

Bæsterne

Dette er den første kamp, som spillerne bliver kastet ud i, og meningen er, at de skal få lidt blå mærker, men ellers sparke røv. Der skal være rig lejlighed til at bruge Gaias Gaver og opføre sig smartass.

Området

Området er gengivet på separat kort, men er kort fortalt et højdedrag, hvor fjenden kommer løbende op ad bakke, indtil de passerer toppen og tordner ned ad. Denne side er den, som vender ind i mod caernen, som fjenden løber imod. Det er også den side, hvor kampen primært vil foregå.

Modstanderen

Tolv bæster løbende i en svag V-formation. Bæsterne er på størrelse med næsehorn (vægt ca. 2 ton), er bygget i kroppen som løver, har et hoved som en hyæne, der passer i størrelsen til resten af kroppen. Fra hovedet og ned langs kroppen går der en stribe pigge som på et hulepindsvin – en hane kam – og den fortsætter ud på en ca. 1 m lang hale, der er kraftig nok til, at man kan hænge fast i den. Bæsterne er bygget/avlet til kun at kunne løbe...fremad. De tromler fremad og stopper ikke før, de bliver slået ihjel. Deres hals er rimelig bevægelig, så de kan godt bide folk, der sidder på ryggen af dem.

Optakt

Efter spillerne er blevet sendt af sted af Gert Geistmeister for at bekæmpe bæsterne, kommer de til området på den side af højdedraget, hvor caernen ligger. Endnu kommer bæsterne tromlende på den anden side af højderyggen, men kampscenen starter, når de kan høre det første af deres tordnende fødder. Hvis de er hurtige og beslutsomme, kan de nå rundt om bæsterne og angribe dem bagfra (det er tilladt at give dem den information, såfremt Johnny bruger sin gave, Battle Sense). Ellers har de næsten nået højderyggens top, da bæsterne kommer tordnende henover ryggen og lige ned i hovedet på dem.

Taktik

Bæsterne har ikke så megen mulighed for at gøre andet end løbe fremad, men såfremt noget kommer foran dem, er deres angreb én lavere dif, og de giver 2 terninger mere i skade, når de løber henover deres offer. I det aktuelle tilfælde er der +1/-1 skade afhængig af, om de løber nedad eller opad skråningen. De én højere dif, hvis de skal bide noget, der sidder på ryggen af dem, og de kan ikke angribe noget bag dem – men det er til gengæld også svært at ramme dem, hvis man er bag dem (+2 dif). Hvis man sidder på dem, skal man slå et dex + athletics for ikke at ryge af (dif 5 for blot at holde fast, dif 7, hvis man også vil slås). Hvis man dræber et bæst, som man sidder på, skal der også et dex + athletics for at springe af (dif 6 for at komme ned, dif 8 for at hoppe til næste).

Bæst

Initiativ: 6, Angreb: 7, Skade: 8 (agg, +2 ved nedtrampning)

Soak: 8 (agg)

Specielt: Ignore wound penalties

Bæst 1: □□□□□□□□□□□□□□

Bæst 2: □□□□□□□□□□□□□□

Bæst 3: □□□□□□□□□□□□□□

Bæst 4: □□□□□□□□□□□□□□

Bæst 5: □□□□□□□□□□□□□□

Bæst 6: □□□□□□□□□□□□□□

Bæst 7: □□□□□□□□□□□□□□

Bæst 8: □□□□□□□□□□□□□

Bæst 9: □□□□□□□□□□□□□□

[illegible]

Bæst 11: □□□□□□□□□□□□□□

Bæst 12: □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Kort:

O markerer, hvor spillerne starter, X hvor bæsterne gør. Afstande er angivet som ud fra, hvor langt man kan løbe i en runde.

Forsamlingshuset

Kampen har to formål: At vise spillerne, hvor meget sejere end mennesker, de rent faktisk er og få dem til at begå Litanibrud ved at løfte Sløret.

Området

Stedet er også beskrevet på kort, men af udseende er det et toetagers hus i klassisk tyrolerstil. Førstesalen har en altan hele vejen rundt om huset, og taget hviler delvist på stolperne, der holder altanen – taget går altså ud over altanen. Inden for er der i stueetagen et stort festlokale, toiletter, et vindfang og et køkken. På etagen ovenover er der små værelser med køjesenge. Foran forsamlingshuset, der ligger en smule uden for byen Pilzentel, er der en parkeringsplads fyldt med Mercedes, Audi og BMW i de store klasser. Over for parkeringspladsen ligger et lille undseeligt hus, hvor der ikke ser ud til at være nogle hjemme. Det er højst sandsynlig en kogekones hus. Det er næsten umuligt at se ind i forsamlingshuset, da gardinerne er trukket for, men hvis man lytter godt efter kan man høre musik og masser af stemmer indenfor – det lyder måske lidt tumultagtigt. Fra køkkenet lugter der underligt – i hvert fald, hvis man er vant til dansk mad.

Modstanderen

Der er faktisk ikke nogen modstander i denne scene, men ved spillernes angreb forvandles ellers uskyldige (ikke uskyldsrene) mennesker til ufrivillige modstandere. De fleste af festens er ganske almindelige mennesker, der vil gå fuldstændig i panik ved synet af en Crinos. Nogle enkelte er dog også hærdede forbrydere, der har styr på sig selv og har levet med faren og frygten som makker det meste af deres liv. Disse mennesker skulle gerne være en lille, ubehagelig overraskelse for spillerne. Ikke fordi de kan opbyde nogen stor trussel, men forhåbentlig kan de tvinge spillerne til at skifte til en mere kampdygtig form.

Optakten

Gert Geistmeister har sendt spillerne ud for at undersøge, hvad der foregår i forsamlingshuset. Da de kommer derud, er der en masse indicier på, at der foregår noget lusket, men ingen håndfaste beviser – og heller ingen beviser for, at der intet er galt. På altanen går der konstant to mand rundt og holder udkig. Hvis man kigger godt efter, kan man se, at de vist har pistoler i hylstre under jakkesættet. Solbriller er obligatoriske. Da bryllupsfesten varer 5 dage, kan spillerne holder masser af udkig – de gror sandsynligvis trætte for inden. På et tidspunkt skulle deres vrede i hvert fald gerne tage overhånd og beslutte sig for, at de klart må være af Ormen og fortjene tæsk.

Taktik

De fleste af menneskerne vil blot skrike, synke sammen eller løbe, men nogle af vagterne vil fyre deres våben af i ukontrolleret vrede. En lille flok på 6 mand vil kontrolleret forsøge at nå ud til en bil og forlade stedet. De er overbevist om, at det er et angreb fra en konkurrerende narkoliga. Disse folk er udstyret med Ingrams og ekstra clips. Hvis spillerne angriber gennem hoveddøren, så lad dem løbe direkte ind i en kuglereg, mens hvis de starter i den anden ende af huset, så vil de kunne se gruppen bevæge sig ud over parkeringspladsen i samlet formation. Hvis der er mulighed for at lade nogen overleve, så har lederen så meget viljestyrke, at han vil kunne huske, hvad han har set.

Almindelige gæster (25 stk), gør ikke modstand, men er blot slagtefår.

Vagter (6 stk.), initiativ: 5, angreb: 5, skade: 5 (heavy pistol: rate 3, clip 7+1)

□ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □

Elitevagter (5 stk.), initiativ: 6, angreb: 6, skade: 4 (small SMG: rate 3, clip 30+1, 4 ekstra clips)

□ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □	□ □ □ □ □ □ □	

Bagmanden, initiativ: 6, angreb: 7, skade: 4 (light pistol: rate 4, clips 17+1, 1 ekstra clips)

□ □ □ □ □ □ □

Tøserne

Denne scene skal bruges to gange. Første gang skal spillerne have et lille put hos tøserne – anden gang skal der slås på tæven.

Området

Scenen foregår i en lille lysning i skoven – første gang i Schwarzwald mørke og dystre fyrreskove, anden gang i Amazonas' varme, fugtige jungle. Når spillerne kommer ind i den, sidder pigerne med ryggen til omkring et lejrål. I den anden ende af cirklen er seks tomandstelte spredt ud så de følger lysningens runding. Dette setup er ens i begge tilfælde, så spillerne anden gang straks ved, hvem de har med at gøre.

Modstanderen

De seks piger er Sorte Spiraldansere, der er ude for at demoralisere uforsigtige varulve. De er rimeligt dygtige kæmpere, så kampen kan godt blive hård.

Optakten

Første gang sidder pigerne og synger til en guitars spil. Spillerne bliver budt ind på øl med slet skjulte hentydninger til, at de er nogle lækre fyre.

Anden gang sidder de og snakker om deres graviditet. Her vil de vende sig grinende om mod spillerne, når de ankommer og skifte for øjnene af dem.

Taktik

Første gang er der ingen taktik (udover måske forførelsen), mens det anden gang er lige på og hårdt.

Udstråler stil og intelligens. Må definitivt være af fin slægt.

Gaver: Toxic Claws (1 Rage, +1 skade), Terrify (5d, dif: offerets Willpower, +1 dif at ramme), Persuasion (6d, -1 på socials), Jam Technology (1 Gnosis, 4d), Resist Pain (1 Willpower, ignore wound penalties), Call to Duty (6d, Fremmaner en ånd, hvis navn er bekendt)

Age: □ □ □ □
 Gnosis: □ □ □ □
 Willpower: □ □ □ □ □
 Health: □ □ □ □ □ □ □

Begge ben på jorden og ligefrem

Gaver: Toxic Claws (1 Rage, +1 skade), Terrify (5d, dif: offerets Willpower, +1 dif at ramme), Master of fire (1 Gnosis), Staredown (5d, dif: 5 + rank, flygt 1 tur per succes), Razor Claws (1 Rage, +1 skade), Spirit of the fray (automatisk)

Age: □ □ □ □ □ □
 Gnosis: □ □
 Willpower: □ □ □
 Health: □ □ □ □ □ □ □

Fotomodel med lange ben og meget lattermild

Gaver: Toxic Claws (1 Rage, +1 skade), Persuasion (6d, -1 på socials), Call of the wild (5d, giver plusser til andre efter GMs vurdering)

Age: □ □ □ □
 Gnosis: □
 Willpower: □ □
 Health: □ □ □ □ □ □ □

Også fotomodelskøn, men lidt mere stille og med store, tilbedende øjne

Gaver: Toxic Claws (1 Rage, +1 skade), Mindspeak (1 Willpower, 5d, dif: offers Willpower, -2 på dice pools og vågne drømme, stopper når rullet fejles), Smell of man (lige gyldig)

Age: □ □ □ □
 Gnosis: □ □
 Willpower: □ □ □
 Health: □ □ □ □ □ □ □

Selvstændig, men bliver ganske blød i nærheden af en stærk mand, der hviler i sig selv etc.

Gaver: Toxic Claws (1 Rage, +1 skade), Wyrm's touch (1 Gnosis, 7d, dif: modtagers Rage, antal successer heles), Persuasion (3d, -1 socials)

Age: □ □
 Gnosis: □ □ □ □ □ □
 Willpower: □ □ □ □
 Health: □ □ □ □ □ □ □

En forsigtig pige, der godt kan lide en stor og farlig kriger til at beskytte hende

Gaver: Toxic Claws (1 Rage, +1 skade), Smell of man (ligegyldig), Blur of the milky eye (6d, dif 8, successer øger dif for at se personen)

Rage: □ □ □
Gnosis: □ □ □ □
Willpower: □ □ □ □ □ □
Health: □ □ □ □ □ □ □ □

Smertens Budbringere

Såfremt/når spillerne kommer i kamp med folk fra Smertens Budbringere, er her en oversigt over Isolde Isbrud og Kira Kugleknuser. De sidste medlemmer er skyggemedlemmer, og kan næppe forventes at stille op til kamp. Herunder er også beskrevet pyramiden ved Det Grønne Tags Sept, da kampen højst sandsynlig kommer til at foregå der.

Området

Septen er centreret omkring en gammel indianerpyramide opbygget i store trin. På vestsiden er der en trappe fra toppen og ned, der ender i en lysning, hvor der ligger små hytter. På toppen af pyramiden foregår der ofte ritualer og nede i lysningen er der livlig aktivitet mellem de små hytter, hvor septens beboere og gæster opholder sig.

Modstanderen

De to medlemmer af Smertens Budbringere er vanskelige modstandere. Isolde Isbrud er athro, og det er ikke meningen, at de skal kunne tage hende ned, men svinheld kan man aldrig gardere sig imod. Det bedste ville være, hvis de ikke kom op at slås mod hende, men for en sikkerheds skyld er hendes tal vedlagt. Kira Kugleknuser derimod er en helt anden sag. Hun er dygtig til at slås, så der kan nemt risikere at smutte en spiller i svinget, men de skulle kunne tære nok på hendes kræfter til at tage hende ud. Hun er ikke typen, der fedtspiller og gemmer noget til senere kampe.

Optakt

Optakten vil højst sandsynlig være spillerne, der kommer rendende med et aspekt af det store frygtvæsen i hælene. Isolde Isbrud vil næsten dræbe den, men dør – efterladende den svækket. Kort efter, at vores ”helte” har fået den slået ned, kommer Kira Kugleknuser og springer i luften, da hun opdager, hvad der er sket.

Taktik

Hvis Isolde Isbrud kommer op at slås, vil hun starte med at tage den største trussel ud. Hun er taktisk orienteret og bruger sine evner til fulde. Kira Kugleknuser til gengæld, brænder alt af for at kunne slås igennem. Hun går på, indtil der ikke er noget tilbage, der står op. Klassisk modi.

Initiativ: 8 (9), angreb: 8 (9), skade: 4 (8), soak: 4 (7) (tallene i parentes er for Crinos uden skadebonus for f.eks. kløer)

Age: □ □ □ □ □ □ □ □
Gnosis: □ □ □ □ □ □
Willpower: □ □ □ □ □ □ □
Health: □ □ □ □ □ □ □

Initiativ: 18 (19), angreb: 7 (8), skade: 4 (8), soak: 3 (6) (tallene i parentes er for Crinos uden skadebonus for f.eks. kløer)

Rage: □ □ □ □ □ □ □
Gnosis: □ □ □
Willpower: □ □ □ □ □
Health: □ □ □ □ □ □ □

Frygtens grav

Dette er ikke så meget en beskrivelse af en kamp som en oversigt over et monster, som spillerne ikke kan bekæmpe og et kort, som beskriver området, som sidste del af scenariet foregår i.

Aspektet

Aspektet består af en svævende klump mørke. Dette mørke har substans nok til at kunne føles som en kold, spøgelsesagtig berøring, men for uvirkeligt til, at man kan sætte kløerne i det. Berøringen isner kroppen, men værre er, at det tænder frygten inde i lillehjernen på fuldt blus. Hvis ikke et Willpower dif 7 klares eller der brændes et Willpower, så vil man gå i fox frenzy. Dette monster er det ikke meningen, at de ellers kampklare spillere skal kunne klare.