scene.
- Dit nederlag som frontmand går ud over en af dine venner: Vælg et af punkterne 1-3 og påfør en af de andre spilpersoner den.



**Det er vigtigt at fortælle nederlaget. Giv den gas.
Det skal være fedt, når det gør ondt.**

Den Niperkanaza, barn

I dette scenarie skal du først spille **Den Niperkanaza** som en dreng på fjorten. Derefter skal du spille Den Niperkanaza, da han som voksen vender hjem.

Flygtningen

Som barn af flygtninge fra folkemordene på **Den Niperkanaziske Steppe** følte Den Niperkanaza sig altid forfulgt af sit folks skæbne. Han var stille, men ikke mere beskidt end de andre drenge i kvarteret. Alligevel blev han forfulgt og slået af bøller. Lige indtil han mødte de andre fra banden.

Morder Dommedag Banden

I er venner.

Lige så længe, du kan huske, **har Frigrad Sortblod, Low Darok, Dric, Hector og dig** hugget æbler fra æblehandlerens vogn. Det var Dric, der synes, at I var en bande, og at I skulle have et navn.

Det var også Dric, der fandt på navnet til jeres bande: "Morder Dommedag". Hector foreslog ellers "Moder Dommas bande" efter den hellige **Domma Mia**. Navne indeholder magt, men begge disse navne var lige åndssvage og tilsyneladende magtesløse. På den måde var "Morder Dommedag" et fint navn til en tilsyneladende magtesløs drengebande.

Low Daroks Far er et svin

"Lilli har fået tæsk igen" siger Low Darok. **Lilli** er Low Daroks søster og hun har fået tæsk af deres far **Borgon Rex**. Borgon Rex er gangster, men denne gang er han gået over stregen.

"I kan da ikke bare stå der og glo. Se på hende!," siger Hector. Lilli vender sit ødelagte ansigt ned mod jorden, men I har alle set det. Det er slemt. Du lægger mærke til, at hendes livsmod har forladt hende. Med alle de tæsk, hun har fået, har Borgon Rex ødelagt hende på et åndeligt plan.

"Lilli overlever ikke sommeren over, hvis vi ikke gør noget," siger du, fordi du kan mærke, at det er sandt. Måske ville døden være det mest barmhjertige, tænker du, men du kan ikke få dig selv til at sige det.

"Netop!" råber Hector. I kigger alle på Dric, for det er i virkeligheden ham, der bestemmer. Du er meget taknemmelig for at være Drics ven.

Frigrad Sortblod finder sin lange røde dolk frem. Du smiler. Du er også taknemmelig over at være Frigrads ven.

Alle finder deres knive frem. Borgon Rex skal stoppes, stoppes med kniv, som man gør i **De Fem Harzadiner...**

De Fem Harzadiner

Narzula City er Imperiets hovedstad med Det Overflødige Palads og De Tusind Garnisoners ophav. Det er verdens navle, byen i midten, hvor øst fronter vest i en bragende basar. Det er et menneskeskabt bjerg af gyder og stræder, lag på lag af guld og blod.

Nede ved floden og mellem de fem store markedspladser ligger De Fem Harzadiner. De fem gader og tilstødende gyder er et slumkvarter fyldt med tilrejsende fra Imperiets fjerne og fattige dele: arbejdere, ludere, lommetyve og alt deres afkom. **Gangsterland**, hvor man vokser op med hovedet bøjet eller knytterne hævet. Et organisk netværk af beskidte gyder og frække sidegader. Det er her, vores historie udspiller sig.

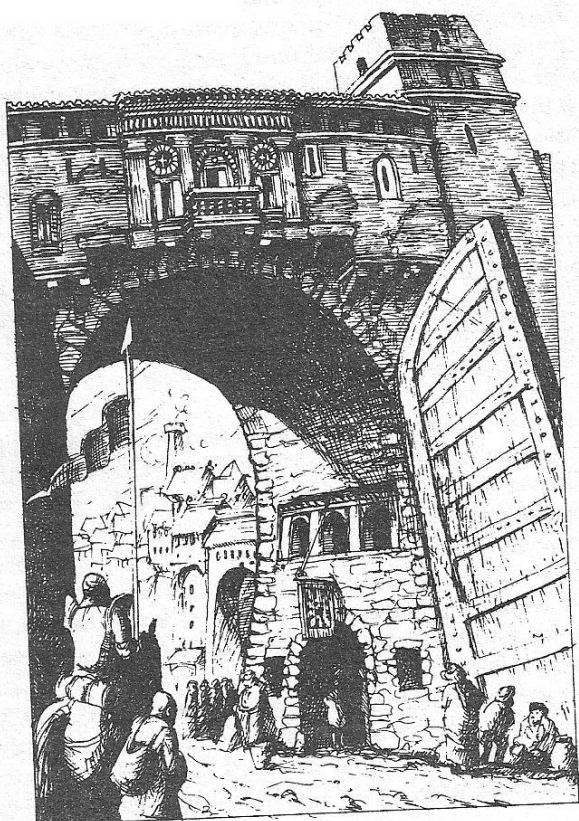
Det er sensommer og det regner. Vi er i en sidegade til en gyde dybt inde i De Fem Harzadiner. Duften af frisk regn kæmper for at fortrænge lugten af pis og sur røg. Herinde tårner husene sig op, bygget lag på lag i gult mudder og billige røde sten. Måske hænger der noget blå sejl over dele af gyderne. Selvom det regner, er gaden fyldt af mennesker, der handler, snyder eller bare mere eller mindre succesfuldt forsøger at komme fra A til B.

Beskriv jeres kvarter

I scenariets første scener skal du være med til at beskrive jeres kvarter. Du skal i dine beskrivelser forstærke de andres beskrivelser:

Digt videre på dem. Du må gerne overdrive dem lidt eller skubbe dem i en lidt anden retning. Hvis en biperson er blevet beskrevet, så må du gerne vende tilbage til hende.

Hvad gør hun nu, efter de er gået forbi? Hvis et hustag bliver beskrevet som rødt, hvordan ser det så ud, når solen rammer det?



Den Niperkanaza, den vise

Flere år efter. De grå troldmænd kom til dit barndomskvarter og tilbød dig en plads på **Det Skjulte Akademi for Hemmelige og Forbudte Kunster**.

Bogen

Du mærker den kolde vind fra det åbne vindue i det lille kammer. Du ligger på den simple seng, som du har sovet i, siden du blev optaget. Øvre ved vinduet er der et lille bord og en stol. På bordet ligger der en spændende bog fyldt med hemmeligheder, som det aldrig var tiltænkt, at en dødelig skulle læse. Du kan ikke se bogen fra, hvor du ligger, men du ved, den er der. Kan mærke den. Bogen handler om glemte dæmoner og naturånder fra oldtidens ødelagte riger. Det er blot den sidste i rækken af mange sådanne bøger. Du ved, den er spændende, og du skal bruge det, der står i den til morgendagens prøve. Selvom du har haft den i flere dage, har du endnu ikke fået åbnet den. I stedet for at læse har du husket. Som en drukkenbolt, der ikke kan mande sig op til andet end sit druk, har du fyldt dit sind med minderne fra din barndom. Du kan mærke, at du er ved at udføre et ritual, der vil sætte dig i forbindelse med dine gamle venner, men du forstår ikke, hvorfor du udfører ritualet i stedet for at læse op på prøven. Måske er det en del af prøven? De gamle grå troldmænd er nogle lumske karle.

Dengang du troede, du var blevet blind

En meget tidlig morgen for længe siden vågnede du op og kunne ikke se. Dric måtte føre dig igennem gaderne, som en gammel blind hund. Du husker stadigvæk, hvordan lugten slog dig, som I kom frem. Ens lugtesans er åbenbart stærkere, når man er blind. De andre fortalte, at I kom til blindehjemmet, og du kunne mærke, hvordan solen stod op. I det øjeblik skete der noget, og med ét kunne du se igen. Du så morgengryet sammen med de andre og I græd af glæde.

Det banker på døren. Det er ellers forbudt at forstyrre dig før prøven.

Dric har en plan

Da du åbner døren står der en fremmed broder, en af de grå troldmænd, som du ikke har mødt før. Han er gammel. Du kan mærke, at han er korrump, magtfuld og farlig. Han har fået guld og bringer besked fra Dric. Inden du får hørt beskeden, bliver du ramt af et drømmesyn.

Dric var rejst ud i verden for at knalde smukke damer og skaffe rigdomme, men i stedet endte han med at finde ærekære ægtemænd og nærige handelsbaroner. Sidst Dric var hjemme, drak han sur vin med Frigrad Sortblod. Senere, bag en kro, blev de angrebet af en ung fyr med kniv. Den unge mand var en af **Zanbar Bones** mænd. Dric gjorde kort proces. Selvom Dric rejste før Bones ville få nys om det, blev Drics skæbne beseglet den nat.

Den gamle fortæller, at Dric har en plan. Han vil tilbage til De Fem Harzadiner, og han vil have dig med. Du kan mærke, at det er det rigtige at gøre.

Frigrad Sortblod er blevet kroejjer

Samme aften rejser du. Med en viljeshandling forlader du Det Skjulte Akademi for Hemmelige og Forbudte Kunster, som eller har været dit hjem i alle disse år. Akademiet ligger kun et par gader væk fra De Fem Harzadiner, men der er en verden til forskel. Samme nat bryder du ind og gemmer dig i et baglokale i Frigrad Sortblods kro, Det Røde Svin. Det er tidligt om morgenen og alle er gået hjem, men idet du bevæger dig igennem krostuen, indser du noget, som du burde have regnet ud før:

Frigrad Sortblod er **Den Fede Mands** uægte søn. Du er ikke sikker på, hvad det betyder. Du havde ellers hørt, at Den Fede Mand skulle være død, og at Zanbar Bone er blevet overboss i De Fem Harzadiner.

Du lægger dig ned på gulvet og drømmer. Så længe du ligger i lokalet, vil de glemte alt om det og ingen vil komme og forstyrre dig i dit syn.

Low Darok, den ulykkelige soldat

Du drømmer meget om Hector. Han er åbenbart blevet sørøver med eget skib og han virker lykkelig. Griner meget i dine drømmesyn. Du har kun to drømme om Low Darok.

Hector mødte Low Darok ved et tilfælde langt ude øst på ved **Den Gule Kyst**. Low Daroks deling var blevet lejet ud til en Kriansk Krigerbaron og de havde just indtaget havnebyen. Næsten samtidig lægger Hectors skib "Moder Domma" til kaj i selvsamme havneby. På et nedslidt bordel løber de ind i hinanden. De drikker, snakker om gamle dage og køber en glædespige sammen. Hector nyder det. Når Low Darok griner og får udløsning er det derimod skuespil. Du kan mærke, at Low Darok hader det. Ikke Hector, men hele situationen. Måske hele hans liv.

Kort tid efter får du høj feber og i din febervildelse ser du, hvordan Low Darok gennemgår et mørkt ritual ved at drikke en fæl trylledrik. En **Gorilla-mikstur**, der forandrer hans krop og sind. Low Darok vælger frivilligt at blive en af imperiets elitesoldater og abemand. Gorillasoldat.

Hector, den lykkelige pirat

Det bliver ikke svært for Dric at overtale Low Darok til at vende hjem sammen med jer andre. Hector bliver derimod sværere at overtale. Han er jo lykkelig som pirat, hvorfor skulle han opgive det?

Og så ser du Hector fanget i fangekælderens. Han er blevet taget til fange af kaptajnerne i Imperiets stolte flåde. Hector er stadigvæk optimistisk, selvom han ved, at han skal hænges eller det, der er værre. Du ser, hvordan døren går op, og der står en mand med en fakkel og et skælmsk smil. Det er Dric, og han vil selvfølgelig redde Hector ud.

Du vågner fra dine drømmesyn og ved, at Hector nu skylder Dric sit liv. At Hector nu vil rejse til De Fem Harzadiner med Dric. Du fornemmer, at det ikke er helt tilfældigt, at Dric ved, at Hector er blevet fanget. Du elsker Dric, men han er også et manipulerede svin, tænker du, imens du rejser dig. Du kan mærke, at du er sulten. Hvor længe har du ligget i baglokalet? Det er tid til at gå ud i krostuen. Frigrad Sortblod er allerede derude og i gang med at gøre rent. De andre er på vej, men først må du lige få Frigrad Sortblod til at bikse noget mad sammen til dig. Det er lang tid siden, du har spist og du får brug for al din energi.

Din rolle

Den Niperkanaza blev aldrig optaget i de grå troldmænds orden. I stedet droppede han sin sidste eksamen og gemte sig i længere tid i et baglokale i sin gamle ven Frigrad Sortblods kro. Det var det rigtige at gøre, men det lange ophold har efterladt Den Niperkanaza svag og sårbar. Selv en lærling hos De Grå Troldmænd er utrolig magtfuld, men Den Niperkanaza skal lige komme sig mentalt, fysisk og åndeligt først.

Det var rigtigt at droppe eksamen og gemme sig i Frigrads kro, fordi drengene fra banden betyder alt for Den Niperkanaza. Selvom Dric ikke kan gøre noget rigtigt og har måttet flygte fra sted til sted, så fortjener han, at Den Niperkanaza hjælper ham med at opbygge et liv i De Fem Harzadiner. Om ikke andet, så fordi det er nødvendigt, hvis Dric skal overleve sig selv og sine eventyr. Et mere roligt liv er også en nødvendighed for Low Darok. Hvis hans menneskelige side skal bevare kontrollen over bæstet i ham, har han brug for en ledertype som Dric. At Hector lod sig snyde af Dric ændrer ikke på, at det er vigtigt at Den Niperkanaza hjælper Dric så meget som muligt, så Hector har muligheden for at stå til søs igen. Skal Den Niperkanaza fortælle, at det var Dric, der fik Hector fanget? Skal Den Niperkanaza fortælle Frigrad, at han er Den Fede Mands søn?

Stats

Når I møder modstand, skal du nogen gange slå en af dine stats. Du slår en 6-sidet terning plus enten Evne, Udholdenhed eller Held. Du slår imod en sværhedsgrad, som din spilleder fortæller dig.

Hvis du synes sværhedsgraden er for høj, kan du slå en 12-sidet terning i stedet for en 6-sidet terning, men så skal du beskrive, hvordan du løser problemet på en særlig sej og hårdkogt gangster-agtig måde. Vær varsom med at bruge den 12-sidede gangsterterning, for hvis du slår for højt og resultatet af terningeslaget og din stat er mere end fire over sværhedsgraden, så kammer det der gangster over. Du forvolder mere skade, end du ønskede og uskyldige kan komme til skade.

Evne: 2

Udholdenhed: 1

Held/Magi: 6

Speciale: *Alt, der er solidt, smelter og bliver til luft*

I stedet for at slå terninger i en scene, kan Den Niperkanaza bruge sin opløsningsmagi. Beskriv, hvordan du med dit sind omformer omgivelserne eller ødelægger dine modstanders psyke.

Du kan kun bruge dit speciale én gang i løbet af scenariet.

Dric, barn

I dette scenarie skal du først spille **Dric** som en glad og ubekymret femtenårig, som han var før alle damerne. Derefter skal du spille Dric, da han som voksen vender hjem.

Lykkeridderen og charlatanen

Dric var en glad dreng. Veltalende og vellidt. Alle snakkede om, hvor sjov og flot Dric var. Når mændene ikke lyttede, talte damerne i kvarteret med længsel om, hvordan han mon ville blive, når han blev voksen. De kunne næsten ikke vente. Den eneste, der virkelig ikke kunne udstå Dric, var **æblehandleren** og det var fordi Dric simpelthen ikke kunne lade være med at hugge et æble, når det bød sig til på æblehandlerens vogn.

Morder Dommedag Banden

I har været venner, lige siden I var små.

Lige så længe du kan huske, har **Hector, Low Darok, Frigrad Sortblod, Den Niperkanaza** og **dig** hugget æbler fra æblehandlerens vogn. I var en bande, og I skulle have et navn.

Det var Hector, der fandt på navnet til jeres bande: "Morder Dommedag". I virkeligheden sagde Hector noget andet, men det lød som om han sagde "Morder Dommedag". Det var et sjovt og åndssvagt navn. Du elskede navnet og derfor endte I med at være "Morder Dommedag Banden".

Low Daroks far er et svin

"Lilli har fået tæsk igen," siger Low Darok. **Lilli** er Low Daroks søster og hun har fået tæsk af deres far, **Borgon Rex**. Han er gangster, men denne gang er han gået over stregen.

"I kan da ikke bare stå der og glo. Se på hende!," er der en, der siger. Hector, måske. Lilli vender sit ødelagte ansigt ned imod jorden, men I har alle set det. Det er slemt. Du lægger mærke til hendes hænder. Alle hendes fingre er knækket, nogle af dem på langs. Det må gøre helt utrolig ondt.

"Lilli overlever ikke sommeren over, hvis vi ikke gør noget" mumler Den Niperkanaza.

"Netop!" råber Hector. Alle kigger på dig, som om det er dig, der bestemmer, og du nikker.

Lille tynde Frigrad kan ikke engang rigtig lide Lilli eller Low Darok, men han finder alligevel sin kniv frem. Low Daroks far skal stoppes, stoppes med kniv, som man gør i **De Fem Harzadiner**...

De Fem Harzadiner

Narzula City er Imperiets hovedstad med Det Overflødige Palads og De Tusind Garnisoners ophav. Det er verdens navle, byen i midten, hvor øst fronter vest i en bragende basar. Det er et menneskeskabt bjerg af gyder og stræder, lag på lag af guld og blod.

Nede ved floden og mellem de fem store markedspladser ligger De Fem Harzadiner. De fem gader og tilstødende gyder er et slumkvarter fyldt med tilrejsende fra Imperiets fjerne og fattige dele: arbejdere, ludere, lommetyve og alt deres afkom. **Gangsterland**, hvor man vokser op med hovedet bøjet eller knytterne hævet. Et organisk netværk af beskidte gyder og frække sidegader. Det er her, vores historie udspiller sig.

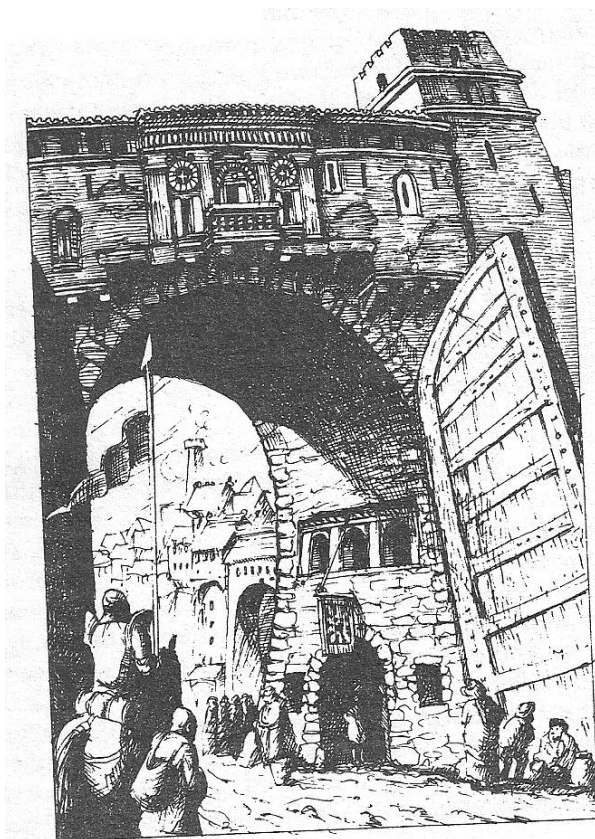
Det er sensommer og det regner. Vi er i en sidegade til en gyde dybt inde i De Fem Harzadiner. Duften af frisk regn kæmper for at fortrænge lugten af pis og sur røg. Herinde tårner husene sig op, bygget lag på lag i **gult mudder og billige røde sten**. Måske hænger der noget blå sejl over dele af gyderne. Selvom det regner, er gaden fyldt af mennesker, der handler, snyder eller bare mere eller mindre succesfuldt forsøger at komme fra A til B.

Beskriv jeres kvarter

I scenariets første scener skal du være med til at beskrive jeres kvarter. Du skal i dine beskrivelser fokusere på det løsslupne, det vilde og det frie:

De Fem Harzadiner er vildt kvarter, hvor alt kan ske. Lad det skinne igennem i dine beskrivelser. Husene vokser nærmest organisk op, etager er bygget oven på hinanden uden videre omtanke. Folk bevæger sig mere frit hernede.

Måske er der en fuld mand, der danser? Måske er der, midt i mængden, en bjørn, der danser?



Dric, Charlatanen

Flere år efter og du er en jaget mand. Lidt for mange gifte kvinder, lidt for mange indbrud hos lidt for magtfulde mænd.

Du har en plan

Bærevognen gynger, **slavefolkene** pruster og bander over morgenregnen og den mørke, smukke fladnæsede kvinde sover stadigvæk. Det var ikke let at få dem alle sammen samlet, men du har brug for al den støtte, du kan få, hvis din plan skal lykkes. Hvis du kommer hjem til De Fem Harzadiner uden dine venner, så er det kun et spørgsmål om tid, før du kommer til at knalde den forkerte gangsters kone. Din eneste chance er at rejse hjem og overtage magten i De Fem Harzadiner. Du har rejst længe nok nu til at vide, at du kun kan overleve, hvis du får opbygget en magtbase og med dine venners hjælp, kan det lykkes i De Fem Harzadiner.

Da Den Niperkanaza var blind

Det var overraskende let at bestikke en af **De Grå Troldmænd** og få ham til at sende besked til Den Niperkanaza, som blev optaget på **Det Skjulte Akademi for Hemmelige og Forbudte Kunster**. Du ved stadigvæk ikke, hvordan den gamle korrupte troldmand gjorde det, men du gav ham guldmønterne om aften og næste morgen bragte han dig Den Niperkanazas svar. Du ville tro, at han havde snøret dig, hvis det ikke var fordi han kunne genfortælle historien om dengang Den Niperkanaza vågnede op og var blind.

Det var en morgen for længe siden. Den Niperkanaza slog øjnene op til mørke. Du måtte føre ham frem som en gammel blind hund. Du vidste ikke, hvad du skulle gøre. Du og de andre tog ham om til blindehjemmet. I regnede med, at han skulle bo der resten af sit liv, men i samme øjeblik stod solen op og med ét kunne Den Niperkanaza se igen. I så morgengryet sammen og græd af glæde.

Ellers var beskeden fra Den Niperkanaza, at han synes, det var en god idé at samles og at han nok skulle være der. Perfekt.

Piraten Hector var sværere at overbevise

Hector var også rejst ud, men hvor du har røvet rige købmænds skat- og sovekamre, så har han røvet deres handelsskibe. Han stod til søs og blev **sørøver**. Det var måske et mere fornuftigt valg end dig, for i lang tid virkede det og han blev rig på det. Det indså du første gang du mødtes med ham for seks år siden. Det var i en lille fiskerlandsby, hvor I mødtes på en lille ussel kro. I drak og du nævnte ikke engang din plan for ham. Han virkede næsten også lykkelig for sit liv på søen.

Det tog fem år. Utallige analyser af Hectors favorit togter, mange nætters planlægning og en ufin alliance/affære med en halvfed, halvgrim kaptajns kone skulle der til, før Hector blev overbevist. Det var en dristig plan. Kaptajnskone fik sin mand, **Kaptajn Ussel**, overtalt til at sætte efter Hector.

På trods af dine analyser af Hectors adfærd, undslap Hector Kaptajn Ussel indtil flere gange og Kaptajnen var lige ved at opgive. Hector var også lige ved at blive dræbt, da Kaptajnen endelig indhentede hans skib. Hvis Hector var død, ville du ikke kunne tilgive dig selv.

Hector blev utrolig glad, da du åbnede døren til fangekælderen og flygtede med ham. Selvfølgelig blev han det, for det var blevet bestemt, at han skulle hænges ved daggry. Inden du efterlod Hector i udkanten af De Fem Harzadiner svor han, at han ville møde op på **Frigrad Sortblods kro** ved næste måneskifte.

Low Darok, Gorillasoldaten

Bærevognen stopper på en lille høj et par dagsrejser uden for Narzula City. I er nået frem og du vækker den fladnæsedede skønhed. Hvad var det hun hed igen? Hun **er zitarisker**. Saradora måske? Snart vil hæren komme forbi og hun kan bringe bud til Low Darok.

Hector har fortalt dig, at han har hørt, at Low Darok har gennemgået et mørkt ritual. Drukket **en trylledrik** og gennemgået en forandring. Han er blevet en af imperiets elitesoldater og abemænd. Gorillasoldat. Gad vide, hvad det betyder? Low Darok er god nok, så det skal nok gå. Low Darok skal nok møde op på **Det Røde Svin**. Abemand eller ej.

Frigrad Sortblod er blevet kroej

Frigrad Sortblod har overtaget Det Røde Svin, der ligger på første sal lige over bordellet Lummerbuksen. Det er et godt sted.

Sidst du var hjemme drak I sur vin som i gamle dage. He. Senere, bag kroen, angreb en eller anden ung fyr dig med kniv. Det skulle han ikke have gjort. Du har kæmpet med kniv siden du var med til dræbe Borgon Rex. Ligesom Borgon Rex var den unge mand en af **Zanbar Bones** mænd. Dengang rejste du, før Bones ville få nys om det. Nu er det dog slut med at flygte.

Du smiler og giver den smukke zitariske kvinde et opmuntrende klask i måsen, inden du sender hende af sted og sætter dig tilbage i bærevognen. Du er på vej hjem. Verdensmanden og charlatanen Dric er på vej hjem, denne gang som en boss.

Din rolle

Dric har rejst i hele verden, men vil helst bare hjem. Han har brug for at danne sig en magtbase, som jaloux ægtemænd og hidsige købmænd ikke kan jage ham væk fra. Alle ræve har brug for et rævehul, der er deres. Dric ved, at han kommer til at kaste sig ud i magtkampen i De Fem Harzadiner og har derfor søgt backup.

Han har samlet sin gamle bande omkring sig. Dric har været i kontakt med Den Niperkanaza, der blev optaget på Det Skjulte Akademi for Hemmelige og Forbudte Kunster. Han har snydt sin gamle ven Hector til at forlade sit elskede piratliv. Dric har sendt bud efter Low Darok, som er blevet ændret i et mørkt ritual og nu er Gorillasoldat. Frigrad Sortblod forlod aldrig De Fem Harzadiner, blev kroejer, så han ved sikkert mere om magtfordelingen i De Fem Harzadiner end nogen andre.

Stats

Når I møder modstand, skal du nogen gange slå en af dine stats. Du slår en 6-sidet terning plus enten Evne, Udholdenhed eller Held. Du slår imod en sværhedsgrad, som din spilleleder fortæller dig.

Hvis du synes sværhedsgraden er for høj, kan du slå en 12-sidet terning i stedet for en 6-sidet terning, men så skal du beskrive, hvordan du løser problemet på en særlig sej og hårdkogt gangster-agtig måde. Vær varsom med at bruge den 12-sidede gangsterterning, for hvis du slår for højt og resultatet af terningslaget og din stat er mere end fire over sværhedsgraden, så kammer det der gangster over. Du forvolder mere skade, end du ønskede og uskyldige kan komme til skade.

Evne: 5

Udholdenhed: 3

Held: 4

Speciale: *Når Dric smiler*

I stedet for at slå terninger i en scene kan Dric smile sit charmerede smil. Beskriv, hvordan du overkommer modstanden i scenen med din charme, veltalenhed og gode stil.

Du kan kun bruge dit speciale én gang i scenariet.



Frigrad Sortblod, barn

I dette scenarie skal du først spille **Frigrad Sortblod**, da han var et barn på blot fjorten år. Derefter skal du spille Frigrad som voksen, da hans barndomsvenner vender hjem til **De Fem Harzadiner**.

Ham den faderløse

Frigrad Sortblod var en som mange andre drenge i De Fem Harzadiner. Ikke noget særligt, overhovedet ikke faktisk. Helt gennemsnitlig. Gennemsnitlig høj, smart og pæn. I De Fem Harzadiner er gennemsnittet ikke særlig højt, smart eller pænt.

Mellemblood, mellemfornøjet og lidt bange af sig, bare ikke når store sorte Hector var med. I virkeligheden har Frigrad ikke noget at være bange for, da han er Gangsteroverbossen **Den Fede Mands søn**. Men det ved Frigrad ikke. Han tror, han blot er endnu en af de mange faderløse i De Fem Harzadiner.

Morder Dommedag Banden

I har været venner lige siden I var små.

Lige så længe, du kan huske, har **Hector, Low Darok, Dric, Den Niperkanaza** og **dig** hugget æbler fra æblehandlerens vogn. Det var Dric, der synes at I var en bande, og at I skulle have et navn.

I virkeligheden sagde Hector noget andet, men det Dric hørte, var "Morder Dommedag". Alle de andre, på nær Hector og dig, synes det var sjovt og derfor endte I med at være "Morder Dommedag Banden". Hvad Hector i virkeligheden sagde, har du glemt.

Low Daroks far er et svin

"Lilli har fået tæsk igen" siger Low Darok. **Lilli** er Low Daroks søster og hun har fået tæsk af deres far **Borgon Rex**. Han er gangster, men denne gang er han gået over stregen.

"I kan da ikke bare stå der og glo. Se på hende," er der en, der siger. Hector, måske. Lilli vender sit ødelagte ansigt ned imod jorden, men I har alle set det. Det er slemt. Frigrad lægger mærke til de halve tænder i hendes mund. Det ser ud som om, de er klippet over med en meget hård saks.

"Lilli overlever ikke sommeren over, hvis vi ikke gør noget," mumler Den Niperkanaza.

"Netop!" råber Hector. Alle kigger på Dric. Han nikker. Det er ham, der bestemmer.

Frigrad kan ikke engang rigtig lide Lilli eller Low Darok, men finder alligevel sin kniv frem. Deres far skal stoppes. **Stoppes med kniv.** Som man gør i De Fem Harzadiner.

De Fem Harzadiner

Narzula City er Imperiets hovedstad med Det Overflødige Palads og De Tusind Garnisoners ophav. Det er verdens navle, byen i midten, hvor øst fronter vest i en bragende basar. Det er et menneskeskabt bjerg af gyder og stræder, lag på lag af guld og blod.

Nede ved floden og mellem de fem store markedspladser ligger De Fem Harzadiner. De fem gader og tilstødende gyder er et slumkvarter fyldt med tilrejsende fra Imperiets fjerne og fattige dele: arbejdere, ludere, lommetyve og alt deres afkom. **Gangsterland**, hvor man vokser op med hovedet bøjet eller knytterne hævet. Et organisk netværk af beskidte gyder og frække sidegader. Det er her, vores historie udspiller sig.

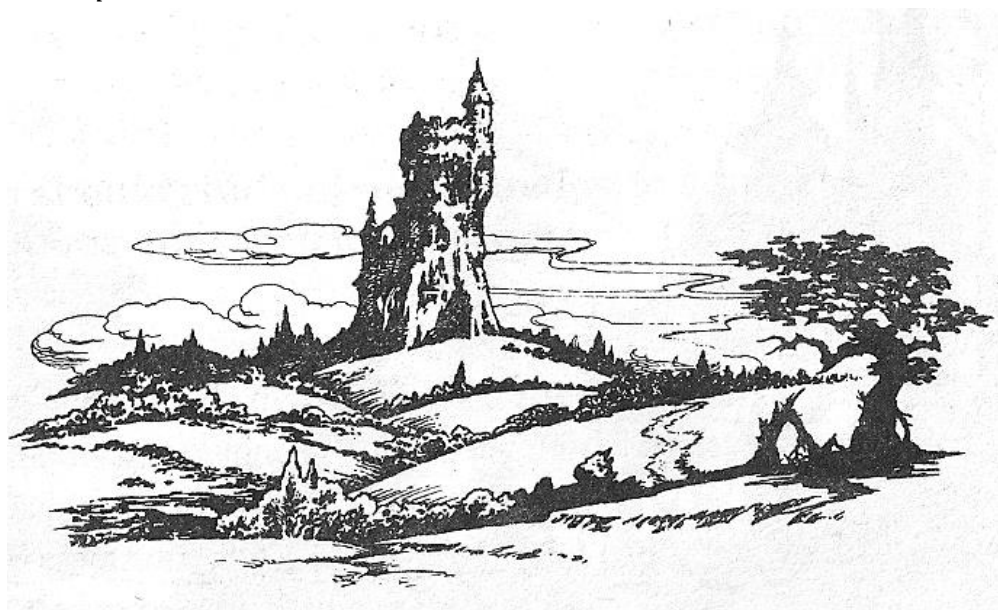
Det er sensommer og det regner. Vi er i en sidegade til en gyde dybt inde i De Fem Harzadiner. Duften af frisk regn kæmper for at fortrænge lugten af pis og sur røg. Herinde tårner husene sig op, bygget lag på lag i gult mudder og billige røde sten. Måske hænger der noget blå sejl over dele af gyderne. Selvom det regner, er gaden fyldt af mennesker, der handler, snyder eller bare mere eller mindre succesfuldt forsøger at komme fra A til B.

Beskriv jeres kvarter

I scenariets første scener skal du være med til at beskrive jeres kvarter. Du skal i dine beskrivelser fokusere på de andre mennesker omkring jer:

Du kender nogen af dem.

En lille håndværker eller en blegfed handelsmand, måske? Er der en, der er særligt fuld eller skæv? Hvad er der med ham tiggeren på hjørnet? Hvordan reagerer de på Lilli? Hvordan reagerer de på Hector?



Frigrad Sortblod, Krøjer

Flere år efter. Nu fed, fordrukken og fortabt ejer af kroen **Den Røde Gris**.

Hector er vendt hjem!

Regnen står sidelæns ned og slår Frigrad i ansigtet, hvor end han vender sig, men det gør intet. De er tilbage! Hector er tilbage! Minderne varmer Frigrads krop, imens han bevæger sig igennem den kolde regn. Da de var små, kunne Frigrad leve flere dage af de æbler, de stjal, når Hector drak æblehandlerens smukke døtre fulde i den fede kroværts sure sprøjt. Åh, **Lulu**. Frigrad åbner en flaske **månesnaps** og drikker hårdt i regnen.

Da Den Niperkanaza var blind

Frigrad går ned igennem en gyde overhængt med regnfuldt vasketøj, som ikke er blevet hentet ind i tide. Han er en voksen mand og føler sig allerede godt brugt.

En morgen for længe siden vågne Den Niperkanaza op og var blind. Dric måtte føre ham frem som en gammel blind hund, men da vi kom til blindehjemmet stod solen op og med ét kunne Den Niperkanaza se igen. I så morgengryet sammen og græd af glæde.

Endnu en tår af snapsen, så omkring et hjørne og han er næsten hjemme. Det er vådt, det regner stadigvæk voldsomt. Minderne er fra før det forår, hvor Hector forlod dem. Herefter gik det hele fra hinanden. En nat blev Den Niperkanaza optaget på **Det Skjulte Akademi for Hemmelige og Forbudte Kunster**. De gik sammen ned af gaden og med ét var han væk. Først bagefter lugtede de svovlen. Low Darok blev taget af hæren, men det betød ikke så meget for Frigrad. Low Darok er et fjols.

Dric tog væk

Så kom den sommer, hvor Dric og Frigrad var alene. De Fem Harzadiner var for første gang et rigtig farligt sted for dem. **Zanbar Bone** var ung dengang, men allerede ved at etablere sig som underboss og hersker over Den Røde Gyde, hvor både Dric og Frigrads familier boede. Dric tog ikke noget pis. Damerne var vilde med ham, men mændene bankede ham gul og blodig hver anden dag og til slut måtte han rejse. Søge skatte i fremmede egne, sagde han. Frigrad står foran døren til sin kro, der ligger på første sal lige over bordellet **Lummerbuksen**. Han har glemt, hvordan han kom derhen. Glemte, hvordan han kom op af trappen.

Ham som blev

Frigrad gik i lære som slagter og forsøgte sig med held hos skønne Lulu. Dejlige ture ud af bydelen til en lundefuld fælle på fridage. Sol, regn og en snerig vinter. En morgen under en tidlig slagting af en so, brændte det meste af De Fem Harzadiner ned. Frigrad fik reddet sig ud, men mange gik til. Slagteren, æblehandleren og den fede vinhandler kogte med.

Magtkampene mellem de syv bosser sprang op. Undervejs tog Zanbar Bone magten i De Fem Harzadiner og Lulu med. Men hsn gav Frigrad den fede kroværts nedbrændte værtshus. Ret skal være ret. Frigrad åbner døren til det lille, mørke lokale. Han er den første, der møder ind.

Sidst Dric var hjemme, drak de sur vin som i gamle dage. Senere, bag kroen, var der en knivkamp og en af Zanbar Bones mænd døde vist. De var meget fulde. Da Bones mænd kom og spurgte, vidste Frigrad i hver fald intet. Nu er Dric hjemme igen, men det er Den Niperkanaza også. Og Hector! Frigrad finder kosten frem, drikker det sidste af månesnapsen. I aften skal der være virkelig pænt i krostuen.

Din rolle

Frigrad Sortblod ser meget frem til at se de andre fra banden. Især Hector, som han virkelig har savnet. Hector har en evne til at gøre Frigrad tryk og Frigrad ser stadigvæk op til ham. Frigrad glæder sig også til at se Den Niperkanaza, som han ikke har set, siden han blev optaget på Det Skjulte Akademi for Hemmelige og Forbudte Kunster. Til gengæld er Frigrad ret ligeglad med Low Darok. De har ikke haft kontakt siden Low Darok blev taget til hæren. Sidst Dric var hjemme, kom han hurtigt op og slås med Zanbar Bones mænd. Frigrad forventer ikke, at han har ændret sig. Dric er fuld af ballade, men det bliver alligevel godt at se ham.

Frigrad Sortblod er ham, som blev og derfor ved han mest om magtfordelingen i De Fem Harzadiner. De andre vil i løbet af scenariet forsøge at bekæmpe forskellige bosser i bydelen og i sidste ende Zanbar Bone. Det er ikke sikkert, at Frigrad synes, det er en god idé. Det er op til dig, men husk, at du elsker dine venner og især Hector.

Hvis I skal tage magten, skal I samle støtte. Det kan I enten gøre ved at overtage nogen af underbossernes områder. Enten ved at bekæmpe dem eller ved at overtale dem til at kæmpe på jeres side.

Der er fem underbosser:

- De gale **Keit Brødre** som sidder på magten over natmændene. Deres familie styrer transporten af menneskeligt affald, som de sælger som gødning til de omlæggende landsbyers marker. De handler i lort og lig. De virker til at være tilfredse med Zanbar Bones styre og selvom de sjældent har deltaget i bydelens magtkampe, så ville det være meget svært at overtage De Fem Harzadiner uden at de siger god for det. I finder dem nede på **Den Beskidte Havn** på havneknejen **Røvpitten**.

- **Mister Rentoff** og **drengebanderne** opstod efter branden. Den slagfaste Mister Rentoff er en af Zanbar Bones mest tro støtter. Med sin hær af faderløse drenge styrer Mister Rentoff gader og gyder med hård hånd. Der er ingen handlende, der kan undgå at betale ad hoc skatter og afgifter, hvis de vil have deres varer i fred for tyvagtige børnehænder. Mister Rentoff fører en hemmelig tilværelse, men I finder nok en, der kender ham, nede på **Gaden med de Tolv Børnehjem**.

- **The Dungeon Mester** er en mytisk personlighed, der hersker i hulesystemer og gange under De Fem Harzadiner. Hvor Keit brødrene har specialiseret sig i at skaffe ting ud af bydelen, så kan The Dungeon Mester skaffe ting ind i byen – det være sig forbudte okkulte genstande eller den forbudte drømmeurt. Han viser sig aldrig, men sender altid sin betroende tjener **Messer Kristitan** også kendt som Dommeren. Messer Kristitan holder til i spille- og sværdkampsstedet **Gaffe Raffa**, hvor der skulle være en nedgang til The Dungeon Mesters hemmelige hulesystem.

- **Black Mountain** er Zanbar Bones mand. Black Mountain er en gammel veteran gorillasoldat, mere bæst end mand. Selvom han efterhånden er gammel og slidt, er han stadigvæk frygtet i hele De Fem Harzadiner. Han er hadet for aldrig at betale. Han tager, hvad han vil, når han vil. Black Mountain har været Zanbar Bones højre hånd, siden Bone blot var en snottet underboss.

Stats

Når I møder modstand, skal du nogen gange slå en af dine stats. Du slår en 6-sidet terning plus enten Evne, Udholdenhed eller Held. Du slår imod en sværhedsgrad, som din spilleder fortæller dig.

Hvis du synes sværhedsgraden er for høj, kan du slå en 12-sidet terning i stedet for en 6-sidet terning, men så skal du beskrive, hvordan du løser problemet på en særlig sej og hårdkogt gangster-agtig måde. Vær varsom med at bruge den 12-sidede gangsterterning, for hvis du slår for højt og resultatet af terningeslaget og din stat er mere end fire over sværhedsgraden, så kammer det der gangster over. Du forvolder mere skade, end du ønskede og uskyldige kan komme til skade.

Evne: 5

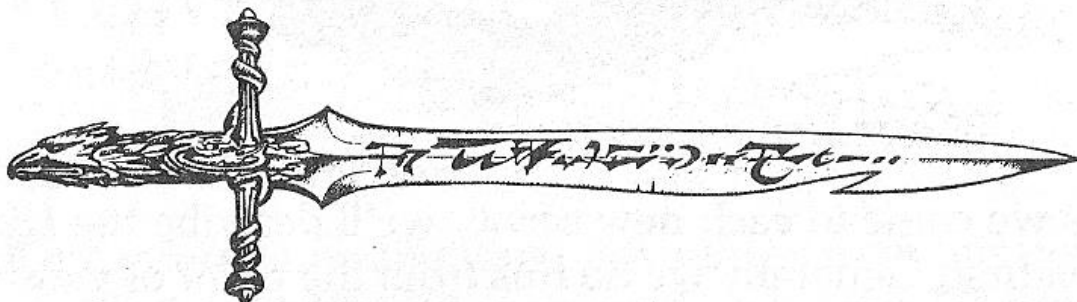
Udholdenhed: 4

Held: 3

Speciale: *Der er en der skylder mig en tjeneste.*

I stedet for at slå terninger kan du opdigte en biperson eller vælge at en biperson der allerede er i scenen skylder dig en tjeneste. Beskrive hvordan I overkommer modstanden i scenen ved at denne person betaler sin gæld.

Du kan kun bruge dit speciale én gang i løbet af scenariet.



Hector, barn

I dette scenarie skal du først spille **Hector**, da han var femten år. Derefter skal du spille Hector, da han som voksen vender hjem.

Ham den store

Allerede som barn var mørke Hector en stor fyr, men det var alligevel som om hans krop ikke kunne rumme alle de ting, han gik og følte. Ham den lille **Frigrad Sortblod** rendte altid i hælene på dig. Det var både smigrende og irriterende at have en ven, der var så vild med én.

Morder Dommedag Banden

I har været venner, lige siden I var små. Lige så længe, du kan huske, har **Frigrad Sortblod, Low Darok, Dric, Den Niperkanaza** og **dig** hugget æbler fra æblehandlerens vogn. Det var Dric der synes, at I var en bande, og at I skulle have et navn.

Det var også Dric, der fandt på navnet til jeres bande: "Morder Dommedag". Du foreslog ellers "Moder Dommas bande" efter den hellige **Domma Mia**. Du synes stadigvæk, at navnet "Morder Dommedag" er alt for fjollet og skørt, men de andre og især Dric var vilde med det.

Low Daroks far er et svin

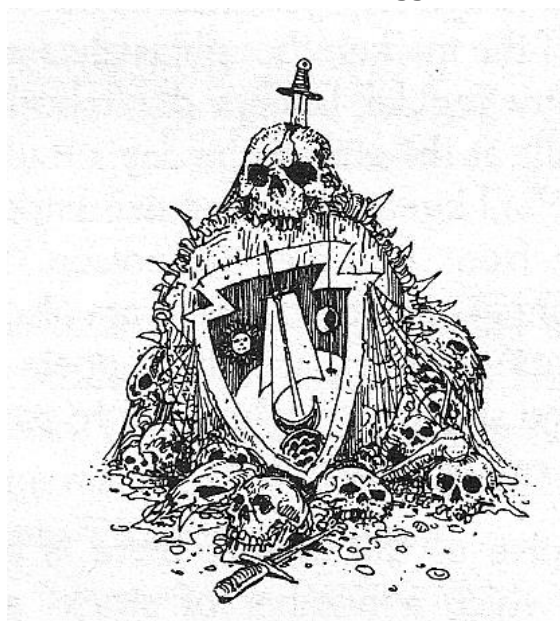
"Lilli har fået tæsk igen" siger Low Darok. **Lilli** er Low Daroks søster og hun har fået tæsk af deres far **Borgon Rex**. Han er gangster, men denne gang er han gået over stregen.

"I kan da ikke bare stå der og glo. Se på hende!," hører du dig selv sige. Du er pissesur. Det er ikke i orden. Low Darok står og forsøger at holde sin søster oppe, men Low Darok er ikke særligt stærk. De står usikkert i regnen. Lilli vender sit ødelagte ansigt ned mod jorden, men I har alle set det. Det er slemt. Du lægger mærke til hendes ben. Borgon Rex har brækket hendes ben flere forskellige steder. Hun er kun ti år og hun kommer aldrig til at gå igen.

"Lilli overlever ikke sommeren over, hvis vi ikke gør noget" mumler Den Niperkanaza.

"Netop!" råber du. Alle kigger på Dric. Som altid er det ham, der bestemmer. Dric nikker. Frigrad Sortblod finder sin lange røde dolk frem.

I andre finder også jeres knive frem. Deres far skal stoppes. Stoppes med kniv. Som man gør i **De Fem Harzadiner**.



De Fem Harzadiner

Narzula City er Imperiets hovedstad med Det Overflødige Palads og De Tusind Garnisoners ophav. Det er verdens navle, byen i midten, hvor øst fronter vest i en bragende basar. Det er et menneskeskabt bjerg af gyder og stræder, lag på lag af guld og blod.

Nede ved floden og mellem de fem store markedspladser ligger De Fem Harzadiner. De fem gader og tilstødende gyder er et slumkvarter fyldt med tilrejsende fra Imperiets fjerne og fattige dele: arbejdere, ludere, lommetyve og alt deres afkom. **Gangsterland**, hvor man vokser op med hovedet bøjet eller knytterne hævet. Et organisk netværk af beskidte gyder og frække sidegader. Det er her, vores historie udspiller sig.

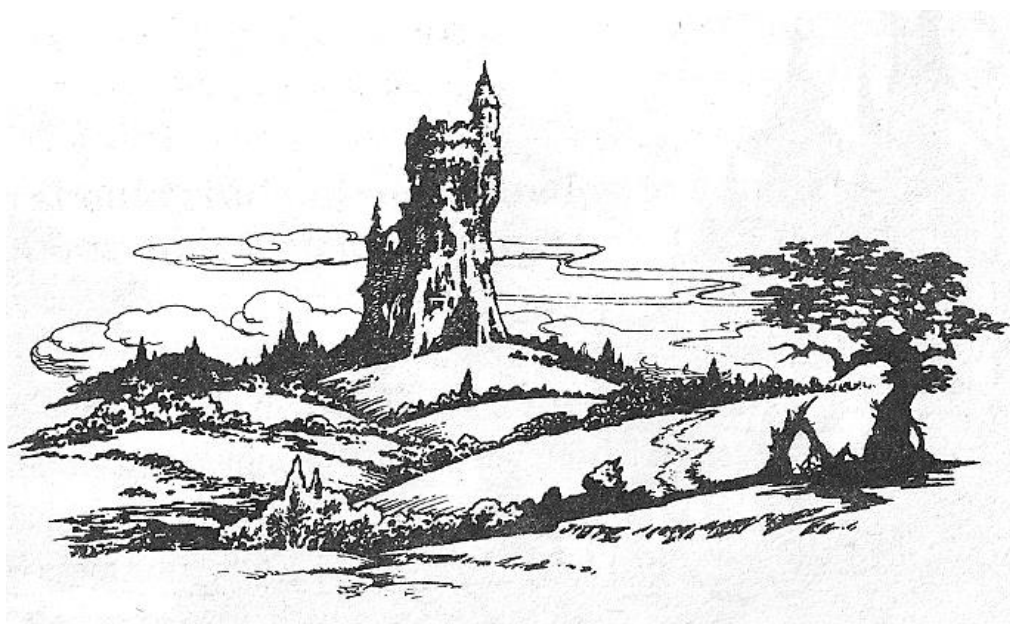
Det er sensommer og det regner. Vi er i en sidegade til en gyde dybt inde i De Fem Harzadiner. Duften af frisk regn kæmper for at fortrænge lugten af pis og sur røg. Herinde tårner husene sig op, bygget lag på lag i gult mudder og billige røde sten. Måske hænger der noget blå sejl over dele af gyderne. Selvom det regner, er gaden fyldt af mennesker, der handler, snyder eller bare mere eller mindre succesfuldt forsøger at komme fra A til B.

Beskriv jeres kvarter

I scenariets første scener skal du være med til at beskrive jeres kvarter. Du skal i dine beskrivelser fokusere på bevægelse og aggressivitet:

Lad din vrede skinne igennem i dine beskrivelser.

Skubber folk hinanden for at komme væk fra regnen? Skændes et gammelt ægtepar på åben gade? Er der nogen af de forbipasserende, der sender jer vrede blikke? Slår regnen ned på en særlig aggressiv måde? Kommer der en fyr trækkende forbi med et bistert kreatur (får, svin, ko eller tyr)?



Hector, den sorte Pirat

Du fandt lykken og friheden som pirat, men mod din vilje er du nu tilbage. I lænker, i en fangekælder, med udsigt til at blive hængt ved daggry.

Fanget!

Du kan stadigvæk mærke havet bevæge sig under dig, selvom det er flere dage siden, du blev ført i land. Du skal minde dig selv om at du ikke er på havet længere, men derimod lænket til en mur langt nede i **Det Overflødige Palads' fangekælder**. For kort siden var du kaptajn på dit eget piratskib. Nu skal du hænges ved daggry.

Da Den Niperkanaza var blind

Du husker et daggry for længe siden. Det var en morgen, inden du stod til søs. Den Niperkanaza vågnede op og var blind. Dric måtte føre ham frem som en gammel blind hund. I troede alle sammen, at det var endegyldigt. Nu skulle den evigt flinke Den Niperkanaza aldrig mere kunne se. Måske ville han ende sine dage som tigger ved foden af templer og i udkanten af markedspladser. I besluttede, at føre ham ned til blindehjemmet. Da I nåede derved, stod solen op og med ét kunne Den Niperkanaza se igen. I så dagen gry sammen og græd af glæde.

Man skal aldrig miste modet. Du er vokset op i De Fem Harzadiner og har været sørøver hele dit voksenliv. Du er for sej til at blive hængt! Hvordan kunne de i det hele taget fange dig? Det var ligesom, de vidste, hvor du ville slå til. **Det er trolddom**. Nu er du vred.

Væk herfra

Kort tid efter stod du til søs. Du gik simpelthen ned til havnen og hoppede på det første og bedste skib – det var et piratskib. Derefter blev Den Niperkanaza efter sigende optaget på **Det Skjulte Akademi for Hemmelige og Forbudte Kunster**. Som du hørte det, gik de andre sammen ned af gaden og med ét var han væk. Først bagefter lugtede de svovlen. Du kan ikke huske, hvor du hørte historien, men husker at det føltes godt at være den første, der kom væk. Kom ud af De Fem Harzadiner.

Hvis det rent faktisk lykkes at slippe væk denne gsng, hvilket noget i dig siger, at det gør, så må du opsøge Den Niperkanaza og høre, om han ved, hvilken lumsk trolddom, der har afsløret dine togtplaner for **Den Imperiale Flåde**.

På bordel med Low Darok

Faktisk har du ikke rigtig noget imod Imperiet og har igennem hele din tid som pirat forsøgt ikke at kapre skibe fra Imperiet. Det kan selvfølgelig smutte, men du er vokset op i Imperiets hovedstad og din barndomsven Low Darok tjener i Imperiets hær.

Du mødte ham ved et tilfælde på et nedslidt bordel langt ude østpå ved **Den Gule Kyst**. Low Daroks deling var blevet lejet eller lånt ud. De havde just indtaget havnebyen, men du fangede ikke lige, hvem der holdt den før. Det virkede dog som om Low Darok gik ret meget op i det, så du lod som om, du hørte efter. Det var virkelig dejligt at drikke, snakke om gamle dage og købe en glædespige sammen med Low Darok. Han var blevet stor og stærk. Så godt ud.

Senere hørte du, at han bagefter skulle have valgt at drikke en **Gorilla-mikstur** og lade sig forandre til en af Imperiets abemenneskeelitesoldater. Skørt rygte. Du kan høre, at der er nogen ved døren. Mærkeligt, der skulle være flere timer til daggry.

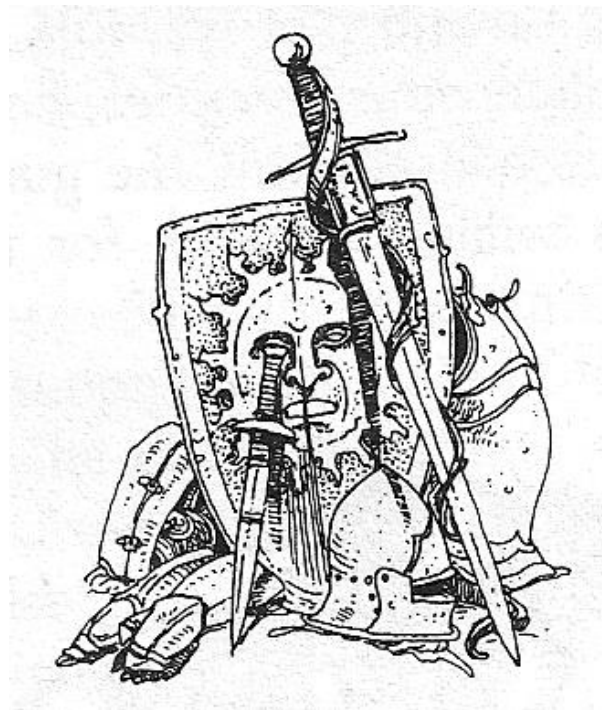
Dric, din redningsmand

Døren går op, der står en mand i døren. Du bliver blændet af hans fakkelt. Han taler, men du fanger ikke lige, hvad han siger. Men du kan genkende stemmen. Det er din barndomsven Dric.

Sidst du så ham var i en ussel fiskerlandsby for fem år siden. Dric er en verdensmand. Hvor du har røvet rige købmænds handelsskibe, har Dric taget sig af deres skat- og sovekamre. Han fortalte stolt om alle de vrede ægtemænd og bedrøvede kvinder, han måtte flygte fra i tidens løb. Dric, den gamle charlatan.

Imens han leder dig ud af fangekælderens, ud i friheden, fortæller han dig, at han har brug for dig. Han vil have dig til at mødes med ham på **Den Røde Gris**, en kro dybt inde i De Fem Harzadiner, som jeres ven Frigrad Sortblod åbenbart ejer nu. Wow, Frigrad Sortblod, ham havde du næsten glemt. Han blev godt nok ked af det, da du rejste. Det bliver hårdt at se ham igen.

Selvom Dric ikke kommer ind på dem, så lader det til, at han har store planer. Du lover selvfølgelig at hjælpe ham, men det virker ikke helt, som om du er blevet rigtig befriet. Hvad skal en pirat også på landjorden?



Din rolle

Hector elsker livet på søen og har faktisk ikke lyst til at rejse tilbage til De Fem Harzadiner. Det er ikke, fordi han ikke holder af sine venner, sin bande, men livet der leves fra havn til havn passer bare bedre til Hector. Tænk over, hvordan denne følelse af at være endt det helt forkerte sted kan spille ind i dit spil. Spil på den frustration.

Hector glæder sig også til at se de andre. Hector har ikke set Den Niperkanaza, siden han blev optaget på Det Skjulte Akademi for Hemmelige og Forbudte Kunster. Hector mødte Low Darok på orlov og siden hørte han, at Low Darok var blevet Gorillasoldat, halvt abe og halvt menneske. Han ved ikke, om han skal tro det, men Low Darok virkede godt nok som en, der gik meget op i at være soldat. Du følges med Dric ned til Frigrad Sortblods kro. Du er dybt taknemmelig overfor Dric, den gamle røver. Du skylder ham jo dit liv nu. Frigrad Sortblod forlod aldrig De Fem Harzadiner og du har det svært med ham. Han er forhåbentlig blevet mere voksen, så I kan få et mere ligebyrdigt forhold.

Stats

Når I møder modstand, skal du nogen gange slå en af dine stats. Du slår en 6-sidet terning plus enten Evne, Udholdenhed eller Held. Du slår imod en sværhedsgrad, som din spillede fortæller dig.

Hvis du synes sværhedsgraden er for høj, kan du slå en 12-sidet terning i stedet for en 6-sidet terning, men så skal du beskrive, hvordan du løser problemet på en særlig sej og hårdkogt gangster-agtig måde. Vær varsom med at bruge den 12-sidede gangsterterning, for hvis du slår for højt og resultatet af terningeslaget og din stat er mere end fire over sværhedsgraden, så kammer det der gangster over. Du forvolder mere skade, end du ønskede og uskyldige kan komme til skade.

Evne: 3

Udholdenhed: 5

Held: 5

Speciale: Piratheld

I stedet for at slå terninger i en scene, kan Hector bruge sit piratheld. Beskriv, hvordan alt, hvad du forsøger at gøre lykkes, imod alle odds.

Du kan kun bruge dit speciale en gang i løbet af scenariet.

Low Darok, barn

I dette scenarie skal du først spille **Low Darok**, da han blot var en dreng på fjorten. Derefter skal du spille Low Darok, da han som voksen vender hjem.

Din far var et svin

Low Darok blev slået af sin far og det kunne ses. Han var altid forslået og beskidt. Han har den slags ar omkring øjnene, som man ellers kun ser på gadeboksere. Han mangler et par fortænder, som var blevet slået ud. Derudover var han lidt forslået, men utrolig ilter.

Din far **Borgon Rex** var gangster og havde derfor røven fuld af guld, men det kunne ikke ses på dig og din lillesøster **Lilli**. Du faldt tit på gaden, fordi dine store fødder ligesom ikke ville, som du ville. Og når brostenene forsøgte at give dig knubs, så påtog din far sig ansvaret for at forsyne dig med sår og mærker.

En dag gik det udover din lillesøster og denne gang gik han over stregen. Hun kunne ikke gå bagefter, så du bar hende ned på gaden til de andre i banden.

Morder Dommedag Banden

I har været venner, lige siden I var små. Lige så længe, du kan huske, **har Hector, Low Darok, Frigrad Sortblod, Den Niperkanaza** og **dig** hugget æbler fra æblehandlerens vogn. I var en bande, og at I skulle have et navn.

Det var Hector, der en forårsaften fandt på navnet "Morder Dommedag". Det var fjollet, men også lidt sejt. I var alle enige om, at det var et fantastisk navn.

Med kniv

De andre kan også godt se, at det er slemt. Hector er virkelig sur: "I kan da ikke bare stå der og glo. Se på hende!". Du holder Lilli, men hun er tung.

"Lilli overlever ikke sommeren over, hvis vi ikke gør noget" slår Den Niperkanaza fast. Det var sandt, og du var heller ikke sikker på, om du ville.

I er nødt til at gøre noget. I kigger alle på Dric. Det er ham, der bestemmer. Han nikker. Lille svagelige Frigrad Sortblod er den første der beslutsomt trækker sin kniv, men I andre følger hurtigt trop.

Din far skal stoppes, stoppes med kniv, som man gør i **De Fem Harzadiner**.

Du ved, at han er taget over på bordellet
Lummerbuksen...



De Fem Harzadiner

Narzula City er Imperiets hovedstad med Det Overflødige Palads og De Tusind Garnisoners ophav. Det er verdens navle, byen i midten, hvor øst fronter vest i en bragende basar. Det er et menneskeskabt bjerg af gyder og stræder, lag på lag af guld og blod.

Nede ved floden og mellem de fem store markedspladser ligger De Fem Harzadiner. De fem gader og tilstødende gyder er et slumkvarter fyldt med tilrejsende fra Imperiets fjerne og fattige dele: arbejdere, ludere, lommetyve og alt deres afkom. **Gangsterland**, hvor man vokser op med hovedet bøjet eller knytterne hævet. Et organisk netværk af beskidte gyder og frække sidegader. Det er her, vores historie udspiller sig.

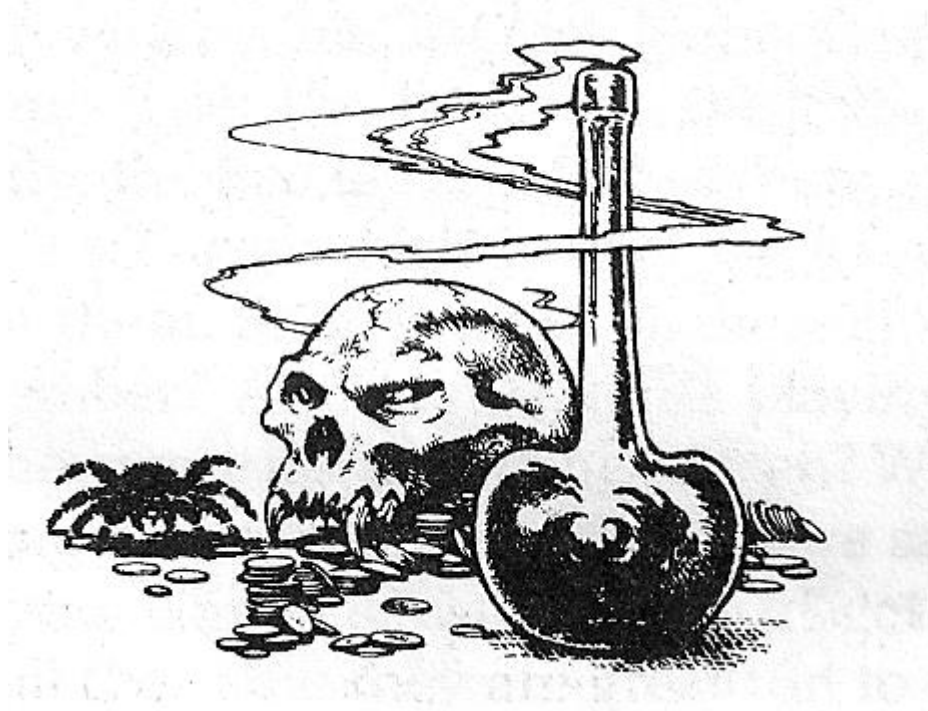
Det er sensommer og det regner. Vi er i en sidegade til en gyde dybt inde i De Fem Harzadiner. Duften af frisk regn kæmper for at fortrænge lugten af pis og sur røg. Herinde tårner husene sig op, bygget lag på lag i gult mudder og billige røde sten. Måske hænger der noget blå sejl over dele af gyderne. Selvom det regner, er gaden fyldt af mennesker, der handler, snyder eller bare mere eller mindre succesfuldt forsøger at komme fra A til B.

Beskriv jeres kvarter

I scenariets første scener skal du være med til at beskrive jeres kvarter. Du skal i dine beskrivelser fokusere på hvor slidt og forfalden der er.

Bygningerne er ringe håndværk og i dårlig stand.

Er der hul i murere? Falder der tagsten ned i regnen? Hvordan er brolægningen? Hvad med menneskerne omkring jer, hvordan er de slidte? Hvad med deres vogne og husdyr?



Low Darok, voksen

Du tog ud for at blive soldat. Tog ud for at blive en rigtig mand og vendte hjem som halvabemenneske. **Imperial Gorillasoldat.**

Vi er næsten hjemme nu!

Regnen står ned, mens I marcherer langs folden. Du mærker det ikke, for du har kæmpet i de sydlige jungler og prøvet langt værre vejr. Derudover kan du se **Narzula Citys smukke glasmure**. Du ville græde, hvis du kunne. I nat vil du ligesom en masse andre soldater desertere og forsvinde ind i De Fem Harzadiners hjemlige gyder og afkroge. Aldrig mere krig. De øverstbefalende ved godt, at I vil forsøge. Der er altid nogen, der forsøger. Det er derfor, de har hyret lejesoldater til at være vagtposter, så længe I er i nærheden af hovedstaden. Det skal nok lykkes dig alligevel.

Da Den Niperkanaza var blind

Du husker sidste gang, du græd. Det var en morgen for længe siden. Den Niperkanaza vågnede op og var blind. Dric måtte føre ham frem som en gammel blind hund. I troede alle sammen, at det var endegyldigt. At din ven og den altid flinke Niperkanaza aldrig mere skulle se. At han ville ende sine dage som tigger ved foden af templer og i udkanten af markedspladser. Men da I kom til blindehjemmet, stod solen op, og med ét kunne Den Niperkanaza se igen. I så morgengryet sammen og græd af glæde.

I går stadigvæk, selvom det er sent ud på aftenen. Måske regner de øverstbefalende med, at de kan gå jer så trætte, at ingen forsøger at flygte? Hvordan kan de have kæmpet side om side med dig og stadigvæk undervurdere en gorillasoldats viljestyrke og udholdenhed?

En nat blev Den Niperkanaza optaget på **Det Skjulte Akademi for Hemmelige og Forbudte Kunster**. Du og resten af banden gik ned af gaden sammen med ham og med ét var han væk. Det var først bagefter, I lugtede svovlen. Få dage efter søgte du optagelse i hæren. Fik våben og pænt tøj. Fjorten dage efter stod du på en fremmed kyst i formation med alle de andre nye rekrutter og ventede på at **græsbarbarerne** skulle angribe. Senere fortalte de jer, at I vandt slaget. Det var ikke til at se. I var ikke mange, der overlevede det.

Med Hector på orlov

Hector var også rejst. Han var stået til søs. Det var måske et mere fornuftigt valg. Han virkede i alt fald meget lykkelig, da du ved et tilfælde stødte på ham i et næsten hjemligt bordel langt ude østpå. Din deling var blevet lejet ud til en **Kriansk Krigerbaron** og I havde just indtaget havnebyen, da Hectors skib "Moder Donna" lagde til kaj. Hector virkede helt ligeglad med hvem der havde byen. Han ville bare drikke, snakke om gamle dage og købe en glædespige. Hector havde hørt, at Dric også rejste og spøjte med, at der vel ikke var flere damer at score derhjemme.

Selvom Hector var så glad, var der noget sørgeligt over at møde ham der på bordellet. Det mindede dig om din far. Det svin.

Gorillasoldat

Kort tid efter bukkede du under for presset og drak Gorilla-miksturen. Du gennemgik frivilligt processen, der ændrede din krop og ånd. Ud af din prøvede soldaterkrop og ældgammel magi voksede en af Imperiets stolte gorillasoldater. Nu består du af Low Darok fra De Fem Harzadiner blandet sammen med et bæst med en tørst efter ødelæggelse og død, som du ikke håber, du havde i dig før forandringen.

Nu er det nat og I går stadigvæk. I er virkelig trætte. Du har set de første fem soldater falde om af træthed, kun for at blive pisket til de går igen eller ligger stille. For evigt. Det er hårdt at være i hæren, men det her er altså ikke normalt.

Først nu indser du det. Det er ikke meningen, at hæren skal til Narzula City! I skal rejse udenom på hærvejen. Sikkert i krig et andet sted i Imperiet. Måske de kolde nordlige provinser? Måske skal I til den Niperkanaziske steppe? Du har hørt, at der skulle være opstået oprør derude. Fordømt! Du må gøre noget. Måske kaste dig i floden og håbe på det bedste?

Frigrad Sortblod er blevet kroejjer

Det er ikke mere end fjorten dage siden, du modtog beskeden fra Dric. Det var en ung fladnæset smuk og mørk zitarisk kvinde, som opsøgte dig. Efterfølgende har hun rejst med hæren og taget sig af de mere velstående soldaters kødelige behov. Hun fortalte, at Dric havde sendt hende. At han vidste, at hæren skulle til Narzula City. At I ville rejse hjem. Hun fortalte, at alle de andre også ville være hjemme. Dric, Hector, Den Niperkanaza og selvfølgelig Frigrad Sortblod, for Frigrad rejste aldrig fra De Fem Harzadiner. At I skulle mødes på **Den Røde Gris**, som skulle være ejet af Frigrad nu.

Det er midnat og på den mørke flod ser du et af de skibe, der fragter lort fra byen ud til de omkringliggende marker. Det er dog tomt for afføring og på vej tilbage til **Lortehavnen** i De Fem Harzadiner. Selvom det er tomt, stinker det stadigvæk så meget, at alle vender deres ansigter væk. Du griber chancen og kaster dig de ti meter udover floden. Du rammer skibet. Du lander imellem tomme tønder brugt til menneskeafføring. Ingen opdager noget og du bliver langsomt sejlet ind til byen. Så lykkelig, som en Gorillasoldat kan blive.

Din rolle

Low Darok er med magi blevet forvandlet til en gorillasoldat. Han er halvt menneske og halvt gorilla. Low Darok håber, at hans tørst for ødelæggelse og død skyldes gorillaen og ikke mennesket. Samtidig er han træt af den endeløse række af krige, hvor det er svært at gennemskue, hvem fjenden er og hvad de kæmper for. Tænk over, hvad blandingen af bæst og menneske betyder for, hvordan du spiller Low Darok.

Low Darok er lykkelig ved udsigten til at se de andre i banden. Det var Dric, der sendte besked til Low Darok om, at de skulle samles igen. Low Darok har ellers ikke haft kontakt til ham og ved kun, at han også rejste fra De Fem Harzadiner. Det gjorde Hector også, for at blive pirat. Ham mødte Low Darok på orlov. Han virkede glad, men Hector mindede også Low Darok om hans far, og det var både rart og sørgeligt at møde ham. Low Darok har ikke set Den Niperkanaza, siden han blev optaget på Det Skjulte Akademi for Hemmelige og Forbudte Kunster. Frigrad Sortblod forlod aldrig De Fem Harzadiner og er blevet kroej.

Stats

Når I møder modstand, skal du nogen gange slå en af dine stats. Du slår en 6-sidet terning plus enten Evne, Udholdenhed eller Held. Du slår imod en sværhedsgrad, som din spillede fortæller dig.

Hvis du synes sværhedsgraden er for høj, kan du slå en 12-sidet terning i stedet for en 6-sidet terning, men så skal du beskrive, hvordan du løser problemet på en særlig sej og hårdkogt gangster-agtig måde. Vær varsom med at bruge den 12-sidede gangsterterning, for hvis du slår for højt og resultatet af terninget og din stat er mere end fire over sværhedsgraden, så kammer det der gangster over. Du forvolder mere skade, end du ønskede og uskyldige kan komme til skade.

Evne: 4

Udholdenhed: 6

Held: 2

Speciale: *Gorillasoldat*

I stedet for at slå terninger i en scene, kan Low Darok slippe gorillasoldaten løs. Beskriv, hvordan du overkommer modstanden i scenen ved at være abemenneske med overmenneskelig styrke og mod.

Du kan kun bruge dit speciale én gang i løbet af scenariet.

