

✂ *Rotteræset* ✂

✂ *Kristian Bach Petersen* ✂

✂ *Fastaval 2019* ✂

✂ *Rats* ✂

⚡ Indholdsfortegnelse ⚡

Velkommen

Synopsis	1
Skaven	1
Karaktererne	2
Nuln	2
Bipersoner	2
Den Trehornede Rottes Ampel	3
Warpboxen	3
Tema	3
Opbygning	4

Regler

Status	5
Kamp & Konflikt	6
Fællesrul	6
Særlige evner	7
1erne	7
Terningerne - Hvad skal der rulles for og hvor tit?	7
Planer og Planlægning	8
Hvordan spænder man ben for de andre, uden at afspore scenariet?	8
Hvordan får du som spiller dem levende igennem – uden at det virker helt tåbeligt?	9

Anslag, bipersoner, vendepunkt og finale

Anslag	9
--------	---

Bipersoner

- Dina Weiss	10
- Mester Harpenstreng / Herr Törben / Luc Fisco	11
- Adeline Uthman / Baron Duchâtelet / Doktor Malthusius	12
- Guido Fawkes / Natmand Pudz / Volkmar	13
Paladset	14
Vendepunktet	14
Finalen	15

Scenarieoversigt

Bipersonsvisitkort	17
Juniorguide	18
Karakterark	19



En *Powered By Fiasco!* produktion

⚡ af Jesus Bar Mitzvah ⚡

Skrevet og skåret af Kristian Bach Petersen til Fastaval 2019

Illustrationer af Randi Nina Sprogøe og Juan Nunez

Spiltestet af Asger Koopmann Nygaard Normand, Sean Tang Geggie, Mads Tejlgaard Olesen, Thomas Schou, René Bubandt, Morten ”Prik” Pedersen, Michael Eybye, Stefan & Louise Skriver Lægteskov, Mads Boldt Maagaard, Vitus Olofson Vestergaard og Peter Arnfeld Olsen.

Juniorguiden udarbejdet med hjælp fra Simon Steen Hansen, Johannes Nørgaard Madsen og Astrid Trettvik Petersen.

Tak til Simon Steen Hansen, Thor Fejerskov Jensen og Thais Munk for feedback, Stefan for skaven-lingvistik, Team ”Beinbrecher III” for Natmand Pudz og Mette for korrektur og enorm overbærenhed med in-house nørderi.

Velkommen...

...til **Rotteræset**. Et **Warhammer**

novellescenarie med action og intriger, hvor fire håbløse skavens bliver sendt afsted på en mission. En mission, der langsomt vil afsløre sig at være både pænt umulig og ret selvmorderisk – særligt når nu skavens har så modbydelig svært ved ikke at falde hinanden i ryggen. Men måske kan de fire underrotter alligevel klare sig igennem med skindet på snuden og med pelsen nogenlunde i et stykke?

I sin kerne handler **Rotteræset** om intriger og forræderi. I Warhammer-universet er der en underliggende forståelse af, at den eneste grund til, at rottefolket ikke styrer alt, er at de ikke kan lade være med at snigløbe hinanden og konspirere mod deres egne. Det understøtter scenariet med en simpel D6-mekanik, der sætter status og magt på spil og lader karaktererne snuppe det fra hinanden.

Samtidig er det også en **underdog-historie**, hvor vores fire ”helte” bliver kastet for **Imperiets** løver af deres egne, med formodningen om, at de fejler og dør. Men måske har de fire, hvis de finder fælles poteslag, mulighed for at klare den – mod alle odds. Det kræver dog, at de undertrykker deres skaven-natur og står sammen.

Scenariet har en åben struktur, hvor der er en intro og et fast vendepunkt, men derudover har spillerne ret frit slag til at forsøge at løse deres mission i **bystaten Nulns** kloakker og mørke stræder, og I kan tage scenariet i den retning, der passer jer bedst.

Til scenariet skal I bruge 10 almindelige sekssidede terninger og 20-25 status tokens - glasperler, jetoner eller lignende fungerer fint. Alternativt kan hver spiller holde styr på sin status med en terning.

Synopsis

Ved scenariets start får de fire karakterer deres opgave af **Rotterådet**. De skal tilbageskaffe **Den Trehornede Rottes Ampel**, et helligt skaven-relikvie, som menneskene har tilranet sig. De ved at ampleren befinder sig i Nuln, og de har kontakter, der kan hjælpe dem med at lokalisere og tilbageskaffe genstanden.

Herefter springer vi til kloakkerne under Nuln, hvor karaktererne møder den første modstand (*Rottefængere! Små bunde!*) og ellers kan gøre sig klar til missionen.

Oppe i Nuln kan de besøge en håndfuld bipersoner, der enten kan hjælpe dem eller komplicere missionen, inden de kommer ind i Paladset, hvor ampleren befinder sig. Cirka heromkring opdager de fire, at missionen aldrig var tænkt til at lykkes og at ingen i **Skavenborg** forventer, at de kommer hjem eller tager dem seriøst for den sags skyld.

Her må karaktererne træffe et valg, hvad de vil med deres rotteliv og hvordan de vil slippe levende ud af Nuln.

Reglerne, ultrakort

Status fungerer som scenariets livspoint og kan skifte undervejs, påvirket af terningerne. Spillerne får en række **sekssidede terninger** der rulles ved spilstart. Når de skal forsøge at løse en udfordring skal man **rolle under** terningens værdi. Hvis det lykkes, får man status. Hvis det mislykkes, mister man status. **Iere kan bruges til at stjæle status** fra andre karakterer. Når alle terninger er brugt, rulles de og fordeles igen. Det sker én gang i scenariet. Alt dette er grundigt beskrevet på side 5-7.

Skaven

Skaven er en race af rottefolk, der lever i byer og samfund under jorden. De er ondskabsfulde og intrigante og arbejder alle mod

Den Store Genopstigning, hvor skaven lægger Imperiet og resten af den øvre verden for deres poter.

Skaven tilbyder **Den Hornede Rotte** som deres gud, og alt bliver gjort i hans ære. Derudover er de delt ind i en lang række klaner, der har forskellige specialer. Fra snigmord og sygdom til magidrevet teknologi og mutationer. Disse klaner har repræsentanter i Rotterådet der er den øverste myndighed hos skavens.

Skaven er MEGET intrigante og nærmest besatte af rang og status. Det meste af en skavens tid og liv går med at forsøge at kravle op af rangstigen i rottesamfundet, gerne på bekostning af deres artsfæller. Det betyder også ualmindelig store doser af både smiger og bagtalelse. Denne kamp om status og position fylder meget i **Rotteræset**.

Udover klassisk magi er meget af skavens evner og teknologi drevet af **warpstone** - en sjælden, potent og giftig type krystaller koblet til kaos. **Fantasy uran**.

Vores fire skavens kommer fra den skaven-metropol der hedder **Skavenborg**. Hvis der er behov for en konkurrerende gruppe skavens, kan de komme fra **Skavenmanheim**, en anden skavenrede i Imperiet.

Karaktererne

Trax: Lydløs Snigmorder fra **Klan Eschin**. Ja, sådan næsten da. Derudover skal han slå en af missionens deltagere ihjel – han har bare, i en tåge af narkotikaet **warpstonesnus**, glemst hvem...

Zazulo: Pusfyldt præst fra **Klan Pestilence**. Eller, for nu i hvert fald. Han har nemlig fundet sig en ny syg sugardaddy i kaosguden for sygdom Pappa Nurgle...

Kaqqill: Muteret muskelbundt fra **Klan Moulder**. Alt-så, nu er han faktisk ikke en skaven, men derimod en rottelignende **beastman**, men stadig...

Razvan: Magi- og tech-betvinger fra **Klan Skryre**.

Og så har hans klan installeret en bombe i hans mave. Derudover har han en penneven i Nuln...

I løbet af scenariet vil status mellem de fire karakterer skifte ligesom det formodentlig langsomt vil gå op for dem, at de er knap så kompetente, som de selv tror og derudover er sendt ud på en umulig mission – ofret af deres respektive klaner og ledere som værdiløs kanonføde. Det er op til karaktererne at modbevise det – eller falde hinanden i ryggen i forsøget på at løse, eller blot overleve, opgaven.

På alle karakterark er de andre karakterer beskrevet gennem ting de måske, måske ikke, har gjort. Det er for at sætte en kontrast op mellem hvor seje, de ser sig selv som og hvor useje, de mener de andre karakterer er. Derfor er disse ting, sande eller usande, ikke beskrevet på arkene for karaktererne, de omhandler. Det er helt bevidst, og det må spillerne selvfølgelig gerne få at vide, hvis de bliver forvirrede.

Nuln

Nuln, **Sydens Bastion** og **Imperiets Juvel**, er en kæmpe by placeret ved floden **Reik** i **Wissenland**, en provins i Imperiet, det største menneskerige i Warhammer-universet. Byen er styret af **Grevinde Liebwitz** og har en række landemærker, der kommer i spil i løbet af scenariet (**Paladset**, **Templet for Dødsguden Morr**, **Ingeniørernes Kollegium**) og ellers beskrives relevante områder under de bipersoner og scener, hvor baggrunden er relevant og vigtig.

Fordi spillerne er på udebane og i fjendeland i scenariet, behøver du som spilleder ikke at gå i detaljer med byen, da den baggrund generelt ikke er tilgængelig for fire skavens. Så du opfinder bare skumle gyder og suspekte gemmesteder, som det passer dig. Vores fire hovedpersoner vil helt sikkert (også) have problemer med at finde rundt, så byen skal gøres så **labyrintisk**, **uoverskuelig** og **overvældende** som muligt.

Spil på karakterernes uvidenhed. De er i den grad på udebane og vil høre om ting, steder og guder, de aldrig har hørt om før ("*Morr? Har menneskene alligevel en gud for mord?!?*") og skal pludselig også gennemskue menneskers måde at være luskede og snedige på.

Scenariets tur rundt i Nuln starter lige efter mørkets frembrud og bør ikke vare længere end til solopgang.

Bipersonerne

Scenariet har en håndfuld bipersoner, du som spilleder kan bringe i spil efter behov. Det kan være til at anspore drama og konflikt, skaffe karaktererne tættere på deres mål (eller obstruere dem, hvis det går for godt) eller til at redde deres rotterøve ud af ilden, *hvis* når det går galt.

Bipersonerne er:

Mester Harpenstreng, kontakt i verdenen under Nuln – karakterernes indgangsbillet.

Adeline Uthman, Nurgle-tilbedende adelig. Kender Zazulo.

Baron Duchâtelet, paranoid leder af Nulns Hemmelige Politi.

Luc Fisco, ejer af kroen Den Gnavende Bæver. Halvt tileaner, halvt bretoner og helt selvhøjtidelig.

Herr Törben, gusten, lig-glad Morr-præst.

Natmand Pudz, flink, blind, gammel.

Guido Fawkes, gal anarkist.

Doktor Malthusius, flamboyant cirkusdirektør.

Dina Weiss, bidsk rottefænger.

Volkmar, studerende, ikke så skarp, kender Razvan.

Alle bipersonerne er beskrevet på side 10-13, hvor der er ideer til, hvordan de kan bruges i scenariet og hvordan de kan sætte karaktererne under pres, så det bliver interessant.

Derudover er der lige så mange vagter og riddere, som du har brug for til at sætte spillerne en skræk i livet og sørge for, at de ikke føler sig for sikre.

Den Trehornede Rottes Ampel

Målet for karakterernes mission er at skaffe **Den Trehornede Rottes Ampel** tilbage til deres ledere. Amplen er en lille bulet kobber skål, og er, når alt kommer til alt, ikke en specielt hverken hellig eller magisk genstand. Skaven-lederne er faktisk ikke helt klar over, hvordan de har mistet amplen eller hvor længe, den har været væk. Det er først nu, hvor nogen har opdaget, at den er væk, at de bekymrer sig om den – hvis nu det faktisk er deres, eller nogen af deres håndlangeres, skyld, at den er forsvundet.

Når de sender agenter og repræsentanter (karaktererne) afsted efter den nu, er det mest for at gardere sig, så de kan sige, at de har gjort noget og for at sørge for, at nogen andre ikke løber med eventuel ære for en generobring.

Ved hjælp af magi, har Rotterådet fundet ud af, at amplen befinder sig i Nuln, men mere specifikt har de ikke kunne lokalisere den.

Fysisk er amplen som sagt **en skrammet og bulet kobberskål** eller krukke, med en diameter på 20-25 centimeter og en højde på 30 centimeter. Den har en meget svag magisk aura, som karaktererne kan bruge til at tune sig ind på den.

Mere om amplen i afsnittet om Paladset (side 14)

Og hvorfor 'ampel'? Jo, det lyder mere mystisk og højtideligt end 'krukke' og 'skål'. Det betyder bare en skål, der hænger.

Warpboxen

Med sig på missionen får karaktererne en **Warpbox**. En art fjernsender, drevet af warpstone, der gør det muligt at kommunikere over lange afstande. I dette tilfælde kan Rotterådet hjemme i Skavenborg kontakte karaktererne, ligesom spillerne kan ringe hjem. Men Warpboxen er et utilregneligt apparatur, og den virker kun, når det er interessant for historien.

Warpboxen er en **kasse på 20-25 kilo**, der ved scenariets start bliver monteret på ryggen af den karakter, der har lavest status. Den kan, som lederskab af gruppen, også skifte bærer undervejs - se under status på side 5.

Opkald sker med en del larm, drejen på håndsving og giver et ustabilt, flimrende billede i sygeligt grønne nuancer og skrattende lyd. Warpboxen er, naturligvis, drevet af et giftigt udseende warpstone-brændstof.

Du kan som spilleleder bruge opkald fra Warpboxen til at pace spillerne (sige de skal få noget mere fart på eller pege dem i konstruktiv retning) eller give dem mulighed for at sladre om de andre til lederne derhjemme.

Ved vendepunktet spiller Warpboxen en vigtig rolle. Se mere på side 14.

Tema

Rotteræset handler i sin kerne om forræderi. Det er et intrige-scenarie, hvor det, der foregår mellem spillerne, handler om status, ansvarsforskydning og om at få tørret sine egne fejlslagne handlinger af på de andre eller sørge for, at de fejler mere spektakulært end én selv.

Karaktererne har ikke livspoint, de har derimod **status**, der kan vindes og tabes ved at gøre succesfulde, og mindre succesfulde, handlinger i løbet af scenariet og så kan den stjæles fra de andre karakterer. Jo mere status karakteren har til sidst i scenariet, jo bedre er dens chancer for at overleve. Læs mere i afsnittet om finalen (side 15).

Samtidig arbejder **Rotteræset** også med en flydende akse mellem **ond** og **god**. Faktisk roder scenariet ret meget tingene sammen, til koncepterne **ond-god** og **god-ond**.

Karaktererne falder i den første kategori. For jo, de er skaven, den Imperium-undergravende plage, men det er, lad os være helt ærlige, ikke de hverken ondeste eller mest kompetente rottefolk, vi har med at gøre i scenariet. Det er derfor helt ok, hvis spillerne fatter sympati for deres karakterer undervejs og håber, at de kommer gennem scenariet med pelsen på snuden.

Det er også helt fint, hvis spillerne vælger at slå sig sammen og støtte hinanden undervejs eller måske beslutter sig for at sige farvel til deres ondskabsfulde æt til sidst i scenariet – det var, trods alt, deres egne, der sendte dem ud på denne urimelige mission.

På den anden side har vi menneskene i Nuln.

Morr-præster, rottefængere og soldater i Grevindens glørværdige tjeneste. Heltetyper, men i dette scenarie, med få undtagelser, kæmpe røvhuller. Både over for karaktererne og over for deres egne.

Det giver dig, som spilleder, fin mulighed for at skabe en skarp kontrast til karaktererne, for hvis man virkelig bliver behandlet skidt af de såkaldte good guys, er det så ikke fristende at svare igen med det modsatte? Det er i hvert fald en reel mulighed. Brug også gerne de to “flinke” bipersoner, **Volkmar** og **Natmand Pudz**, til at skabe en modpol og mulighed for sympati.

Læs mere om de douchy bipersoner senere i scenariet.

Opbygning

Rotteræset har både en stram struktur, fordi det skal kunne køres på cirka to timer, og en sandbox-feel, fordi spillerne, og du som spilleder, har frie rammer til at køre scenariet derhen, hvor I gerne vil have det.

Udover enkelte scener er scenariet åbent – du har som spilleder kun Nuln og en håndfuld bipersoner til rådighed. Heldigvis er karakterne ret (selv)drevne, og din største opgave er at holde tempoet i scenariet (der gerne skulle kunne køre på cirka to timer) og udfordre spillerne, så drama og intriger mellem karaktererne kan blomstre.

Indgangen til scenariet er fast; en kort briefing efterfulgt af en tur gennem Nulns kloakker, hvor spillerne møder den første biperson, rottefænger **Dina Weiss**. Herefter åbner by, og scenarie, sig op, og spillerne kan ret frit udforske byen, komme i clinch med bipersoner og skyde sig ind på deres mål, den hellige ampel.

Hvilke bipersoner, der sender dem hvorhen er op til dig og spillernes valg, og der findes ikke én rigtig vej eller løsning. Lyt til spillerne, spil med på deres ideer, smid en kæp i hjulet på nogen af dem og hjælp dem videre andre steder og bring de ting på bane, du synes er sjove og interessante.

Et forsigtigt bud er, at I får brugt 3-5 af bipersonerne i scenariet.

Det, de skal finde ud af for at komme frem i scenariet, er:

✗ **Hvor er amplen? (Svar: Et sted i Paladset)** efterfulgt af...

✗ **Hvordan kommer vi derind? (Svar: Op til spillerne)**

Placer den info, hvor det passer ind. Det er ikke vigtigt hvor. Det kan være kroejer **Luc Fisco** der fortæller dem, at amplen er i **Paladset** og **Herr Törben** der smugler dem ind. Eller **Adeline Uthman** der tvinges til at fortælle dem lokationen, hvorefter **Guido Fawkes** viser dem det bedste sted at kravle over borgmuren, efter de har haft et slagsmål med **Doktor Maltusius**. Slå dig løs med de bipersoner der passer eller som du synes er fede.

Scenariet vender, når spillerne har brugt alle deres terninger (se side 6). Her bliver missionens baggrund afsløret, og spillerne skal tage et valg, om vores fire skavens vil forsøge at løse deres mission, trods selvmordsundertoner, eller om de vil gå i en anden retning.

Lige meget hvad, skal de nok forsøge at komme ud af Nuln. Igen er mulighederne åbne, både for dig som spilleder og for spillerne, så klimaks kan ende som alt fra en tilbagevenden i triumf til en dødelig gang ryg-stikning i Nulns kloakslam.

Det vigtigste at huske er, at scenariet er jeres. Der er **en mission, en dims og en håndfuld bipersoner, men scenariet handler mest om spillet mellem karaktererne** – resten skal sådan set bare hjælpe dig og spillerne med at få intriger og drama. Så lad som spilleder være med at presse en masse bipersonerne og action ind i scenariet, hvis spillerne kører fint på, blot ved at have deres karakterer luskende rundt i Nuln alene.



Regler

Status

I **Rotteræset** fungerer status som livspoint. Det er hele målet med skaven-livet; at positionere sig i forhold til sine artsfæller og se godt ud i **Den Hornede Rottes** og klanens små røde øjne.

Spilteknisk ruller hver spiller én terning før scenariet rigtig starter – rullet er karakterens status. Den kan, og vil, ændre sig undervejs.

Det betyder, at alle fire karakterer starter med en status mellem 1 og 6.

Man kan ikke få mere end 6 i status, og man kan ikke gå under 1. Hvis man mister status, når man kun har 1 tilbage i status, er der dog en effekt. Se nedenfor.

Spillerne kan holde styr på deres status enten med tokens, der kan skifte hænder, eller med en terning. På Fastaval vil der være tokens til rådighed.

Den karakter, der har mest status er også gruppens de facto leder. Der er ingen mekanisk fordel ved at være leder, men det er lederen, der har den endelig magt til at tage beslutninger. Han kan udstikke ordre om, hvem af de andre, som skal tage hvilke opgaver og det er ham, der i sidste ende vil høste æren, hvis de løser deres mission. Lederrollen fylder derfor meget, rollespilmæssigt.

Hvis der er lighed mellem karakterernes status ved start, bestemmes hvem der er leder, af den spiller med mindst status. I tilfælde af lighed for mindst status, bestemmer lederen, hvem der er nederst i hakkeordenen. Rul en terning, hvis det nødvendigt.

Det ligger også helt naturligt i skavens natur, at underordnede skavens roser deres leders ideer og planer i toner, der kan virke alt fra overstrømmende til spydige og tvetydige – men samtidig også vender på en ondskabsfuld tallerken, skulle tingene gå galt.

Og skulle status skifte så meget, at en ny spiller får mest i status, eller en leder mister status, så skifter lederskabet naturligvis øjeblikkeligt. I tilfælde af pointlighed, beholder den siddende leder førerpositionen. Det samme gælder for mindst status, at “æren” først skifter når pointlighed forsvinder.

Eksempel: Zazulo leder gruppen med 5 i status. Han bruger en af sine terninger i en konflikt, fejler rullet og ryger ned på 4 i status. Det er det samme, som Razvan har i status, men fordi Zazulo allerede var leder, beholder han æren. Skulle Zazulo miste endnu en status (og ryge ned på 3), eller Razvan vinde en (og gå op på 5 i status), skifter lederrollen.

Hvis en karakter med status på 1 mister yderligere status, så udløser det indholdet af **den frygtkirtel**, som alle skavens har. Kirtlen indeholder et duftstof, en moskus, som signalerer frygt og alarm. I **Rotteræset** betyder det, at spilleren skal afsløre karakterens hemmelighed.

Hemmelighederne er:

Razvan: Har en warpstonebombe i maven.

Trax: Skal slå et af gruppemedlemmerne ihjel.

Kaqill: Er ikke Skaven.

Zazulo: Er skiftet over til at tilbede Nurgle.

Hvis det er en hemmelighed, som spilleren og karakteren er klar over (at **Zazulo** har skiftet side til Nurgle / at **Trax** skal slå en ihjel, men har glemt, hvem han skal slå ihjel) kan spillerne bare spille det, som de har lyst, eventuelt med lidt hjælp fra dig. **Razvans** ”pakke” bliver tydelig for ham, på hvad end måde, I synes – der er jo warpstone involveret.

Kaqill har, som ikke-skaven, selvfølgelig ikke en frygtkirtel. Det er i sig selv afslørende, skulle han ramme status 1 og nedefter.

Effekten af afsløringen er, hvad spillerne gør det til. Det kan være a big deal, den kan også være mindre vigtig. Spillerne er velkomne til at bruge det så meget, de vil, både deres egen karakterers hemmelighed og de andres.

Det er ikke sikkert, at karaktererne kommer ned og roder rundt omkring 1 i status, og det er helt fint, ligesom det selvfølgelig er helt cool at flashe sine hemmeligheder undervejs, hvis det giver mening og/eller godt rollespil.

En karakter kan sagtens stige i status igen, selvom dens hemmelighed er afsløret.

Kamp & Konflikt

Rotteræsets mekanik er baseret på 10 sekssidede terninger, som både bruges til at overkomme modstand og til at skaffe status i gruppen. De ti terninger fordeles to gange i scenariet, og er også derigennem med til at styre scenariets tempo.

Ved starten af scenariet, efter introsenen, ruller du som spilleder de 10 terninger og placerer dem midt på bordet. **Hvis der INGEN 1ere er, så rul om.** Nu får spilleren med den karakter med lavest status lov til at vælge én terning fra puljen, som de tager over til sig selv – **behold det rullede resultat opad på terningen!**

Herefter vælger spilleren med næstlavest status en terning, herefter den med næstmest og til sidst den med mest. Processen gentages indtil der ikke er flere terninger.

På den måde ender hver spiller med 2-3 terninger.

Hvis nogen har lige meget status, når der deles terninger ud, bestemmer lederen, hvem der vælger først. Hvis der er lighed på mest status, bestemmer spilleren med lavest status, hvem der vælger først. Når karaktererne undervejs i scenariet skal tackle en udfordring, bruger de deres terninger.

Sværhedsgraden, de skal ramme, er 1 under den terning, de bruger til rullet.

Altså, hvis du bruger en 4er til at tackle et problem, skal du rulle 1-3 med den for at lykkes.

Så 1ere kan ikke alene bruges til at klare problemer, til gengæld kan de bruges til at score de andres status – se nedenfor.

Hvis du ruller under sværhedsgraden lykkes udfordringen. Hvis du ruller lig med eller over sværhedsgraden, mislykkes opgaven. Lige meget hvad er terningen brugt og ryger tilbage til spillederen.

Klarer karakteren rullet, får vedkommende en status. Fejler det, mistes en status.

Eksempel 1: Kaqill vil gerne bryde døren til skatkammeret ned. Spilleren fortæller, at Kaqill tager tilløb og kaster sig med hele sin vægt ind i døren. Spilleren vælger en 4-terning og ruller en 2er. Døren smadrer op, og Kaqill går én op i status.

Eksempel 2: Karaktererne står over for en flok byvagter. Zazulo vil bruge noget af sin pestilence-magi på at fjerne modstanden. Spilleren kigger på sit karakterark og inspireret af det stykke udstyr, der hedder "Galdeglobe," fortæller spilleren, hvordan Zazulo tager en håndfuld ravfarvede glaskugler og kaster dem på jorden foran vagterne. Spilleren vælger en 6-terning, men ruller en 6er. Spillederen fortæller, hvordan kugler, præcis som glaskugler, ruller hen og støder mod vagternes støvler og... that's it. Inden de må flygte fra de nu fremadstormende byvagter, når de andre at ryste på hovedet af Zazulo, der går en ned i status.

Fællesrul

Det er også muligt at kombinere terninger, så for eksempel to spillere med to 2ere kan hjælpe hinanden om en udfordring. Hvis de kan blive enige om det, slår de simpelthen terningerne sammen. Så to 2ere bliver en 4er, og en af spillerne ruller en terning mod denne sværhedsgrad (4). Begge terningerne ryger tilbage til spillederen.

Det er ikke muligt at gå over 6, men hvis spillerne vil, må de godt overbetale og for eksempel kombinere en 3er og en 4er – rullet er bare stadig rullet mod en sværhedsgrad på 6.

Hvis rullet er en succes, får begge de rullende skavens 1 status.

Hvis rullet fejles, mister alle involverede 1 status. Naturligvis.

Eksempel: Karakterne er kommet i slagsmål med Baron Duchâtelet. Trax og Razvan har hver én 2-terning tilbage, og ingen af dem er specielt opsatte på at tackle den dygtige fægter alene. I stedet beslutter de sig for at slå sig sammen. Så Razvan distraherer baronen med et skud fra sin Hochlandriffel, og derefter sniger Trax sig bagom baronen og stikker ham med sit rustne sværd. De to 2-terninger bliver slået sammen til én 4-terning, og en af dem ruller terningen, en 3er! Planen lykkes, og både Trax og Razvan går 1 op i status.

Når spillerne har brugt den sidste af deres terninger, er vi cirka nået til scenariets vendepunkt (se side 14), og inden det kører videre, rulles terningerne og fordeles igen. Igen får lavest status lov til at vælge først, så næstlaveste og så videre.

Særlig evner

De fire karakterer har hver en særlig evne, der er koblet til terningerne.

Kaqill kan, på meget ikke-skaven facon, lave status-stjælende 1ere om til 6ere, **Trax** tager ikke ansvar, eller straf, når han er fælles om et nederlag, **Zazulo** kan, takke være Pappa Nurgle, få et nyt forsøg med fordærvede terninger, og sidst men ikke mindst kan **Razvan**, med maven fuld af potent warystone, uppe tarvelige terningerul (dog ikke i fællesrul).

De fire evner, og hvor ofte de kan bruges, er beskrevet på karakterarkene.

1erne

1ere kan ikke rigtig bruges til at klare udfordringer, idet man ikke kan rulle under 1 med en terning. De kan selvfølgelig bruges i fællesrul, men de har også en mere skavenagtig effekt. **1ere kan nemlig bruges til at stjæle status fra de andre karakterer.**

Hvis man vil bruge en 1er italesætter man, hvordan man spænder ben for en af de andre, tilsmudser deres rygte eller obstruerer deres handlinger. Det kan gøres åbenlyst, eller det kan gøres diskret og bag deres ryg. Det vigtigste er, at det bliver brugt aktivt i spillet.

Effekten er, at der flyttes 1 status fra en anden karakter til den karakter, der har brugt 1eren.

Eksempel: Razvan er pt leder af gruppen og er ikke helt tilfreds med Kaqills attitude. Spilleren forklarer derfor, hvordan Razvan tager sin ene kastekniv, sender den igennem luften og med enorm præcision skærer Kaqills hale af. Spilleren bruger en 1er, hvilket giver Razvan 1 status, og den nu haleløse Kaqill mister 1 status, da Razvan, bevæbnet med den amputerede hale i hånden, genner sin flok videre.

Terningerne - Hvad skal rulles for og hvor tit?

De ti terninger i **Rotteræset** er både med til at afgøre konflikter og til at styre tempoet. I **løbet af scenariet kommer terningerne til at blive rullet og distribueret to gange**. Der er altså i alt 20 rul til rådighed til de cirka to timers spilletid. En del af disse vil højst sandsynligt være 1ere, som sjældent vil blive brugt til konfliktløsning. Så lad os sige, at der er 16 terninger til rådighed her.

Generelt bør der rulles, når en situation skal

tackles eller overvindes. Det vil ofte være en kamp eller en forhindring, der skal overkommes. Hver af disse bør kun bruge 1, maks 2 terningerul. Det er altså ikke meningen, at et usuccesfuldt rul skal følges op af flere terninger, der gentager forsøget. **Et rul skal lede videre i historien.**

Så, hvis Trax forsøger, og fejler, i at skyde Morr-præsten, skal Zazulo ikke forsøge at gøre det samme lige efter. **Videre i scenariet.**

Det er ikke meningen, at terningerne kun skal bruges til kamp. Det kan også være til flugt, til at forcere en mur, til at overtale nogen eller andet. Et godt tidspunkt er, når karaktererne forsøger noget, som kun deres karakter kan. Razvan skal læse noget, Kaqill skal smadre en dør, etc.

Når alle terninger fra første runde rul er brugt, rammer scenariet sit vendepunkt (side 14) og terningerne rulles og fordeles igen. De skal nu række scenariet ud, så igen er de med til at styre tempoet – vær opmærksom på det som spilleder, så de ikke løber tør.

Optimalt, men meget afhængigt af, hvordan scenariet er forløbet, kunne **vendepunktet komme lige før eller lige efter, at karaktererne er nået frem til amplen i paladset**. Det vil sætte tingene på spidsen i forhold til sandheden om deres mission, og hvordan spillerne ønsker at tage den herfra.

Hvis der er brugt færre terninger, når karaktererne kommer frem til amplen, kan du smide lidt ekstra vagter og udfordringer ind i Paladset, så vendepunktet ikke kommer for sent.

Hvis de har brugt flere terninger og stadig befinder sig ude i Nuln, når afsløringen kommer, skal de vælge om de ønsker at forfølge missionen eller blot vil stikke af. Specielt hvis de stadig vil ind efter amplen, bør terningerne nok bruges mere moderat, så de ikke løber tør for tidligt.



Spillerne må meget gerne inddrage deres udstyr og evner når de gør ting, både med og uden terninger. Man er ikke sat uden for en scene eller et optrin, bare fordi man ikke er den der ruller - det er blot terningerne der afgør resultatet og der er fokus på den karakter der ruller. Så selvom det er **Kaqills** terning der bestemmer hvordan udfaldet af et slagsmål med byvagten falder ud, kan **Razvan** sagtens hugge-stikke nogle vagter med sit rustne sværd og selvom det er **Trax** der ruller for at komme over muren til paladset, kommer de andre karakterer også med over.

Terningerullenens resultat er på den måde ikke personlige, men afgørende for hele gruppen.

Planer og planlægning

Den skotske nationaldigter **Robert Burns** skrev om de bedst lagte planer og noget med mus og mænd. Det gælder også for rotter! Siden **Rotteræset** er i kup/heist-genren er det svært at slippe uden om en eller anden form for planlægning, og i rollespil er det ofte dødsygt...

... heldigvis mestrer skavens jo planer, og hvis gruppens leder har sagt, at en plan kører, så er den fremragende, indtil den går galt.

Sørg for, at spillerne ikke bruger lang tid på at planlægge, hvordan de kommer ind i Paladset. Det er vigtigere, at de kaster sig ud i det – det er alligevel begrænset, hvad de kan planlægge sig ud af, idet de befinder sig i en, for dem, ukendt by, og ingen adgang har til kort, oplysninger eller efterretninger, udover dem du som spilleder giver dem via bipersonerne.

Så hold tempoet, og selv de mest håbløse planer kan lykkes, hvis bare terningerne falder fordelagtigt ud.

Tilpas også tonen til spillerne. Scenariet er tænkt ret humoristisk, men kan også tage en mere mørk tone. Én spiltest var ret fredsommelig i sin stil, og hverken bipersoner eller karakterer kom slemt til skade. En anden endte med to døde karakterer (skudt af en tredje) og et spor af lemlæstede bipersoner. Undtagen Volkmar, naturligvis.

Hvordan spænder man ben for de andre uden at afspore scenariet?

Forræderi og intrige ligger i hjertet af skaven og **Rotteræset**. Det betyder, at de fire karakterer undervejs i scenariet vil falde hinanden i ryggen, både i deres spil og mekanisk, når spillerne begynder at bruge deres 1ere til at stjæle status fra hinanden.

Men hvordan kører man scenariet, så der er masser af drama og spænding, spillerne imellem, uden at det bryder så meget ud, at det spolerer hele scenariet og dets flow eller gør det ensformigt? For det er ikke meningen, at karaktererne skal gå hinanden fuldbyrdet i struben før eventuelt til allersidst. Det er der en række måder du, og spillerne, kan tackle på.

☞ Vær åben om præmissen. Ved spilstart må du gerne fortælle spillerne, hvilken type scenarie **Rotteræset** er og forklare, hvilken spillestil, der vil gøre det mest fornøjeligt.

☞ Husk, en ven, der bliver vanæret og bragt med hjem, er langt bedre end en fjende, der bliver dræbt i marken. Det eneste, der for en Skaven er federe end egen status, er andres vanære. Både så man selv kan se bedre ud og til at bruge som buffer, skulle man selv have andel i noget mindre succesfuldt.

☞ De tæv, de andre tager, slipper du for. Lidt ligesom med status. Skavens er ikke SÅ stærke, og i scenariet i voldsomt undertal, så det er godt at have levende skjolde med.

☞ Ord gør også skade. Du behøver ikke stikke en kniv i ryggen på de andre for at gøre dem ondt. Bagtalelse, falsk smiger, fremhævelse af andres fejl eller sladrende opkald hjem til Skavenborg via Warpboxen bider også. Og dobbelttydig smiger og slesk tale er helt grundlæggende skaven'sk.

☞ Gå efter tingene udenom. Alle karaktererne har udstyr og stads med, som man nemt kan sabotere. En fin måde at bruge en 1er på er at smadre en dims eller ødelægge et våben, som en anden karakter vil mangle senere.



Hvordan får du som spilleder dem levende igennem – uden at det virker helt tåbeligt?

I scenariet ender karaktererne, højst sandsynligt, som jaget vildt igennem Nulns gader og kloakker, og de kommer helt sikkert til at rulle dårligt med terningerne, hvilket vil lede til fejlslagne handlinger og slagsmål, der ikke går deres vej. Det vil ske og formodentlig en del gange.

Så her er et par forslag til, hvordan du som spilleder kan ”redde” karaktererne, når de fejler med terningerne, også så det ikke virker som om, dine bipersoner konsekvent lader dem løbe eller resultatet af et dårligt rul hele tiden bliver ”*så sker der ingenting*” eller ”*...og så løber I væk*”.

✘ Fejl kreativt. Hvis terningerne lukker en dør med et dårligt rul, kan du altid baldre en rude med det efterfølgende. Sørg for, sammen med spillerne, at fejlslagne rul giver nye muligheder. Ok, så lykkes det ikke for **Razvan** at tyde det skilt, der leder hen til

Den Gnavende Bæver, men til gengæld får han sendt gruppen i armene på en anden biperson. **Trax** formår ikke at komme over muren til paladset, men dumper heldigvis ned i voldgraven lige der hvor affaldsskatten åbner. **Fejl fremad**.

✘ Klassiske ~~ondskab~~sondskabsgodhedsmonologer. Når ens modstander står og snakker og snakker om, hvor dygtig og dydig han er, og hvor skurkagtig du er, har du bedre muligheder for at stikke af.

✘ Brug de andre bipersoner, både de gode og de mindre gode. Der er få alliancer i Nuln, der holder, så hvis byvagten har fanget vores fire Skavens i et hjørne, er det måske et godt tidspunkt at introducere **Guido Fawkes** eller sende **Mester Harpenstreng** på banen igen. Brug dine bipersoner kreativt.

✘ Aktiver omgivelserne. Nuln er en storby, så huse, tage, broer og kloakker kan bruges som fine exit-muligheder, skulle man være mindre succesfuld udi at pacificere en vred kultist eller en større flok paladsvagter. Der kan også komme flokke af folk forbi i et optog eller anden rabalder.

✘ Mange mennesker i Imperiet tror ikke på, at skaven findes! De er blot amnestuehistorier. Måske en biperson er overbevist om, at de fire karakterer er enten **mutanter** eller **beastmen** (hvilket jo ikke er heelt forkert...) eller blot nægter at reagere på dem, fordi de ikke findes!

Samtidig er det vigtigt, at du ikke bruger bipersonerne udelukkende destruktivt. De fleste af dem er måske nok nogle ubehagelige typer, men de er også parate til at handle og/eller udnytte de fire karakterer. Morr-præsten vil gerne have lig på bordet, Fisco er til fals for penge eller sabotage og Guido vil bare gerne se Nuln, og verden, brænde. Så spil med, også selvom det kan virke lidt søgt at en krofatter i Nuln er parat til at hjælpe fire skavens ind i Paladset – han har garanteret en skummel bagtanke.



Anslag, bipersoner, vendepunkt og finale

Her følger selve scenariets dele. Det du som spilleder skal udfordre spillerne med og kan bringe i spil efter forgodtbefindende. Brug de dele, du selv synes er sjove og vær parat til at reagere på spillernes valg. Der er overblik over elementerne og scenariets flow på side 16, som gerne skulle gøre det overskueligt for dig undervejs.

Scenariet starter i **Skavenborg**...

Anslag

Trax, Zazulo, Razvan og Kaqill står foran Rotterådet. De 13 mest magtfulde og frygtindgydende individer i hele Skavenborg. De sidder i en kæmpe hal, på udhuggede troner, langt over gulvet, hvor de fire karakterer befinder sig.

Gråseeren, en magtfuld magiker med horn, der viser, at Den Hornede Rotte har velsignet ham, rejser sig op og fortæller med høj skinger stemme, at menneskene har stjålet **Den Trehornede Rottes Ampel**. Et glørværdigt og vigtigt relikvie, der gennem århundreder har været brugt i betydningsfulde ritualer til ære for guddommen. Den skal skaffes tilbage, og det er nu karakterernes mission og opgave.

Gråseeren fortæller, at de har sporet amplens lokation til byen, som menneskene kalder Nuln, og der er skabt kontakt til en menneskeagent, en **Mester Harpenstreng**, der er betalt for at skaffe karaktererne op i byen og sende dem på vej. Herfra må de finde amplen og bringe den sikkert tilbage.

Gråseeren udpeger herefter karakteren med mest status til leder af missionen og plasker godt med ansvar på vedkommende. Så kommer to store teknikere fra **Klan Skryre** ind, tvinger karakteren med mindst status brutalt i gulvet og påspænder vedkommende Warpboxen, det mekaniske, warsptone-drevne vidunder, der gør det muligt at kommunikere over fjerne afstande. Den er rimelig tung og uhandy at slæbe på.

Herefter hopper vi til kloakkerne under Nuln.

Karaktererne vader igennem rislende, brunt vand. Her er stille, udover deres poter, der pjasker i vandet, men så brydes stilheden. Lyde. Stemmer. Metal mod vægge.

Lad spillerne snakke og spille sig i gang, så meget de har lyst til og når tempoet går ned, lader du lyset fra en fakkel dukke op i en sidegang. Rottefangere, anført af den stålsatte **Dina Weiss**. Med små bidske hunde.

Lad spillerne beslutte, om de vil flygte eller kæmpe og prøv herefter terningsystemet af.

Om det første rul ender med at sende rottefængere eller rotter på flugt, bør karakterne, medmindre de bevidst undgår det og for eksempel pronto kravler op i byen, nå frem til deres kontakt, Mester Harpenstreng, der kan sende dem videre til andre bipersoner og videre i **Rotteræset**.

Herefter tegnes scenariets retning af, hvilke bipersoner du som spilleder har sendt dem i hænderne på. Skulle de vælge at gå udenom Harpenstreng, har de stadig deres to indbyggede kontakter, **Uthman** og **Volkmar** at gå efter og hvis de ender med flakke rundt uden mål og med, kan du benytte dig af **Natmand Pudz** eller **Guido Fawkes**, der kan dukke op og puffe dem frem.

Når spillerne møder eller bliver introduceret til nye bipersoner, kan du give dem et visitkort (side 17), så kan de bedre huske navnene og holde overblik over deres nye "venner".



Dina Weiss

STÅLSAT ROTTEFÆNGER

Kendetegn: Ar i ansigtet.

Bister leder af Nulns rottefangere, hvilket betyder, at hun har et større entourage af hårdføre rottefangere og deres små, men vrede, hunde bag sig. Hvis hun først får fært af karaktererne, forfølger hun dem skånselsløst. Også op i Nulns gader, hvor rottefangere kan give en variation i (kamp)modstandere.

Hun er dog også så pragmatisk, at hvis hun kan få tilfangetagne skavens til at afsløre for eksempel Skavenborgs lokation, kunne hun godt finde på at lade dem gå. Eller måske vil hun selv gerne have fat i amplen - for hvad kunne den ikke bruges til, i hænderne på rotternes fjende nummer et?



Mester Harpenstreng

KONTAKT I UNDERVERDENEN

Kendetegn: Tatovering på halsen og dukker altid frem fra skyggerne.

Mester Harpenstreng er en skummel type, der arbejder for alle, der betaler. Lige nu er han betalt til at føre karaktererne op i Nuln og pege dem i retning af folk, der kan hjælpe dem med at skaffe (oplysninger om) amplen. Giv dem gerne et par navne at starte ud med, som de selv kan vælge imellem.

Han kan senere dukke frem af skyggerne, når det er brugbart for dig som spilleder, undervejs eller først til sidst, hvis karaktererne kan finde tilbage til kloakdækslet i Faulstadt-kvarteret, hvor Harpenstreng venter. Det kan også være, at han i mellemtiden er blevet betalt af nogen andre, til at sladre om de fire skavens eller måske af Skavenborgs værste konkurrenter, Rottemanheim.



Herr Törben

GUSTEN MORR-PRÆST

Kendetegn: Taler højt og kalder folk for kaosyngel, hvis han bliver sagt imod.

Nulns natarbejdende præst for dødsguden Morr. Fra han kommer ud af baglokalet med tøjet i uorden, er det helt tydeligt, at han er lidt for glad for de døde. Han er ikke meget for skavens, men kan sagtens kues eller trues til at samarbejde, særligt hvis man love lig på disken.

Han har også sin gang i paladset og kan godt have viden eller måske hjælpe karaktererne ud af Paladset, gemt på sin ligvogn. Det kræver selvfølgelig, at der bliver behov for hans tjenester derinde. *Murder-Death-Kill*.



Luc Fischo

EJER AF KROEN DEN GNAVENDE BÆVER

Kendetegn: Sirligt moustache og omtaler sig selv i tredje person.

Halvt bretoner og halv tileaner og noget selvhøjtidelig. Som kroeger ved han, hvad der rør sig i byen, eller kan i hvert fald finde ud af det. Han er bestemt ikke for fin til at lave en aftale med en gruppe skaven, særligt hvis de vil hjælpe ham med at slippe af med, eller i hvert fald sabotere lidt hos, hans største konkurrent, kroen Den Gnavne Bæver...

Fischo har adgang til slottet som leverandør af blandt andet øl og kan godt gemme en flok skaven blandt, eller i tønderne, på sin vogn. Han kunne dog også godt finde på at rotte dem ud til vagterne eller smide foromtalt tønder i floden Reik.



Adeline Uthman

ADELIG NURGLE-KULTIST

Kendetegn: Manisk latter og sødlig duft.

Fra sit fornemme byhus i bydelen Altestadt styrer Adeline Uthman en mindre kult for kaosguden Nurgle. Det er meget fint og fornemt, men lige under den overdrevne parfumerede duft og luft lurder raddenskab. Så Uthman kan sagtens sympatisere med skaven.

Hun har adgang til paladset og viden om det meste, men så kender hun jo også Zazulo. Så spørgsmålet er, hvad spændingerne holder til, hvis karaktererne kommer forbi? På den anden side er hun måske ikke interesseret i kaos-konkurrence og kan godt være både kyndig i magi og have en dæmon eller to gemt i vinkælderen.



Baron Duchâtelet

LEDER AF NULNS HEMMELIGE POLITI

Kendetegn: Sort tøj og skurke fipskæg.

Baron Duchâtelet er leder af Nulns hemmelige politi, og har i sin jagt på forrædere, mutanter og andre slige typer allieret sig med mindst lige så mange mindst lige så suspekte grupper, blandt andet har han det helt fint med at handle med skavens – bare det er i nationens interesse.

Han kan dukke op ude i byen eller inde i slottet og bruges både som kontakt med forræderiske træk eller som alvidende modstander i hælene på dem. Måske har Rotterådet sladret til ham. Og så er han pissegod til at fægte.



Doktor Malthusius

FLAMBOYANT CIRKUSDIREKTØR

Kendetegn: Krøllet hår, accent og kraftig pisk.

Doktor Malthusius' emporium har været Imperiet rundt med sin lille flok af gøglere og freaks. Lige nu er cirkusets telte og vogne placeret på Reikplatz, midt i Neustadt-kvarteret.

Malthusius har ikke nogen stor kærlighed til Nulns bystyre, så han kunne sagtens finde på at hjælpe en flok "interessante individer" med at komme i skjul i en vogn eller måske endda overtale til at smugle dem ud af byen, eller ind i paladset, i en cirkusvogn. Samtidig er han dog også virkelig interesseret i at få fat på et væsen til fremvisning i det rejsende menageri, der kan erstatte den trebenede goblin, han mistede i Bögenhafen...



Guido Fawkes

SKØR REVOLUTIONÆR OG ANARKIST

Kendetegn: Pistol og bomber.

Guido hader kontrol og magthavere. Derfor fører han en enmands guerillakrig i Nuln by Night. Sådan en rebel kunne sagtens finde på at hjælpe, eller undsætte, en flok skaven, der jo også er en slags frihedskæmpere mod Kvinden™ (og her tænker Guido på Grevinde Liebwitz).

Guido kan både komme med oplysninger, kaste sig over karakterernes modstandere, hvis de ikke selv kan tackle dem eller føre dem ind i borgen af skumle og næsten glemte gange. Men hvis de begynder at virke lidt for ovenpå og kontrollerende, kan han ud af det blå vende sig mod dem igen.



Natmand Pudz

MEGET NÆRSYNET SKRALDEMAND

Kendetegn: Sammenknebne øjne og lille møgvogn.

Ingen ved hvor længe Natmand Pudz har vandret Nuln rundt og tømt skarnkasser og natpotter, men det er virkelig lang tid og han kender derfor byen som sin egen baglomme, hvilket er heldigt da han efterhånden er så blind, at han snildt ville kunne tage fejl af en flok skavens og så for eksempel nogle pelsklædte nordboer.

Pudz følger gerne folk på rette vej, kommer dem til udsætning hvis de er på flugt eller fører dem til folk der kan hjælpe. Han er ufarlig, gammel og virkelig flink.



Volkmar

STUDERENDE VED NULNS KOLLEGIUM FOR INGENIØRKUNST

Kendetegn: Tyndt skæg, lys stemme, pænt naiv.

Volkmar har haft en korrespondance kørende med det, han tror er en pige, men som altså i virkeligheden er Razvan. Når, eller hvis, Volkmar opdager det, bliver han nok både lidt trist og ret bange for flokken af skavens. Han er dog ret nem at få til at makke ret, og han kan godt hjælpe karaktererne ind i borgen, hvor hans mor arbejder som kokekone.

Gør det virkelig svært at være ond ved Volkmar, der jo blot er en blåøjet og ensom, ung mand der er blevet narret, og har en del følelser i klemme... hos en flok skavens. Måske er han også i virkeligheden den eneste, der forstår Razvan?



Paladset

Medmindre det går helt op i ekstrem rygстикning ude i Nuln, kommer karaktererne formodentlig på et eller andet tidspunkt frem til, og ind i, Paladset, hvor amplen befinder sig. Hvordan de kommer ind, afhænger meget af deres gøren ude i byen, og hvilke kontakter de eventuelt har brugt.

✘ De kan blive smuglet ind i en vogn eller forklædte.

✘ Snige sig ind gennem en skjult/hemmelig/åbenlys bagdør.

✘ Kravle over voldgrav og mur.

Eller noget andet! Lad spillerne slå sig løs med mere eller mindre plausible planer.

Indenfor er Paladset et virvar af gange, trapper og korridorer, der kan være svære for skaven at manøvrere rundt i. Skru uoverskueligheden fra Nulns gader op til 11!

Hvis de ikke har fået en specifik lokation for amplen endnu, kan **Zazulo** eller **Razvan** fornemme en svag magisk vibration fra amplen, der kan pege dem i rette retning.

Ellers er der en række forskellige steder, hvor amplen kan befinde sig:

✘ På en hylde i den store sal. Højt til loftet, med mange ind- og udgange på forskellige niveauer. Masser af folk – måske er der ligefrem en fest af en slags i gang.

✘ I bunden af en kiste, i bunden af et virkelig proppet skatkammer.

✘ Skubbet ind bagerst i et køkkenskab, hvor den står sammen med en række grimme Tileanske vaser.

✘ I et vagtlokale, hvor amplen tjener som spytskål for skrættende riddere.

Og ellers fyld op med soldater, tjenere, hoffolk og de bipersoner, der passer ind.

Og husk, de skal også ud fra Paladset igen, når først de har amplen, og her er det hele nok sat i alarmberedskab, hvilket gør det sværere at slippe ud...

Vendepunktet

Lige omkring at spillerne har brugt den sidste af deres første 10 terninger, kommer der en lyd fra Warpboxen. Måske er den blevet ramt under sidste træfning? I hvert fald kommer der et opkald igennem hjemme fra **Skavenborg**. Billedet på skærmen er utydeligt, og det er åbenlyst, at **Warpboxen** i den anden ende ligger nede på jorden og ikke er aktivt i brug. Man kan se, at **Rotterådet** sidder omkring et bord og drikker og æder. En art lavteknologisk lommeopkald.

Lyden går forholdsvis klart igennem og det er tydeligt, at rådet sidder og snakker om de fire karakterer. Der væddes om, om de stadig er i live. Få tror det. Der grines over, hvor talentløse de er og hvor svært det var at holde masken, da de blev sendt afsted. Det er helt tydeligt, at ingen i Rotterådet har noget til overs for de fire karakterer eller nogen forventning om, at de vender hjem og skulle det ske, i hvert fald ikke med amplen.

Når du har givet den gas længe nok med disning og latterliggørelse af karaktererne (kom hele vejen rundt!), brænder Warpboxen endeligt sammen, og spillerne skal beslutte, hvad de gør herefter.

Muligheder kunne være:

✘ *"Vi skal vise dem. Vi vender hjem i triumf og gør deres ord til skamme!"*

✘ *"En bån! Vi tager amplen og vender tilbage, og med dens magt udraderer vi rådet og tager deres pladser"*

✘ *"Hvis det er sådan de behandler os, overlader vi bare amplen til lederne i Rottmanheim (Skavenborgs arvefjender)"*

✘ *"Vi allierer os med menneskene/en enkelt biperson for at redde vores liv"*

Eller noget helt femte. Det vigtigste er, at de tager en beslutning, lederen har final say, og at det ikke tager for lang tid.

Herefter rulles og vælges terningerne igen, som beskrevet side 6, og scenariet kører videre.

Finale

Når spillerne løber tør for anden runde terninger, er scenariet ved at rinde ud og karaktererne er forhåbentlig, på den ene eller anden måde, ved at nå ud af Nuln – med eller uden amplen.

Optimalt har de sidste terninger været brugt på tilpas episk, eller kikset, facon og givet dem det sidste skub.

Alt efter, hvilken retning karaktererne har valgt, kan slutningen på scenariet stå med en hjemkomst til Skavenborg, en flugt ud i vildniset eller en indflytning i Nulns kloakker. Gør dit bedste for at binde en tilfredsstillende sløjfe på historien.

Skulle nogen karakterer have behov for at gå i kødet på hinanden nu, er der uenighed om man skal tage tilbage til Skavenborg eller skal der blot findes én syndebuk for en fejlslagen mission, kan du lade de involverede spillere hver lave **ét rul med en terning og lægge det til deres nuværende status. Højeste vinder konflikten (aka laveste tager skraldet)**, og uafgjorte går til fordel for den, der har mindst status – det er jo en underrottefortælling.

Hvis der er flere mod én, kan **en skaven hjælpe en anden skaven med +1 på deres status før rullet, ved at rulle under deres egen status**. Hvis rullet misser, gives der ingen bonus. Man kan stadig ikke gå over 6 i status.



Eksempel: Gruppen er kommet tilbage i kloakken, medbringende amplen, men hverken Kaqill eller Trax er enige med Razvan, deres leder, i, at de skal vende tilbage til Skavenborg med relikviet. De to skavens beslutter sig, efter mange trusler og skælden ud, for at springe på deres leder. Razvan har 5 i status, Kaqill og Trax har begge 4. Kaqill leder angrebet, så først ruller Trax mod sin status for at støtte Kaqill. En 6'er. Over hans status, altså ingen hjælp fra den kant.

Herefter ruller Kaqill og Razvan mod hinanden.

Kaqill ruller 5 (+4 for status) = 9

Razvan ruller 6 (+5 for status) = 11

Resultatet bliver, at de to Skavens kaster sig over deres ærværdige leder, der desværre er for hurtig for dem, og som med sin blunderbuss i den ene hånd og sin Hochland-riffel i den anden pløkker de to angribere ned. Herefter vender han sig, med to ryggede løb, mod Zazulo, der ydmygt fortæller, at han egentlig hellere vil blive i Nuln. Det har Razvan ikke noget imod og bærende på amplen, drager han alene tilbage til Skavenborg.

Hvis karaktererne vælger at vende hjem til Skavenborg med amplen, vil de blive modtaget med stor forundring og opstandelse fra Rotterådet. De vil modtage amplen, hurtigt undersøge den og derefter kaste den over skulderen i en bunke af mindre relikvier, der ligger og samler støv bag deres stole og troner. Herefter vil Gråseeren rejse sig og med stor højtidelighed annoncere:

"Squii squii. Allermest kompetent-dygtige Skavens. Der er lige kommet frygtelige nyheder ind. Menneske-skurkene har under suspekt-skumle omstændigheder tilranet sig det allervigtig-belligste relikvie, Den Fembornede Rottes Flakon. Vi har sporet den til byen Altdorf, og I må drage afsted med det samme..."

Hvis karaktererne vender hjem uden amplen, kan de bruge de førnævnte regler til at afgøre, hvem der skal være syndebuk, hvis ikke det er besluttet allerede. Den "udvalgte" bliver slæbt væk til stor skam for sin klan, og de andre vil, off camera, stå til ansvar hos deres respektive ledere. Det bliver ikke sjovt.

Hvis spillerne vælger at drage et andet sted hen, bliver i Nuln eller laver en skummel aftale omkring amplen, så køre en finale, der skaber den sjoveste og mest ram-mende slutning for jeres scenarie – gerne med et twist.

Scenarieoversigt

Karaktererne

Trax: Snigmorder, Klan Eschin. Har mord-kontrakt, men han har glemt målet.

Zazulo: Pestpræst, Klan Pestilence. Har skiftet side til Nurgle. Kender Adeline Uthman.

Kaill: Mutant, Klan Moulder. Er i virkeligheden en beastman.

Razvan: Tech-troldmand fra Klan Skryre. Har bombe i maven og penneven (Volkmar) i Nuln.

Bipersoner (s. 10-13)

Adeline Uthman, Rådden Nurgle-kultist (Kender Zazulo)

Baron Duchâtelet, Nulns Hemmelige Politi

Luc Fischo, krojer, Den Gnavende Bæver

Herr Törben, gusten og bedrevidende Morr-præst

Natmand Pudz, flink, blind, gammel

Guido Fawkes, anarkist og fjende af kontrol

Doktor Malthusius, flamboyant cirkusdirektør

Dina Weiss, bidsk, rottefænger, til at snakke med

Volkmar, studerende, lidt tung. (Kender Razvan)

Nuln

Menneskestorby. For fire Skavens skal den virke uoverskuelig, overvældende og forvirrende. Kvartererne hedder ting som **Neustadt, Altestadt, Aldiq-området, Kaufmann-distriktet, Faulestadt, Slummet** og **Handel-bezirk**. Rotteræset foregår om natten, men der er stadig masser af mennesker på gader og stræder, men det er muligt for fire diskrete skavens at snige sig nogenlunde usete rundt. Den store **flod Reik** løber nær byen - for vild til at rotter kan svømme i den. **Grevinde Liebwitz** regerer over byen og holder til i det kæmpestore palads.

Regler (s. 5-7)

Start status: Alle ruller D6.

Status ændres via terninger.

10 terninger fordeles. Lavest status vælger først.

Alle får 2-3 terninger.

I konflikt: Alle terninger rulles mod deres egen værdi.

Rul under = succes og +1 status.

Rul over eller lige på = fiasko og -1 status.

1ere kan bruges til at stjæle 1 status fra andre spillere.

Terninger kan kombineres, så to spillere kan slå deres terninger sammen til ét **fællesrul** (2er + 2er = 4er).

Succes giver + 1 status til begge. Fiasko giver -1 status til begge.

Terninger kan ikke kombineres til mere end en 6er.

Karakterernes særlige evner:

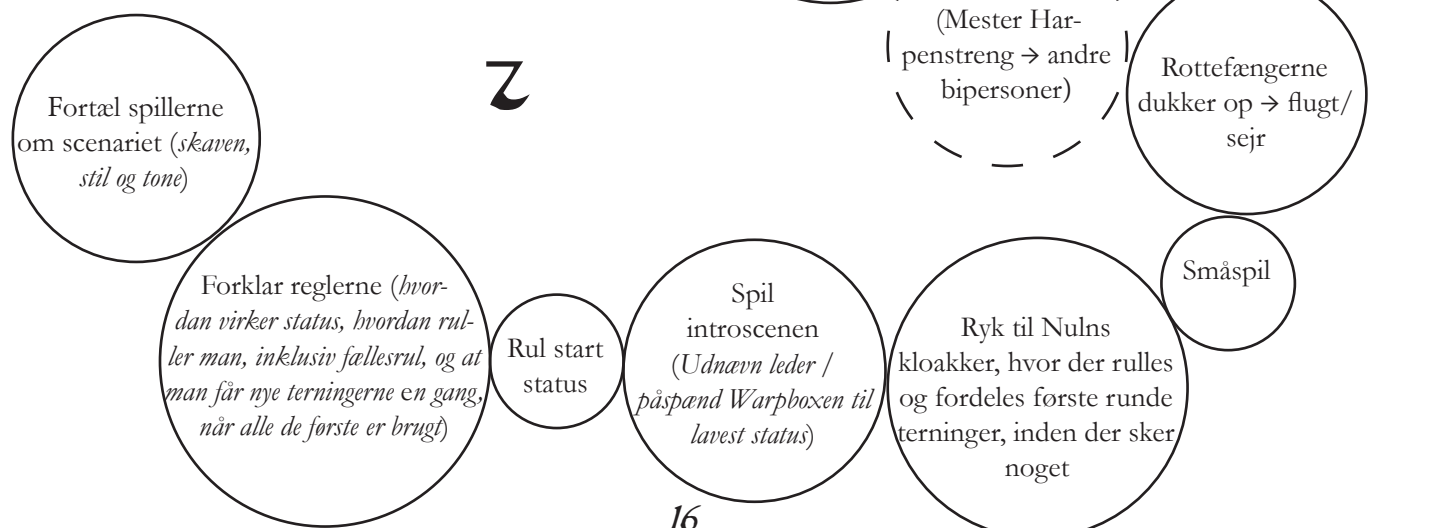
Hvis **Razvan** bruger terninger med værdi 1-3, får de +1, inden han ruller. Så en 3er bliver til en 4er.

Kaill kan flippe sine egne 1ere til 6ere, før de rulles.

Hvis **Trax** er med i et fællesrul, og det fejler, mister han ikke status.

Zazulo kan én gang rulle sine terninger om, så mange han har (lyst til).

Scenariets flow



Doktor Malthusius



Guido Fawkes



Dina Weiss



Volkmar



Baron Duchâtelet



Mester Harpenstreng



Luc Fisco



Natmand Pudz



Adeline Uthman



Herr Törben



Juniorguide

På **Fastaval 2019** var **Rotteræset** programsat til også at køre på Fastaval Junior. For at give Junior-spillere, og uerfarne spilledere, en god oplevelse har scenariet dette lille appendiks. Det består af dels en række råd og forslag til, hvordan man italesætter og kører scenariet og af en række korte sceneforslag, som kan hjælpe med at få spillet til at køre.

Optakt

Sørg for at være ekstra åben omkring præmissen

– det må gerne være sjovt, og det må gerne være sjovt, fordi ting kommer til at gå galt – og spillerne må gerne spille med på det. Og vær helt åben om, at tingene vil komme til at gå galt.

Vær grundig i gennemgang af skaven og deres personligheder.

De er intrigante, de er luskede og de er jo, grundlæggende, onde. Men snak om, hvor ”onde” spillerne har lyst til at være og juster efter det. Samtidig er det også vigtigt at etablere, at skaven ikke er specielt modige – særligt ikke, når de er i undertal.

Snak om, at **alle er vigtige, da alle terninger skal bruges** og om at spille sammen og give plads.

Snak om intriger og status. Nogen vil formentlig have meget, andre lidt. Det handler om at have det sjovt OG kravle op ad status-stigen. Brug det kreativt, og husk at det oftere er sjovere at pille glansen af folk med meget status, end at slå på dem med lidt.

Inden I starter, så sørg for lige at **tage spillerne med udenfor** og snak deres karakterer igennem, så alle har styr på hemmeligheder og detaljer. Nævn for Trax, at han ikke SKAL slå en karakter ihjel, og at det i hvert fald ikke kan gøres i løbet af scenariet - først til sidst.

Regel-tweaks

✧ Hvis spillerne er glade for at rulle terninger, så tilføj en ekstra runde rul, når spillerne har brugt de første 10 terninger. Så bliver der 30 terninger i alt i løbet af scenariet. Placer vendepunktet efter runde to, altså efter de første 20 terninger.

✧ Drop eventuelt reglen om, at en karakter skal afsløre sin hemmelighed, hvis han er på status 1, og mister yderligere status. Lad spillerne bringe dem i spil, hvis de har lyst.

Sceneoplæg

Forslag til scener du som spilleder kan placere i scenariet, både for at skabe fremdrift og for at udfordre spillerne.

✧ Karaktererne dukker op hos **Adeline Uthman** (eller hun finder dem – hun kender jo **Zazulo**), og hun tilbyder dem at skaffe adgang til **Paladset**, hvis de derinde finder **Baron Duchâtelet**, der måske er på sporet af hende, og skaffe ham af vejen.

✧ **Luc Fischo** indvilliger i at smugle karaktererne ind i paladset, men beslutter sig for i stedet at smide rottetønderne i floden. Hvis de ikke selv kan slippe ud, kan **Guido Fawkes** komme dem til hjælp.

✧ **Dina Weiss** har opsporet **Volkmar** (via brevvekslingen måske?) og har tvunget ham med, når hun igen konfronterer karaktererne. Rotterne, og **Razvan** ikke mindst, må nu afgøre, hvad de vil gøre.

✧ **Doktor Malthusius** fanger karaktererne i et stort net og propper dem i et bur. Hvordan slipper de ud? Hvis terningerne ikke er med dem, kan han tilbyde dem en handel, hvor én af dem skal blive tilbage og være cirkusrotte. Måske det er faktisk et godt tilbud?

✧ Brug **Warpboxen**, når tingene går trægt. En hurtig peptalk hjemmefra eller nye informationer til at komme videre på.

✧ Mellem to scener, får en flok byvagter øje på karaktererne og forsøger at anholde dem.

✧ Hvis de mangler steder at gå hen eller bipersoner at gribe fat i, kan de møde **Herr Törben** på vej mod **Paladset** for at hente en død. Hvis han mumler tilpas højt for sig selv om sit mål, kan de luske efter ham.

✧ Spillerne overhører to bipersoner, **Duchâtelet** og **Luc Fischo** måske, snakke om det krigsbytte, som hæren har bragt hjem fra felttoget mod skaven og om, hvor det er placeret.

✧ Karaktererne bliver hvirvlet ind i et større natligt karneval, hvor alle er klædt ud og roser karaktererne for deres flotte kostumer. Måske kan de snige sig sammen med dem ind på slottet, så må de dog være beredt på, at folk hiver dem i ørerne og piller ved deres grej.

RAZVAN

- Teknokogler fra klan Skryre



”Klan Skryre har forenet magi og teknologi. Ved på diabolsk facon at blande de potente warpstones og stjålet teknologi, er Klan Skryre bevæbnet til deres skarpe tænder. Når de dukker op på slagmarken, er det i lyset af grønne flammer og deres fjenders skingre dødsskrig.”

RAZVAN

- Teknokogler fra klan Skryre

"Piv piv. Ja-ja, ærværdige troldkarlsingeniør. Jeg har forstået. Jeg er med på missionen for at skaffe skålen og viden. Skidt-skidt med de andre. Ja-ja. Jeg forstår. Jeg ved, hvordan vi kommer ind. Jeg vil skaffe stor ære-bæder til klanen, aller ærværdigste troldkarlsingeniør. Den største. Jeg vil ikke svigte-fejle..."

Razvan er blandt **klan Skryres** ypperste betvingere af både teknologi og magi. I dag er han sendt ud som repræsentant for sin klan, en af de fire største skaven-klaner, på en farlig mission. De hårløse aber i **Nuln** har tilranet sig relikviet **Den Trehornede Rottes Ampel**, og nu skal den tages tilbage, koste hvad det vil.

Der er bare ét lille problem...

Razvan har gennem de sidste måneder haft en brevveksling kørende med **Volkmar**, en lidt enfoldig ingeniør-studerende på **Nulns Kollegium for Ingeniørkunst**. Det startede som en snedig måde at skaffe information om, hvad der foregik bag stedets tykke mure. **Razvan** skrev søde ord til Volkmar og frittede ham for oplysninger. Desværre fik Razvan ikke helt givet oplysningerne om menneskenes maskiner, damp og teknologi videre til lederne af Klan Skryre. Så da de opdagede hans hemmelige tilranen sig viden, tog de drastiske skridt.

Forsamlingen af Troldkarle fik, uden hans vidende, Razvan bedøvet og installeret en potent, om noget ustabil, **warpstonebombe*** i hans mave. Hvornår den går af er uvist, men uret tikker - uden at **Razvan** ved det. Og så er der det med Volkmar...

I gruppen er...

Razvan den eneste, der kan læse og skrive menneskenes sprog.

Med på missionen slæber Razvan...

- ✠ **Hviskende Hochlænder** (Modificeret riffel, stjålet fra en våbensmed, med kikkertsigte og alt det lir)
- ✠ **Hvæsende flaske** (Brændbar, ætsende OG eksplosiv substans, der kan hældes eller kastes)
- ✠ **Råbende blunderbuss** (Primitiv håndkanon, der fyrer med spredehagl)
- ✠ **Krøllede skriftruller** (Mere eller mindre komplette ark med viden og formularer)
- ✠ **Hvislende kastekniv** (Skarpe og vægtede våben, der rammer præcist)
- ✠ **Pivende kædebrynje** (God mod fjendtlige hug og pile)

De andre tre...

Zazulo tilhører den lus- og loppebefængte **Klan Pestilence**. **Razvan** har hørt, at Zazulo var en del af det håbløse forsøg på at forgifte brøndene i **Altdorf** – en pinlig fadæse for ikke bare Klan Pestilence men hele Skaven-racen. **Trax** fra **Klan Eschin** påstår, at han er hurtig og lydløs, men han skramler mere end en dampmaskine kørt af en dværg. **Kaqill** ser lidt grum ud. Du har hørt, at **Klan Moulder**-mutanten engang hev halen af en gråseer, og ingen turde gøre noget ved det.

Regel...

Razvans terninger med tallene 1-3 får +1, før de rulles, så fx en 3er bliver til en 4er.

***Potenote:** Warpstone er et kraftfuldt og ustabil stof, som skaven blandt andet bruger i deres magi og teknologi. Bomben springer først/kun, hvis du vælger det.



Reglerne, helt kort

Status fungerer som scenariets livspoint og kan skifte undervejs, påvirket af terningerne. Spillerne får en række **terninger** der rulles ved spilstart. Når de skal forsøge at løse en udfordring skal man **rulle under** terningens værdi. Hvis det lykkes, får man status. Hvis det mislykkes, mister man status.
1ere kan bruges til at stjæle status fra andre karakterer.

TRAX

- Natteløber fra Klan Eschin



”Klan Eschin er lydløse dræbere. Trænet ud i traditioner fra det fjerne østen, kan medlemmerne af Klan Eschin snige sig rundt uden at blive hørt, forcere vægge og mure som var de edderkopper og have deres spidse daggerter placeret imellem dine ribben, før du har så meget som blinket.”

TRAX

- Natteløber fra Klan Eschin

"Shh shh. Trax forstår. Trax sniger sig med. Trax er i baggrunden. Trax skaffer ikke bare bellig skål hjem, han skaffer også sine snigende og fremsynede ledere af med fæl-fæl konkurrent. Trax har hvæsset sine knive og har giftig-gift med i poserne. Misæderen vil ikke vide, hvad der rammer ham, og han vil aldrig se Skavenborg igen. Trax sværger det."

Ingen i **Klan Eschin** er mere lydløse og farlige i mørket end Trax. I dag er han sendt ud som repræsentant for sin klan, en af de fire største skaven-klaner, på en farlig mission. De hårløse aber i **Nuln** har tilranet sig relikviet **Den Trehornede Rottes Ampel**, og nu skal den tages tilbage, koste hvad det vil.

Der er bare ét lille problem....

For efter **Trax** fik udstukket sin allervigtigste og glørværdige mission, fejrede han det med en ordentlig omgang **Warpstonesnus***. Virkelig meget snus. Altså, helt over-drevet meget! Og da han vågnede, en del timer senere, stod visse dele af opgaven virkelig uklart i hans dundrende hovedpine af en hukommelse. Blandt andet kan han ikke heeeelt huske, hvem af de andre deltagere på missionen, det nu var han skulle skaffe af vejen. Jo, det var vist noget med 'A' i navnet, men resten er, for nu, forsvundet i de grønne, pulserende warpstonetåger.

I gruppen er...

Trax den eneste dygtige klatrer og den eneste, der kan bevæge sig lydløst.

På missionen medbringer Trax...

- ✠ **Rusten Krumsabel** (Skarp og ubehagelig. Sår fra den vil helt sikkert blive inficeret)
- ✠ **Irret Krog** (Kan bruges som entrehage med et reb eller til nøds som våben)
- ✠ **Bulet skjold** (God til forsvar og dækning fra kasteskyts)
- ✠ **Dunkel kappe** (Ideel, når man skal snige sig ubemærket rundt)
- ✠ **Gustne bolte** (Speciallavet ammunition til pusterør)
- ✠ **Ustabilt pulver** (Lavet på et eller andet svampeekstrakt. Sikkert effektivt)

De andre tre...

Razvan er en typisk tekniknød fra **Klan Skryre**. Det handler altid om dimser og dampdrevet gøgl med dem. Ingen respekt for fysisk formåen! **Zazulo** er fra **Klan Pestilence**, og der hænger en konstant muggen duft omkring ham – det gør det jo nærmest umuligt at snige sig ind på nogen, og så de summende fluer og så den evige snøften. Håbløst! **Kaqill** ligner et farligt **Klan Moulder**-skur. Der er et eller andet suspekt ved ham – han virker klogere end det gennemsnitlige rottebæst. Det gør ham sikkert endnu mere farlig.

Regel...

Hvis **Trax** er med i et samarbejderul, og det fejler, mister han ikke status.

***Potenote:** Warpstone er et potent, men også virkelig farligt stof, som skaven bruger til fornøjelse og til at booste deres evner.



Reglerne, helt kort

Status fungerer som scenariets livspoint og kan skifte undervejs, påvirket af terningerne. Spillerne får en række **terninger** der rulles ved spilstart. Når de skal forsøge at løse en udfordring skal man **rulle under** terningens værdi. Hvis det lykkes, får man status. Hvis det mislykkes, mister man status.
1ere kan bruges til at stjæle status fra andre karakterer.

KAQILL

- Mutantsoldat fra Klan Moulder



”Klan Moulder er mutationernes mestre. Gennem århundrede har de forfinet, og fordærvet, avl på rotter og andre skabninger. Fra deres kødsnedkerende laboratorier kommer enorme monstre, border af altædende skadedyr og rædsler, som du kun har set i dine værste mareridt... med ekstra arme og kløer!”

KAQILL

- Mutantsoldat fra Klan Moulder

Sckwee sckwee. Jeg forstår, glørværdige betvinger af warpstone og evigt foranderlige ledere. De velsignelser, I har kastet på mit ydmyge legeme, vil blive brugt på at tjene jer og den største af alle klaner. Jeg vil vriste skålen fra menneskenes svage hænder og sørge for, at det bliver os, Klan Moulder, der præsenterer den hellige beholder for Rådet med De 13 Klaner. Moulder, styrke og forandring. Altid.”

Kaqill er en af **Klan Moulders** mest intelligente og stærkeste mutanter. Et bæst af en kriger. I dag er han sendt ud som repræsentant for sin klan, en af de fire største skaven-klaner, på en farlig mission. De hårløse aber i **Nuln** har tilranet sig relikviet **Den Trehornede Rottes Ampel**, og nu skal den tages tilbage, koste hvad det vil.

Der er bare ét lille problem...

Det er nemlig sådan, at **Kaqill** faktisk ikke er en **skaven**, sådan helt i ordets bogstavelige forstand. Men hvis du var en sådan ret rotteagtig **beastman***, fanget i **Skavenborgs** dybder og dømt til at udtjene dit korte liv som slave der, ville du så ikke gribe chancen, det øjeblik en nærsynet vagt tog dig for en kollega, og du kunne smutte væk fra slavelejren? Siden har **Kaqill** holdt lavt profil, udgivet sig for at være en sådan lidt farlig og rotte-bæst-agtig type og ellers bare gjort sit bedste for ikke at blive afsløret...

I gruppen er...

Kaqill den eneste, der er stærk nok til at banke en dør ind eller bøje metaltremmer.

På missionen er Kaqills styrker...

- ✠ **Tentakelhale** (Kan både bruges til kamp og til at gribe og holde ting)
- ✠ **Tyk pels** (Svær at hugge igennem)
- ✠ **Spidse tænder** (Kan bide igennem både metal og læder)
- ✠ **Skarpe kløer** (Kan flå en dør i smadder hurtigt og bruges til at klatre)
- ✠ **Volatil kirtel** (Afleverer en fæl, ætsende væske)
- ✠ **Stærke ben** (Kan springe flere meter og løbe virkelig stærkt)

De andre tre...

Fra **Klan Eschin** kommer **Trax**, en erfaren natteløber og snigmorder. Du har hørt, at hans rustne huggert har mere end fem potefuld Bretonske soldater på samvittigheden og endnu flere af Eschins interne fjender.

Razvan er medlem af **Klan Skryre** og en mester med sine magiske skydevåben. Du har hørt, at han engang ramte en Reikguard mellem øjnene, igennem visiret på hans hjelm! **Zazulo** er en skummel og hostende type.

Klan Pestilence roder med sygdom og sot, og du er noget bekymret over, om den pus, der konstant løber fra hans øjne og væskende sår, får smittet jer andre med noget væmmeligt.

Regel...

Kaqill kan flippe sine egne 1ere til 6ere, når de bruges til at tackle en udfordring.

***Potenote:** Beastmen er en meget varieret race af kaosvæsner - brutale og ofte med dyrekendetegn eller -egenskaber. Skaven ser ned på og benytter beastmen som slaver.



Reglerne, helt kort

Status fungerer som scenariets livspoint og kan skifte undervejs, påvirket af terningerne. Spillerne får en række **terninger** der rulles ved spilstart. Når de skal forsøge at løse en udfordring skal man **rulle under** terningens værdi. Hvis det lykkes, får man status. Hvis det mislykkes, mister man status.
1ere kan bruges til at stjæle status fra andre karakterer.

ZAZULO

- Pestdervish fra klan Pestilence



”Klan Pestilence har dedikeret sig til sot og forfald. Med frygtelige sygdomme hjembragt fra fjerne egne eller groet i giftige grotter under jorden, er disse forfærdelige smittebærere en konstant fare, både for deres fjender og deres egne artsfæller. Når du først snøfter, og feberen sætter ind, er det for sent.”

ZAZULO

- Pestdervish fra klan Pestilence

"Hvæs hvæs. Jeg hører jer, allermest gustne og smitsomme ledere. Jeg vil bringe relikviet hjem, ingen tvivl, allermest befængte chefer. Jeg vil velsigne skålen med pus, snask og pulver og vise Den Hornede Rotte, at hans ydmyge tjenere i Klan Pestilence tjener ham til ære og altid går forrest."

Zazulo er blandt **Klan Pestilences** mest fordærvede og plagede forkyndere af sygdom og sot. I dag er han sendt ud som repræsentant for sin klan, en af de fire største skaven-klaner, på en farlig mission. De hårløse aber i **Nuln** har tilranet sig relikviet **Den Trehornede Rottes Ampel**, og nu skal den tages tilbage, koste hvad det vil.

Der er bare ét lille problem...

Zazulo har faktisk droppet det der **Klan Pestilence**-stads. Han har fundet en ny og mere givende guddom i **Pappa Nurgle***, den store sygdomsbefængte kaoskraft, der i drømme og gennem sine agenter har lovet **Zazulo** stor magi og masser af magt. Det har han naturligvis ikke fortalt sine overordnede i Klan Pestilence. Lejligheden har ligesom ikke været der. Og for at gøre tingene yderligere komplicerede, er **Zazulos** kontakt oppe i **Nuln**, Nurgle-kultisten **Adeline Uthman**, begyndt at rykke for, at **Zazulo** forlader, og forråder, sin Klan. **Zazulo** bryder sig ikke om at blive hundset med. Faktisk er det nok bedst, at nogen lukker munden på Uthman, inden hun siger noget til nogen om **Zazulos** loyalitet...

I gruppen er...

Zazulo den eneste, der har penge og værdigenstande med.

Med på missionen har Zazulo sin...

- ✂ **Byldebasker** (Kølle lavet af lårbenet fra et Nurglebæst... har han hørt)
- ✂ **Galdeglober** (Glaskugler indeholdende ætsende gas eller væske)
- ✂ **Skimmelsky** (Giftig svampespore, der kan blæses ud i luften eller hældes i væske)
- ✂ **Flueflæns** (Æske med levende flueæg i – kan bruges til alt muligt!)
- ✂ **Sortslør** (Pose med menneskepenge og noget guld)
- ✂ **Slimslynge** (Enkelt afstandsvåben med virkelig afskyelig ammunition)

De andre tre...

Rygterne siger, at **Kaqill** er **Klan Moulders** nyeste forsøg med rottebæster - en klogere og mere udspekuleret version af kampmutanter. Ham må **Zazulo** nok være varsom omkring. **Trax'** hjerne var sikkert lille i forvejen, men snigmorderen fra **Klan Eschin** er næppe blevet klogere af fylde sin snude med warpstonesnus. **Razvan** fra **Klan Skryre** var hovedrotten bag det håbløse forsøg på at smugle en warpildflammeaster ind via havnen i **Marienburg**, og selv den mest skravlede rotteunge ved, hvor galt dét gik.

Regel...

Zazulo kan én gang vælge at rulle et valgfrit antal af sine terninger om – inden de bruges.

***Potenote:** Nurgle er kaosguden for sygdom og forfald. Han er *ikke* på god fod med **Den Hornede Rotte**.



Reglerne, helt kort

Status fungerer som scenariets livspoint og kan skifte undervejs, påvirket af terningerne. Spillerne får en række **terninger** der rulles ved spilstart. Når de skal forsøge at løse en udfordring skal man **rulle under** terningens værdi. Hvis det lykkes, får man status. Hvis det mislykkes, mister man status.
1ere kan bruges til at stjæle status fra andre karakterer.

*"And there's nothing
you can do
(Aaah whoah)
Rats!"*