

THROUGH THE FIRE AND FLAMES

A Heavy Metal Odyssey



written by
MARTIN ANDREAS DAHL SINDING
PAUL CHRISTIAN DAHL SINDING
art by
TERA ZWERGUS TEILMANN SVERUD

Through the Fire and the Flames

A Heavy Metal Odyssey

Af

Paul Christian Dahl Sinding & Martin Andreas Dahl Sinding

The Brothers of Metal

-

Illustrationer

Tera Zwergius Teilmann Sverud

Tak til

In our eyes, you are immortal, in our hearts you will live forevermore!

David Geil Sørensen, Freja Lunau, Ingrid Kaaber Pors, Linus Knoop, Mikkel Bistrup Andersen,
Rebecca Gravers Nielsen, Thor Fejerskov Nielsen og Troels Ken Pedersen

... og yderligere tak til

You'll live forever, we were born from your belief!

Vores fantastiske Fastaval 21' spillere Anders Berner, Mads Kirchoff og Mikkel Bistrup og alle
vores episke spillere. I ved hvem i er.



Introduktion

*In the beginning there was silence and darkness, all
across the earth...*

Velkommen til Through the Fire and the Flames - A Heavy Metal Odyssey, et hæsblæsende actionscenarie om at sparke røv og udfordre traditioner (men mest om at sparke røv). I en verden sammensat af metal genrens mange visuelle og lyriske udtryk må fire legendariske helte drage på ud på deres livs eventyr for at redde verdenen og genoprette balancen mellem metallens fire søjler. På vejen bliver heltene udfordret af glubske drager, tidsrejsende vikingebikers og kaostroldmænd fra det ydre rum, men de er også nødt til at se indad og udfordre deres eget syn på metallens fire søjler. For i sidste ende er den sande fjende ikke skurke eller monstre, men noget som heltene vil finde alt for bekendt.

Som de bevæger sig gennem verdenen vil spillerne, i rollerne som de fire helte, skulle besejre forskellige fjender i storslåede og episk actionscener. Action er hjertet i scenariet og skabes i samspil mellem spiller og spilleder med hjælp fra actionkort baseret på metalnumre med navne som *Janbreaker*, *Ride the Lightning* og *Symphony of Destruction*.

Det bliver en overdrevet oplevelse, spækket med action, der måske kan give anledning til nogle dybere tanker om traditioner, elitisme og forskellighed. Det er vores kærlighedsbrev til heavy metal og vores kritik af selvsamme genre.

Held og lykke // Rock on

Inspiration

*Her er en playlist med et par af vores yndlings
metalnumre, til inspiration for din læsning.*

Paul

Amongst Stars - Amorphis

Holy Water - Edguy

Kings of the Carnival Creation - Dimmu
Borgir

The Dark Eternal Night - Dream Theater

Sirens - Sorcerer

O Father O Satan O Sun! - Behemoth

Bridge of Death - Manowar

Tornado of Souls - Megadeth

Dead Bury their Dead - Arch Enemy

The Pharaoh Sails to Orion - Nightwish

Martin

Faster - Within Temptation

Powerslave - Iron Maiden

Depth of Satan's Eyes - Ghost

For Whom the Bell Tolls - Metallica

I Want Out - Helloween

Dying for an Angel - Avantasia

Ace of Spades - Motorhead

Sadly Sings Destiny - Blind Guardian

Painkiller - Judas Priest

Feed my Frankenstein - Alice Cooper

Indhold

Introduktion.....	3	Workshop 1 - Beskrivelser	24
Noget om Metal	5	Workshop 2 - Kortmekanikken.....	25
Setting.....	6	Workshop 3 - Stemning.....	26
Planet Metallica.....	6	Billag - Sceneplan.....	28
De fire søjler.....	9	Prolog.....	28
Monstre	11	Akt 1 - Let us Burn	29
Roller & Casting.....	13	Ancalagel the Dragon Hydra	31
The Manowarrior.....	14	Akt 2 - Call of the Waves.....	32
The Blind Guardian	14	The Flying Dutchman	34
The Judas Priest.....	15	Akt 3 - Blizzard of Doom.....	35
The Iron Maiden	15	Krampus.....	37
Fortællingen	16	Akt 4 - Thunder in the Sky	38
Narrativ	16	The Coven of Chaos.....	39
Struktur	16	Akt 5 - The Final Overture.....	40
Opsumeringsark	17	Billag - The King of Metal.....	41
Sceneoversigt	18	Epilog.....	42
Mekaniker.....	20	Billag - Afviklingsplan	43
Kampkort	20	Billag - The Manowarrior	46
Monstre.....	20	Billag - The Blind Guardian	48
Fortællerstemmen.....	21	Billag - The Judas Priest.....	50
Sådan spilledes scenariet	22	Billag - The Iron Maiden	52
Stemning.....	22		
Biroller.....	22		

Noget om Metal

Denim and leather, brought us all together

Heavy metal er en genre vi forfattere elsker meget højt. Vi hører metalmusik, vi går til koncerter med metalbands, vi har vores egne "battle jackets", denimveste med påsyede patches med motiver fra vores yndlingsbands, vi skriver sågar Fastavalscenarier om det. Metal er for os mere end blot musik, det er også en kultur. En kultur som, når den er bedst, skaber uventede fællesskaber og opfordrer til rummelighed og nysgerrighed. En kultur hvor der er plads til alle der indordner sig under fællesskabets normer om gensidig respekt og kærligheden til Heavy Metal. Når metalkulturen er værst, er den ekskludrende og elitistisk. Så skal man hele tiden høre om hvorfor det ene og det andet band ikke er *true metal*, og om hvilke bands der har solgt ud og er nogle *posers*.

Gennem scenariet bruger vi tre udtryk som vi vil definere til at starte med: At man kan bruge **metal** som et tillægsord, samt begreberne **poser** og **true**.

Metal

Når vi i scenarieteksten skriver at noget er metal, så betyder det at det på et meget generelt plan og i varierende grader er sejt, overdrevet, gnarly, brutalt, voldsomt og/eller badass. Ting der f.eks. er metal:

- Satan og Helvede
- Mad Max: Fury Road
- Rovfugle
- Warhammer 40.000
- Motorsave
- En Balrog
- Kranier og knogler
- Vulkaner og lava
- Cthulhu
- Fællesskab og store følelser
- Lyn og torden
- Motorcykler
- At skyde gråspurve med kanoner
- Gears of War
- At være i undertal
- Store muskler og langt hår
- Vikinger
- Eksplosioner og one-liners
- Dræberrobotter

Poser

At være en poser er grundlæggende et udtryk der bruges om nogen der siger at de er metal men ikke rigtig er det - folk der smykker sig med lånte fjer. Vi bruger udtrykket med en hvis ironisk distance som et billede på nogen der i scenariets fiktion er fjender af metal - primært scenariets skurk.

True

At være True, eller at noget er True Metal, betyder at det i store træk lever op til metalkulturens idealer. At noget er True er altså afhængigt af ens værdisæt. For nogen betyder det at noget lyder og føles som Manowar. For os betyder det fællesskab, respekt og god musik. Igen bruger vi begrebet med en hvis ironisk distance.

...og så noget om Fastaval 2021

Dette scenarie er skrevet til Fastaval 2021, der blev afholdt online grundet coronakrisen. Scenariet er skrevet med dette for øje, og der kan optræder visse særheder i forbindelse med dette.

Med det på plads ønsker vi dig et godt scenarie. - Forfatterne

Setting

And on the walls flickered the pictures of our world eternally dancing...

Metalgenren har mange forskelligartede visuelle udtryk, med elementer af okkultisme, motorcykelklubber, BDSM-scenen, fantasygenren og verdenshistorien, for blot at nævne nogle få. I dette scenarie vil de forskellige udtryk, som en enorm skare af bands bruger i deres tekster, liveoptrædener og albumkunst, smelte sammen og skabe én fælles verden. En verden hvor der både er tidsrejsende pirater, satanister med *corpse paint*, læderklædte bikers, kæmpe robotter og flyvende hvaler. Denne verden skal være rammen for scenariets fortælling, hvor overdreven action og storslået heltemod driver historien fremad. Settingen er et værktøj der skal hjælpe med at skabe den rette metalstemning i spillokalet og sætte gang i spillernes fantasi.

Planet Metallica

Welcome down to my Planet Hell

Scenariet finder sted på *Planet Metallica*, en planet hvor mægtige helte konstant må kæmpe mod glubske monstre, nederdrægtige skurke og værst alt *posers*, parasitter der kun overfladisk følger Metallens vej, men i realiteten bare udnytter fællesskabet. Planet Metallica består af 4 regioner, og i midten ligger *The Kingdom of Steel* omkranset af *The Eternal Battlefield*.

The Kingdom of Steel

Ours is the kingdom of steel

Centralt på Planet Metallica ligger The Kingdom of Steel, Metallens højborg hvor verdens store helte holder hof. The Kingdom of Steel er epicentret for Heavy Metal, og her følges Metallens Fire søjler som livets absolutte sandheder og Satan hyldes som den der skænkede Metallens Fire Søjler til menneskeheden. The Kingdom of Steel er en mægtig fæstning. Dens tykke mure snor sig gennem dybe dale og langs stejle bjergsider, og fra de højeste tinder knejser mægtige tårne af granit og stål. Legioner af soldater beskytter de mange porte, og indenfor arbejder smedjerne dag og nat for at producere våben til den uendelige konflikt der raser udenfor. The Kingdom of Steel regeres af *The King of Metal*, en udadtil karismatisk og retfærdig konge, udvalgt af Satan til at herske, men i virkeligheden en fæl poser.

The Eternal Battlefield

Man reborn to die upon the altar of war

The Kingdom of Steel er omkranset af en endeløs slagmark, hvor en evig krig udspiller sig mellem dem der følger Metallens Fire Søjler. *The Eternal Battlefield* er en kampplads der flyder med blod, ild og stål. Hver dag møder store krigere, endeløse legioner og skrækindjagende monstre hinanden på denne himmelske kampplads. Det er en krigers paradys. her kan man vinde ultimativ hæder og ære, og bevise sit værd for sine frænder, sine forbærere og for Satan selv. Langt de fleste beboere i The Kingdom of Steel har kæmpet på The Eternal Battlefield for at beskytte deres hjemland og for at bevise at de i sandhed tror på Metallens Fire Søjler og ikke blot er Posers.

The Scorched Plains

*From down below, fire melted the stone,
The ground shook, and it started to pound!*

Rejser man mod syd fra The Kingdom of Steel finder man sig selv i et land af afsvedne stepper, floder af magma og helvedesild, som kaldes The Scorched Plains. På disse brændende stepper må man navigere mellem glohede klippeformationer af rød sandsten og obsidian, hvis man gerne vil overleve. Et lag af kulsort aske dækker den forbrændte jord og et mørkt skydække hænger tungt over landskabet, kun lejlighedsvist brudt af brændende meteorer der melder deres kataklysmiske ankomst. Rustne biler og motorcykler dækket med kranier, pigge og kæder fræser gennem landskabet, betjent af post-apokalyptiske krigere der trodser de glohede sletter for at rejse mellem overlevelseshunkere og byer bygget af skrot og skrald i jagten på benzin, reservedele og det næste adrenalin-kick. Fra de mange vulkaner og revner i jorden kommer et væld af djævle og dæmoner, som blandt de andre indbyggere siges at være Satans tjenere, og derfor er både frygtede og beundrede. Helvedsvæsnerne tager mange former, nogle er skabninger af rent sten og lava, mens andre er sære blandinger af menneske og bæst, og andre igen som diabolske krigsherre med kroner af sortbrændt elfenben. Når der ikke regner ild og aske ned fra himmelen, domineres den af ildspyende drager og skinnende fønixfugle, der lyser himlen op i et rødtligt skær som de jager deres næste bytte.

Hvis heden ikke får ram på dig på The Scorching Plains, så kan du være sikker på at et brandfarligt monster eller en skrappelløs maskinrytter snart vil.

Keywords: Post-apokalyptisk, vulkaner, helvede, ild

The Raging Ocean

*...but then the damn pirates came along and said
"yo-ho-ho-you're fuckin' dead"*

Mod øst ligger The Raging Ocean, et brusende hav fyldt med nautiske fare. Malstrømme, høje bølger og uforudsete orkaner er kun begyndelsen på de udfordringer man møder i disse farvande. The Raging Ocean er hjemsted for kæmpe hvaler, den mangearmede krakken, slimede søslanger og mange andre søuhyrer der ikke tøver med at trække uvidende skibe til deres undergang. Udover farerne der lure under havets overflade skal man også holde øje med alle dem der sejler rundt mellem havets mange øer. Flåder af barbariske vikinger fra nord og lokale pirater i alle afskygninger trodser vind, vejr og monstre for at søge lykken til havs. Øerne i The Raging Ocean er nærmest lige så farlige som selve havet. Her finder man alt fra Cthulhu-templer til skumle frihavne og for længst uddøde civilisationer, og hvert eneste sted er der skatte at finde (det sagde den gamle pirat med guldtanden i hvert fald). Søfolkene på The Raging Ocean ved, at havet er forræderisk, og at man er nødt til at kunne stole på sin besætning. Derfor sværger ethvert medlem af enhver besætning eder på piraternes Æreskodeks om troskab til det skib de bemander og den besætning de gør tjeneste med, og brud på Kodekset straffes hårdt.

The Raging Ocean er et rige hvor man aldrig ved hvad der lurder lige under overfladen og hvor det næste eventyr er der hvor vinden blæser en hen.

Keywords: Pirater, Søuhyrer, tropisk hav, eventyr

The Frozen Wasteland

The darkest face of ice, the coldest place of all, massive and unconquerable

Nord for The Kingdom of Steel ligger et iskoldt land hvor vinteren varer evigt. I dette sneklædte rige pisker knivskarpe iskrystaller mod huden som de kolde vinde blæser ned fra de sneklædte bjergtinder. I dalene mellem bjergene vokser de ældgamle nåleskove mellem store stendysser og ned fra de gigantiske gletschere løber brusende elve. Frostjætter på størrelse med huse vandre ned fra bjergene for at jage de isbjørne, mammutter og kæmpeulve der kalder ødemarken deres hjem. I skovens mørke lever ondskabsfulde alfer, i de gamle gravhøje lurder der udøde draugr-konger og i de dybe bjerghuler gemmer der sig både glubske lindorme og grådige dværge. The Frozen Wastelands er også hjemsted for de noble vikinger der hærger og plyndre sig igennem landet til ære for Thor og Odin. De øksesvingende barbarer er et enspænderfolk drevet af ære. Krigerne drager alene ud i ødemarken i deres søgen efter større og mere mægtige fjender at besejre for at sikre sig hæder og respekt i såvel Aserne som Jætternes mjødhaller.

Det er et land hvor kulden tvinger dig til at blive hårdfør og hvor frosten bare er endnu en fjende der skal overvindes.

Keywords: Skandinavien, nordisk mytologi, sne og is, natur, overlevelse

The Thundering Skies

Crack of the lightning splitting the ground, Thunder is sounding, artillery pounding

I den vestlig del af Planet Metallica finder man et virvar af landmasser der svæver i en evig tordenstorm over en sort malstrøm i tomrummet under planeten. Af den grund har området fået navnet The Thundering Skies. Vakkelvorne hængebroer, stålakabler og kæder holder nogle af øerne sammen i klynger, der dovent kastes rundt af de kraftige vinde i en dødsensfarlig dans. Himmelen over øerne er nærmest lige så farlig som det det sorte hul under dem. Regn og hagl falder uophørligt fra de tunge skyer og lyn slår konstant ned i beboernes gigantiske lynafledere. Folket på de flyvende øer føre en konstant krig med hinanden om de sparsomme ressourcer ved hjælp af zeppelinere, propelfly og luftballoner. Fodtropper med sabler og plasmageværer springer fra ø til ø for at erobre mægtige luftfort af beton og stål, mens flyvemaskiner udkæmper halsbrækkende luftdueller og kamp-zeppelinere regner bomber ned fra oven. Menneskene på øerne er dog ikke himlens eneherskere, enorme øerne, flyvende hvaler og bevingede mekaniske monstre har også de tordenfyldte skyer som deres jagtmarker, og er mindst lige så farlige som de andre øboere.

Det er et land fyldt med desperation og innovation, hvor den største fejl er at undervurdere folkets overlevelsesinstinkt.

Keywords: Dieselpunk, steampunk, flyvemaskiner, zeppelinere, lyn og torden,

De fire søjler

Heavy Metal is the law that keeps us all united

Det fire søjler er det fundament som The Kingdom of Steel er bygget på. I fordums tid skabte Satan de fire søjler på Planet Metallica og placerede én i hvert verdenshjørne. Disse søjler skulle være pejlemærker for alle folk på Planet Metallica og skabe grundlaget for et samfund der levede op til Satans vision. Hver søjle var en fysisk repræsentation af en af Satans fire grundværdier - fællesskab, selvstændighed, traditioner og kreativitet. Herefter trak Satan sig tilbage for at nyde sit otium, ikke i tvivl om, at indbyggerne på Planet Metallica med søjlernes hjælp ville skabe et glørværdigt metallisk samfund. Satan tog fejl.

Søjlerne blev en samlende kraft, men kun for nogle. Dem der mente at de havde monopol på at definere hvordan at de fire søjler skulle tolkes. Dem der begyndte at udelukke andre som ikke delte deres tolkning. Alle disse folk samlede sig og grundlagde The Kingdom of Steel. De trak grænser op mellem provinserne og begyndte at føre en blodig krig imod alle "barbarerne" og "poserne" der gemmer sig uden for kongerigets mure. Alle spillernes roller lever under denne illusion.

Fællesskab (The Iron Maiden)

*A malicious fever burns, in our hearts, in our veins,
Your blood, my blood, our blood runs the same*

Fællesskabets søjle er den samlende kraft på Planet Metallica. Det er dyden om at man er stærkere sammen og at man kan overkomme enhver forhindring så længe man har hinanden.

Ideelt set handler Fællesskabets søjle om at omfavne hinandens forskelligheder og på den måde skabe en verden hvor der er plads til alle, og hvor mangfoldighed bliver en fælles styrke.

I The Kingdom of Steel er fællesskabet blevet en begrænsende og ekskluderende faktor. Dem der er anderledes holdes udenfor, og dem i fællesskabet bliver fanget i et ekkokammer hvor ingen tænker for sig selv.

Selvstændighed (The Manowarrior)

*Raging fury in the sky burning with desire,
Self-determination rising from the fire*

Selvstændighedens søjle repræsenterer dyden om at man skal være sig selv og at alle er forskellige. Det er evnen til at træffe sine egne beslutninger og være fri fra andres kontrol og forventninger.

I den ideelle verden handler Selvstændighedens søjle om at turde være sig selv og at kunne stå på egne ben ude i den store verden.

The Kingdom of Steel har dog længe fortolket selvstændighed som et egoistisk ideal. Det handler om at være først og bedst. Man skal ikke være noget i sig selv, kun i forhold til andre. Det handler om at vinde på bekostning af andre, uanset hvad.

Traditioner (The Judas Priest)

*Such is the knowledge cast in me,
Such is the knowledge, such are the skills*

Traditionens søjle er det fælles udgangspunkt som alle på Planet Metallica lever deres liv ud fra. Det er de faste rammer og ritualer der samler folk på kryds og tværs af landene.

Traditionerne skal være fundamentet for samfundet og en fastlagt kerne som alle kan samle sig omkring. Det hvad den næste generation tager og forbedrer og bygger videre på for langsomt at skabe nye traditioner til at erstatte de gamle

The King of Metal har dog gjort det til et forældet magtsymbol der tvinger folk til at gøre tingene på en meget bestemt måde. Det holder folk fanget i bestemte tankemønstre og kvæler innovation.

Kreativitet (The Blind Guardian)

*The keys are in your hands,
Realise you are your own sole creator*

Kreativitets søjler er essensen af fremdrift og udvikling i verden. Det er at bygge noget nyt ud fra det gamle og at fornye det forældede. Det handler om at udvikle og forfine det som alle kender for at skabe noget bedre.

Kreativiteten er dog blevet forskruet i The Kingdom of Steel. Man skal ikke justere eller udvikle, man skal finde på noget helt nyt. Man skal altid starte forfra og komme på originale ideer. Det er en kamp om at være mest nytænkende og et krav om at finde på noget helt nyt uanset kvaliteten. Gode ideer efterlades på tegnebrættet fordi de ikke er nye nok og det betyder at man konstant opfinder nye problemer i stedet for at fikse dem der allerede eksisterer.

Monstre

Won't you four horsemen ride with me?

De fjender der ifølge The King of Metal har gjort krav på Metallens Fire søjler er i virkeligheden søjlernes vogtere. Det er deres job at beskytte søjlerne og at holde dem frie fra posersnes indflydelse.

Ancalagel the Dragon Hydra

*From the mountains proud and strong
We call our dragonlord!*

Vogteren af Traditionens søjle er den frygtindgydende Dragon Hydra, Ancalagel. Dette ildspyende monstrem ligner måske en ganske normal drage - et glinsende lag af purpurøde skæl, et gab med endeløse rækker af sylespidse tænder, lange krogede klør og mægtige læderagtige vinger. Ancalagel gemmer dog på en hemmelighed: skære man hendes hoved af vokser to nye ud i dets sted. Fra hendes bug kan Ancalagel spy hvidglødende flammer der kan forvandle ethvert væsen til aske, og sten til flydende magma. Dette enorme bæst hersker over himmelen i The Scorched Plains og de andre flyvende monstre bøjer sig i støvet for hendes magt. Hendes bæstialske brøl kan høres fra miles afstand og hendes vingesus forårsager sandstorme hvor end den flyver. The Dragon Hydra holder til i templet til Traditionens søjle, i midten af den største, varmeste og mest aktive af vulkanerne på The Scorched Plains.

The Flying Dutchman

*A reign of terror on the seas
We'll bring these poseurs to their knees*

På de brusende bølger i The Raging Ocean er der ét skib der er frygtet mere end alle andre, et skib kaldet The Flying Dutchman. Spøgelsesskibet hjemsøger det åbne hav og pløjer igennem enhver modstand det møder, inden det trækker de uheldige søfolk ned i

dybet. Skibets skrækkindjagende besætning, af tang- og koralbeklædte zombier, afpillede skeletter og spøgelse, tjener skibets udøde kaptajn Davy Jones efter piratkodeksets forskrifter. The Flying Dutchman er sat i verden med ét formål, at jage dem der forråder fællesskabet og begår højforræderi mod kodekset. Høre man de udødes rædselsvækkende søviser på havets vinde er det allerede for sent, The Flying Dutchman kommer efter dig og du kan ikke undslippe. Templet til Fællesskabets søjle er bygget ind i skibets agterende. Det store søjletempel ville normalt være et aparte syn på et piratskib, men på The Flying Dutchman tilføjer det kun til skibets frygtindgydende ry.

Krampus

I'm dreaming of a white sabbath...

I The Frozen Wastelands er der et navn som selv den modigste viking frygter: Krampus, vogteren over Selvstændighedens søjle. Krampus er en enorm mand med gedeben, dækket i sort pels og med enorme krumme horn voksende fra sin pande. Hans lange, kløvede tunge kan strække sig langt ud af hans hugtandsfyldte mund, en lang og rusten kæde snor sig rundt om hans overkrop og på hans ryg bære han en sæk. Én dag om året drager Krampus ud fra sin hule for at straffe alle de poseres der holder til i The Frozen Wastelands. Det første år advare han poserne ved at give dem kul som gave, det næste år overfalder han dem med sin køle af sammenbundne birketræskviste og det tredje år, hvis du stadig er en poser, så tager han dig

med tilbage til sit værksted i sin sæk. Resten af året bruger Krampus i sit værksted hvor han piner og plager poserne imens han vogter over Selvstændighedens søjle. Hans værksted er bygget sammen med templet til søjlen. Fra kæder og kroge i klippeloftet hænger Krampus ofre i mange forskellige stadier af lemlæstelse. På borde hugget ud af grundfjeldet ligger Krampus værktøj klar til at blive brugt af den ensomme beskytter.

The Coven of Chaos

*Ancient and powerful keepers of chaos
Casting their magic over the mountains*

The Thundering Skies er et rige hvor indbyggerne konstant er i krig med hinanden. Nye fraktioner kommer og går, men den kaotiske konflikt er konstant. Legemliggørelsen af dette kaos finder man på den yderste ø i himmelen, hvor et ensomt granittårn rager op og kysser det buldrende skylag. Her bor The Coven of Chaos, en orden af kaostroldmænd dedikeret til at beskytte Kreativitetens søjle. Fra dette kaospir udfører de fem magikere konstant eksperimenter og nyskabelser som de sender ud i verden fra tårnets top. Rundt om tårnet kredser en sværm af mekaniske monstre, brølende luftskibe og mægtige flyvende væsner. De fem medlemmer af The Coven of Chaos er alle unikke. Black har en kåbe af læder dækket af lange spidse nitter og et ansigt indsmurt i corpsepaint. Deaths tunge uldkåbe har en kæmpe pelskrave og er bemalet med pentagrammer og okkulte symboler. Power er klædt i en extravagant farverig kåbe med detaljerede broderinger.

Doom går kun i stramme læderbukser og kan kendes på sin tatoverede krop og lange vildredte hår som var de en gal profet. Thrash kan kendes på sin simple denimvest, tunge militærstøvler og komplicerede hanekam. Hver og en er de mestre ud i de magiske kræfter og betvinger dem nemt mod deres fjender. Den søjle de beskytter befinder sig på toppen af deres tårn. Ikke blot beskyttet af The Coven of Chaos, men også af de piskende vinde, øresønderrivende lynnedslag og mangfoldige monstre.

The King of Metal

*There's metal in the air tonight, can you hear its call?
If you ain't got the balls to take it, you can leave the
ball!*

The King of Metal hersker over The Kingdom of Steel. På overfladen ligner han en hårdfør leder, der kæmper skulder til skulder med sine soldater på frontlinjerne af The Eternal Battlefield. Under denne heroiske facade gemmer der sig en lusket poser der har bildt alle i The Kingdom of Steel ind, at de fire andre lande er metallens fjender og at De Fire Søjler skal være i balance ved at udligne hinanden, hvilket i virkeligheden kun svækker søjlernes kraft i The Kingdom of Steel. Hans onde plan er at få fuldstændig kontrol over De Fire Søjler så han kan sprede denne opfattelse af søjlerne til hele Planet Metallica. I fremtiden er det endda lykkedes ham og her kalder han sig selv Den Femte Søjle.

Roller & Casting

Left are the kings of the carnival creation, carrying out the echoes of the fallen.

I *Through the Fire and Flames - A Heavy Metal Odyssey* antager spillerne rollerne som de fire mægtigste helte i *The Kingdom of Steel*. Disse helte er blevet udvalgt af *The King of Metal* til at genoprette verdens balance ved at befrie de fire søjler fra de onde væsner der har erobret dem og tror at de har eneret over søjlerne. Hvad heltene ikke ved er at *The King of Metal* kun er ude på selv at få herredømme over søjlernes kræfter, således at ingen andre kan bruge dem.

Hver rolle forbinder sig til en af de fire søjler og i løbet af scenariet skal hver rolle gennemgå en udvikling. Denne udvikling skal bunde i at hver af de fire helte har en meget stærk forbindelse til en af søjlerne og en meget svag forbindelse til en af de andre. Gennem scenariet vil hver rolle blive mødt af en udfordring der kræver at bliver stærkere i den søjle de er svage i. Hver rolle vil således have en scene hvor de skal lære en lektie om søjlerne og indse at de er nødt til at ændre sig hvis de skal lykkes i deres mission. Udvikling skal gerne ske i mødet med det land der er meget stærk i den søjle, hvor rollen er svag. Derudover vil sceneplanen have et mere detaljeret oplæg til hvordan at man som spilleleder kan lægge op til denne udvikling i scenen.

Hver rolle besidder også tre stykker signatur udstyr som de bruger i kamp. Disse skal fungere som hjælpemidler til at fortolke kampkortene igennem. For eksempel besidder *The Manowarrior* et sværd som han kan bruge til at lave sine angreb med, hvorimod *The Iron Maiden* har to laserpistoler som hun kan bruge. Det lægger op til forskellige fortolkninger af de samme kort og giver hver rolle en unik måde at udtrykke sig på i actionscenerne.



The Manowarrior

*I am an outcast on the path of no return,
punisher and swordsman, i was born to burn*

The Manowarrior er den mægtigste kriger som The Kingdom of Steel nogensinde har set. Dag ud og dag ind vandre han rundt på The Eternal Battlefield og bekæmper rigets fjender. The Manowarrior er født med et sværd i hånden og han vil også dø med et sværd i hånden, men spørger man The Manowarrior så er ingen dygtige nok til at fælde ham. Han er en ensom ulv, for ingen er lige så dygtig som ham. Han er en selvcentreret og frembrusende mand der kun har øje for sig selv og den næste kamp. Hans ego er enormt og næsten lige så legendarisk som hans bedrifter i kamp. Han mener selv at han er den bedste og at ingen i hele The Kingdom of Steel kan måle sig med ham. The Manowarrior dyrker Selvstændighedens søjle og han har ikke brug for andre til at løse verdens problemer eller banke farlige monstre. Han hjælper kun The King of Metal som en tjeneste. Hvad han ikke bryder sig om er fællesskab. Andre krigere gør kun The Manowarriors arbejde mere besværligt. Det er dog ikke alle problemer som the Manowarrior kan overkomme alene. Han må lære at sætte sit ego til siden og indse at der er andre måder at bekæmpe The Kingdom of Steels fjender.

Casting: The Manowarrior kræver en spiller der kan være højtråbende og egocentrisk, men som har mod på at lære at samarbejde med sine holdkammerater i løbet af scenariet.

The Blind Guardian

*I'm not insane, that's how it seems though.
Spiteful, cruel, but wise beyond my years.*

The Blind Guardian er en af de mægtigste magikere i The Kingdom of Steel. Hver dag sidder de i deres magiske laboratorie og finder nye magiske midler til at bekæmpe rigets fjender med. The Blind Guardian er en visionær nytæinker. Der skal hele tiden opfindes nye besværgelser, nye alliancer og nye taktikker til at vinde slagets gang. De elsker at prøve nye ting og at udvikle nye ideer. The Blind Guardian er en person der sjældent har en plan og som ofte improvisere for at løse sine problemer. Det gør dem uorganiserede og kaotiske at have med i et samarbejde da man aldrig rigtig ved hvad man får. Dog er de altid entusiastiske omkring deres nye ideer hvilket kan overtale nogle traditionalister.

The Blind Guardian er stærk i Kreativitetens søjle, fordi at de elsker at bryde med traditioner og normer for at opnå ny viden. Det medføre en vis mængde kaos i samarbejdet med The Blind Guardian da man ikke kan regne med at de følge gængse planer og taktikker - eller logik for den sags skyld. De må lære at det nogle gange er det de efterprøvede metoder der virker bedst og at man ikke altid behøver at genopfinde den dybe tallerken.

Casting: The Blind Guardian kræver en spiller der kan tænke ud af boksen og improvisere. De skal have mod på at spille en kreativ sjæl der altid har nye ideer og som aldrig lader traditioner holde dem tilbage. De skal dog lære at det er okay at have et fælles udgangspunkt og nogle fælles traditioner der danner kernen af ens samfund.

The Judas Priest

*Rides the Metal Monster, breathing smoke and fire,
closing in with vengeance soaring high!*

The Judas Priest er en af Satans tro tjenere. Han rejser Planet Metallica tyndt på sin motorcykel med frynserne fra sin læderfrakke blafrende i vinden bag sig for at prædike de fire søjlers sandhed og truslen fra posers. Han er kendt blandt alle planetens folk og traditionen foreskriver at man lytter til hans vise ord. Man gør sig klog i at følge traditionerne The Judas Priest prædiker om, for han er ikke bange for at give dem der bryder dem et lag tæsk. Han er stolt, stoisk og vis, en erfaren forkæmper for metallens fire søjler der altid er klar med et godt råd eller en god historie. The Judas Priest er en konservativ mand der går meget op i at følge de ældgamle veje. Det er unødvendigt at tænke selv, når nu Satan selv allerede har givet folket alt det de har brug i form af de fire søjler. Derfor er han også stærk i Traditionens søjle, siden at han er en tilhænger af de faste ritualer og traditioner som Satans tjenere har levet efter i flere tusind år. At være bundet af traditioner gør dog The Judas Priest rigid, og til tider bagudvendt, i sin tankegang. Han nægter at improvisere fordi han har de gamle traditioner og metoder at støtte sig til, men han er nødt til at lære at improvisere og tilpasse sig til situationen, hvis han skal redde de fire søjler fra poserne.

Casting: The Judas Priest skal spilles af en spiller der gerne vil følge reglerne og lave alle klicheerne. Han gør ikke noget uventet og han skal forsøge at holde de andre fra at bryde for meget med søjlernes vej.

Undervejs skal han lære at man nogle gange er nødt til at improvisere og at søjlerne ikke kun har én tolkning.

The Iron Maiden

*Stranger in a strange land, land of ice and snow,
trapped inside this prison, lost and far from home*

The Iron Maiden kommer fra en fjern fremtid hvor Planet Metallica er styret af en mystisk og despotisk hersker kaldet "Den Femte Søjle". Hans propaganda fortæller at han ene mand forenede de fire søjler og skabte et bedre samfund på Planet Metallica. Modstandsbevægelsen The Iron Maidens har dog set gennem hans løgne. De ved at hans magt over søjlerne kun har ført til en verden hvor kreativiteten er kontrolleret, hvor traditionerne undertrykker, hvor fællesskabet er påtvunget og selvstændigheden er en løgn. The Iron Maidens har sendt en af deres egne tilbage i tiden for at forhindre denne frygtelige version af fremtiden. Denne enlige Iron Maiden har ofret alt for stoppe hendes fremtid, sine venskaber, det liv hun kender, men det er det hele værd for at sikre sine frænders lykke. Hun er en hårdkogt kriger, der har været igennem meget for at få en chance til at ændre historiens gang og hun er villig til at gå igennem meget mere. Dermed er hun stærk i fællesskabets søjle. Hun er klar til at sætte alt over styr for at redde sine venner og sine nye allierede fra Den Femte Søjles tyrani. Faktisk forventer alle at hun tjener fællesskabets interesser, hele samfundet hviler jo på hendes skuldre. Hun har brug for at indse at hun godt må stoppe Den Femte Søjle af selviske årsager. At selvom der er mange der regner med hende så har hun og så sine egne grunde til at stoppe den mørke fremtid.

Casting: The Iron Maiden er en rolle der kalder på en spiller der er klar på at være en hårdkogt og desperat kriger, der skal lære at hun gerne må handle for sit eget bedste og ikke altid tænke på alle andre.

Fortællingen

Let me tell you a story to chill the bones, about a thing that I saw

Narrativ

The King of Metal har tilkaldt The Kingdom of Steels fire største helte. Han fortæller dem at metallens fire søjler er ved at smuldre og kun de kan stoppe det. Han sender dem på en farefuld færd til alle fire hjørner af Planet Metallica for at besejre dem der har taget søjlerne for sig selv. Hvad heltene ikke ved er at The King of Metal pønser på at få herredømme over alle på Planet Metallica ved at dræbe søjlernes vogtere og tvinge sin egen forskruede middelmådige fortolkning af De Fire søjler ned over alle andre.

Som de fire helte besejre søjlernes vogtere bliver det mere og mere tydeligt at der er noget galt. Kampene afsløre langsomt The King of Metals skumle plan og karakterernes personlige udvikling leder dem til at tage handling mod den luskede poserkonge. I en sidste konfrontation med The King of Metal besejre de fire helte den falske konge og transformere The Kingdom of Steel fra et sted hvor de fire søjler udligner hinanden til et middelmådigt gennemsnit, til et sted hvor alle søjlerne forstærker hinanden og altid er på deres højeste niveau.

Struktur

Fortællingen i scenariet er bygget op i en fem-akt struktur. Fire af de fem akter har fokus på en bestemt karakter og den lektie som karakteren skal lære. Derudover foregår disse fire første akter også i de fire forskellige dele af Planet Metallica, hvor den femte akt foregår tilbage i The Kingdom of Steel. Den femte akt er klimakset på fortællingen hvor de fire helte skal bruge alt det de har lært til

at besejre The King of Metal en gang for alle. De fem akter er omkranset af en prolog, der er anslaget til heltens mission, og en epilog, der afslutter scenariets fortælling.

Hver akt har to scener, en dialogscene og en actionscene. Dialogscenerne tvinger spillerne til at snakke sammen og stykke The King of Metals plan sammen. I dialogscenerne skal spillerne finde en måde at navigere gennem de forskellige dele af Planet Metallica ved at interagere med omverdenen. Måske skal de gennemsøge Tortuga for at finde en kaptajn skør nok til at gå i kamp med The Flying Dutchman eller de skal lokke beliggenheden af Krampus skjulested ud af en enøjet vagabond. Det er ikke fordi at spillerne kommer til at få den store frihed, men det er en mulighed for at opleve verdenen udenfor kamp.

Actionscenerne er nemlig stadig scenariets centrale element og kommer også til at være det der fylder mest i hver akt. Actionscenerne er ofte bygget op af tre delelementer. Først er der en indledende beskrivelse af kamppladsen, hvor spillerne får noget medbestemmelse idet at de kan være med til at beskrive stedet og dets egenskaber i samarbejde med spillederen. Anden del af scenen er selve kampen, der forløber ved hjælp af kamp- og monstermekanikkerne der bliver beskrevet i næste afsnit. Sidste del af scenen er en kort dialog, hvor spillerne får en ledetråd til at afsløre The King of Metals komplot og hvor de kan bestemme deres fjendes skæbne.

Opsummeringsark

Den kvikke læser vil have opdaget at Through the Fire and the Flames – A Heavy Metal Oddysey, er bygget op af 4 hovedakter, hver med en bestemt søjle som tema, og hver med en karakter der føler stærkt for netop denne søjle, og en der har en svag tilknytning til den. Nedenfor er disse forskellige ting opsummeret i en let-overskuelige tabel.

Akt	Søjle	Område	Karakter, stærk	Karakter, svag
1	Traditioner	Scorched Plains	Judas Priest	Blind Guardian
2	Fællesskab	Raging Ocean	Iron Maiden	Manowarrior
3	Selvstændighed	Frozen Wasteland	Manowarrior	Iron Maiden
4	Kreativitet	Thundering Skies	Blind Guardian	Judas Priest

Sceneoversigt

Her følger en kort oversigt over scenerne i scenariet. Den detaljerede sceneplan findes blandt bilagene bagerst i dokumentet (find sidetal)

Prolog

De fire helte samles og får deres mission af The King of Metal

Akt 1 - Let Us Burn

De fire helte starter deres rejse på The Scorched Plains, hvor Traditionernes søjle befinder sig. Her må The Blind Guardian lære at traditioner godt kan være en god ramme og at man ikke altid behøver at genopfinde den dybe tallerken for at løse ens problemer.

- Dialogscene: Heltene må deltage i et lokalt ritual, fyldt med traditioner, for at finde indgangen til Traditionens tempel
- Actionszene: Efter at have fået adgang til templet kommer heltene ansigt til ansigt med Ancalagel the Dragon Hydra

Akt 2 - Call of the Waves

Heltene rejser videre til The Raging Ocean, hjemsted til Fællesskabets søjle. Her må The Manowarrior lære at samarbejde med andre for at finde The Flying Dutchman på det store åbne hav.

- Dialogscene: Heltene er taget til Tortuga for at finde et skib der vil sejle dem ud for at finde The Flying Dutchman. Der er kun en kaptajn skør nok til at forsøge dette - Kaptajn Cthulhu.
- Actionszene: Kaptajn Cthulhu og heltene finder endelig The Flying Dutchman og indleder deres angreb.

Akt 3 - Blizzard of Doom

Rejsen fortsætter og leder heltene til The Frozen Wasteland, hvor templet til Selvtændighedens søjle ligger. The Iron Maiden må finde sin egen indre styrke og lære at stole på sig selv for at finde templet.

- Dialogscene: Det er kun Udgaardsloke der ved hvor templet til Selvtændighedens søjle er gemt. For at få informationen ud af den luskede jätte må hver af heltene fortælle deres egentlige grund for at tage på missionen
- Actionszene: Krampus bruger templet som et grusomt værksted hvor han forvandler sine ofre til forskruet legetøj af kød og knogler

Åkt 4 - Thunder in the Sky

I denne scene når heltene til The Thundering Skies, hvor de må nå frem til templet til Kreativitetens temple på toppen af The Coven of Chaos tårn. The Judas Priest må lære at improvisere for at nå tårnets top og redde verden.

- Dialogscene: Heltene har samlet en stor hærstyrke til at angribe The Coven of Chaos, men deres angrebsplan slår fejl og de bliver tvunget til at improvisere for at trænge ind i templet.
- Actionscene: Heltene afbryder The Coven of Chaos midt i deres ondsindede ritual omkring søjlen og kampen med de fem troldmænd begynder.

Åkt 5 - The Final Overture

Sandheden er afsløret. The King of Metal har planer om at overtage hele Planet Metallica og blive til den femte søjle. Med alt det de har lært på rejsen må heltene sætte en stopper for ham.

- Dialogscene: Heltene har regnet The King og Metals plan ud og stormer deres eget hjem for at få fingre i den falske konge.
- Actionscene: Heltene konfrontere svindlerkongen og giver ham hvad han har fortjent.

Epilog

- The Kingdom of Steel er blevet reddet fra The King of Metal og en ny dag gryer på Planet Metallica, hvor alle planetens lande nu kan forene sig under ét banner.

Mekaniker

... that kill each other like the gears of war

Kampkort

Double up or quit, double stake or split

Scenariets centrale mekanik er kampkortene der bruges i scenariets actionscener. Kampkortene bruges til at skabe overdrevent og episk action i scenariets fem actionscener. Kortene er baseret på sange fra hele metalgenren og skal gerne inspirere spillerne til at lave storslåede angreb og vilde manøvre i actionscenerne. Det er vigtigt at kamp ikke bare bliver sværd mod sværd, det skal være vildt, overdrevent og fantastisk.

Hvert kort består af en titel, et citat fra sangen og et billede. Man må trække på alle disse elementer, eller blot et enkelt, for at bestemme hvordan ens angreb udfolder sig. Der er en enorm frihed i disse angreb og intet er for dumt eller overdrevent, så længe det tager udgangspunkt i et eller flere af kortets elementer og er i tråd med karakterens udtryk. The Manowarrior kan altså ikke bare trække en pistol, men han kan sagtens kaste med sit sværd som var det en boomerang.

Kortene fungere således at i actionscenerne kan spillerne spille ét kampkort på deres tur. Når de gør det tager spilleren kontrol over beskrivelsen af kampen og forklare hvordan det kampkort de lige har spillet tager effekt i scenen. De forklare hvad deres karakter gør og hvad de ønsker at udfaldet bliver. Det er dog spillederen der i sidste ende bestemmer udfaldet af spillerens handling, men der kommer til at ske noget uanset hvad.

I starten af hver actionscene trækker hver spiller fem kort fra det fælles dæk med kampkort. Når en spiller har spillet et kampkort trækker de med det samme et nyt kort fra dækket således at de altid har fem

kort på hånden. De brugte kort lægges i en separat bunke således at de ikke bliver genbrugt i løbet af scenariet. Spiller man scenariet online skal hver spiller have deres eget dæk og derved kan kort godt blive genbrugt, men siden at kortene bliver fortolket gennem forskellige karakterer så er ånden af mekanikken stadig i live. Hvis man løber helt tør for kort blander man naturligvis bare bunken af brugte kort og trækker fra den - og husker at gøre det *ekstra metal* når et kort optræder for anden gang.

Monstre

Face the thing that should not be

Monstrene er de fjender som spillerne møder i actionscenerne og som de bruger kampkortene imod. I modsætning til spillerne har monstre ikke deres egen tur. Monstre bidrager til actionscenerne ved at reagere på spillernes handlinger i actionscenen. Monstre har derved en handling efter hver spiller til at reagere på spillerens handling. Her kan spilleder også beskrive hvordan miljøet omkring monstrene og karakterene opfører sig. Det er vigtigt at monstrenes handlinger og miljøets opførsel lægger op til involvering fra spillernes side.

Spillerne besejre et monster når de har spillet et bestemt antal kort, angivet på det relevante monster bilag. Undervejs i actionscenen sker der dog specifikke begivenheder når spillerne har lagt en bestemt andel af de samlede kort nødvendige for at besejre monsteret. Disse begivenheder finder sted umiddelbart efter at den nødvendige mængde kort er blevet spillet. Begivenhederne kan være forskellige alt efter monsteret. For eksempel i kampen med The Dragon Hydra kan en af begivenhederne være at dragen beslutter sig

for at flyve op i luften, hvilket tvinger spillerne til at tilpasse deres fortolkning af kampkortene nu hvor deres modstander ikke længere er på jorden.

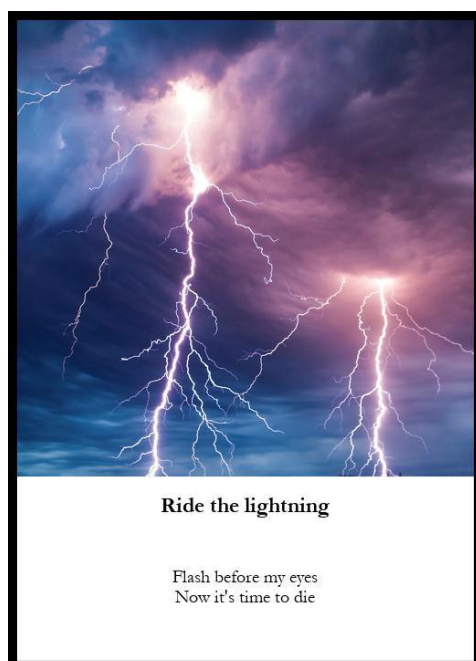
Eksempel: Spillerne skal spille tyve kampkort for at nedlægge The Dragon Hydra. Spilleren der styre The Blind Guardian spiller actionscenens sjette kampkort og efter spillerens beskrivelse af handlingen bryder spillederen ind for den næste spiller tager sin tur. Så beskriver spillederen hvorledes at Dragen letter fra jorden med sine mægtige vinger og spyr en ildkugle afsted (eller noget endnu mere metal). Herefter tager den næste spiller sin tur og scenen fortsætter indtil endnu en milepæl er nået.

Fortællerstemmen

*I am the story that will read you real,
Every memory that you hold dear*

Through the Fire and Flames - A Heavy Metal Odyssey har en rimelig fastlagt struktur og giver ikke spillerne den største mængde frihed. Der er også en masse rejsetid og fyldtid i fortællingen som ikke behøver at blive spillet. For at forklare hvad der sker mellem scener og akter bruger scenariet

Eksempel på kort



derfor fortællerstemmen. Fortællerstemmen er ikke en mekanik som spillerne kan interagere med, men det er et værktøj som spillederen bruger til at føre narrativet videre på en sjov måde.

Fortællerstemmen er overbærende, uhøflig og ligeglad. Hvis scenen er slut - enten fordi spillerne aktivt signalerer det, eller fordi spillederen vurderer det, bryder fortællerstemmen straks ind for at opsummere og formidle handlingen videre til den næste scene. Fortællerstemmen kan også bruges hvis heltene ikke kan blive enige om en retning, eller sidder fast i noget ligegyldigt.

Eksempel: The Manowarrior og The Iron Maiden er uenige om hvem der kan tage æren for sejren over the Dragon Hydra. Scenen trækker ud, og alle er sådan set klar til at spille den næste scene, en dialogscene i Tortuga, på The Raging Ocean's kyst. Spillederen bryder derfor ind og fortæller med en overbærende stemme:

"Og således drog vores helte videre fra deres første sejr og videre mod den næste udfordring - at finde et skib og en besætning villig til at sejle ud, i søgen efter fællesskabets søjle

Eksempel på effekt

- Et gigantisk lyn slår ned i The Manowarrior's sværd, der nu nemt skærer igennem selv det tykkeste panser som små lyn løber ned af ægen.
- The Blind Guardian beordre himlen at åbne sine porte, og en tordenkile hamre ned i fjenden, som regnen begynder at sile ned.
- Et lyn slår ned i The Judas Priest, der forsvinder og rematerialiseres et andet sted (med endnu et lyn, naturligvis), og på den måde undgår et dødeligt angreb.
- Elektricitet løbe op og ned langs The Iron Maidens rustning og med lynets hastighed flyver hun rundt om fjenden og bader dem i laserskud

Sådan spilledes scenariet

*You will do what I say, when I say.
You will die, when i say, you must die*

Bevæbnet med dette dokument er spillederen den kyndige guide der skal lede spillerne igennem scenariet fra introduktionen til afslutningen. I Through the Fire and Flames - A Heavy Metal Odyssey omfatter spillederens opgave at forberede spillerne på scenariet gennem forklaringer og workshops, at spille scenariets forskellige biroller og at agere som fortælleren i scenariets historie.

Stemning

Spillederens ypperste opgave er at skabe den rette stemning blandt spillerne. Through the Fire and Flames - A Heavy Metal Odyssey er et scenarie der er designet til at blive spillet højlydt og energisk. Scenariet kalder på at spillerne tør råbe, headbange og spille luftguitar så de kan leve sig ordentligt ind i den overdrevne fiktion. Spillederen skal være forkæmperen for at skabe denne stemning ved at skabe et rum (fysisk eller digitalt) hvor spillerne tør at overdrive og slå sig løs. Dette kan opnås på flere måder.

- **Workshops:** I workshop bilaget finder man forslag til hvordan man kan løsne spillerne op og gøre dem trygge ved at opføre sig lidt fjollet over de næste par timer.
- **Inddragelse:** Scenariet kræver at spillerne kan leve sig ind i fiktionen. Derfor er det vigtigt at inddrage spillerne i beskrivelsen af deres omgivelser. Her kan spillederen starte, og angive tonen, og derefter lede spillerne bygge videre på sine beskrivelser. Lad spillerne bruge deres fantasi, så de kan leve sig ind i scenariets verden.
- **Fysisk aktivitet:** Anbefal spillerne at indstille deres kamera på en måde så de har mulighed for at rejse sig op og bevæge sig. Så kan de hoppe op af

stolen når der sker noget vildt og man kan se at deres sprøde luftguitar soloer. Denne type aktivitet skal opfordres til af spillederen.

- **Hype:** Få spillerne til at bakke hinanden op. Opfordre dem til at lave djævehorn eller andet lignende når de andre gør noget fedt. Det hyper alle mere op.

Biroller

Det er også spillederens opgave at spille birollerne i scenariet med samme overdrevne energi som gennemsyre resten af scenariet. Birollerne er både de folk som spillerne møder i dialogscenerne og monstrene som spillerne skal bekæmpe i actionscenerne.

Monstrene og deres adfærd findes i settingafsnittet og i monsterbilagene. Opgaven i at spille dem omfatter meget at bestemme deres handlinger i kampscenerne. Hvordan at monstrene reagere på spillernes handlinger i kamp skal improviseres og derudover skal monstrenes actionscenens milepæle også beskrives ud fra monsterbilagene.

De biroller som spillerne møder i dialogscenerne står beskrevet i den relevante scene. De er ofte mere venligt stemte over for spillerne og de udfordringer de præsenterer kan ikke overkommes med kampkort.

Fortæller

Spillederen i *Through the Fire and Flames - A Heavy Metal Odyssey* er også fortælleren i scenariets fortælling. Det er dem der har overblikket over historien og de kan diktere stort set alt hvad der sker i verdenen. Som fortæller dækker ens opgave til dels over at læse de fortællerstemme afsnit der findes i scenplanen, men også at holde spillerne til denne sceneplan.

Det handler om at opnå en balance hvor spillerne kan få medskabelse i de dele af scenariet hvor der er plads til det og at spillederen diktere historiens gang og centrale aspekter af verdens beskrivelse. Dette skal gerne hjælpe med at skabe den rette stemning siden at spillederen har en stor del af ansvaret for at beskrive verden, som spillerne så kan bygge videre på.

Spillederens fortæller rolle skal også hjælpe med at sørge for at spillere sagtens kan føle sig engageret og investeret i fortællingen uden at være bekendt med alle afkroge af metalgenren.

Overraskelser og hemmeligheder

Centralt i scenariets fortælling er *The King of Metals* "hemmelige" plan om at overtage verdensherredømmet. Planen er, så at sige, hemmelig i det omfang at i fortællingen kan heltene ikke opsnuse planen før sceneplanen tillader det efter 4. akt.

Det er altid tilladt at mistænke at *The King of Metal* ikke har rent mel i posen og det lægge sceneplanen også op til, men heltene kan ikke afvige fra missionen før slutningen af 4. akt. Spillerne må hellere end gerne regne den hemmelige plan ud og spille deres karakters uvidenhed op.

Derudover så er det okay at holde nogle ting hemmelige for spillerne heriblandt monstrenes evner og de allierede de møder på vejen. Hvis det kommer som en overraskelse er det meget sjovere når spillerne indser at *Ancalagel* også er en hydra eller at *Cthulhu* er kaptajn på et piratskib.

Workshop 1 - Beskrivelser

Flere steder i løbet af scenariet vil spillederen blive opfordret til at lade spillerne bidrage med beskrivelser af universet. Formålet med dette er at skabe øget spillerinddragelse og at bruge spillernes kreativitet til at gøre verdenen mere metal. For at understøtte dette er her et udkast til en workshop som kan introducere spillerne for idéen, give dem mulighed for at afprøve den og ikke mindst at blive komfortable med det.

Dogmer for beskrivelser:

- Det skal være metal - altså overdrevet, fedt, badass.
- Det behøver ikke at være fornuftigt eller at give mening.
- Det må ikke tage sig selv alt for alvorligt.

Dogmer for kollaborativ beskrivelse

- Byg videre på andres idéer i stedet for at erstatte dem.
- Kom med idéer der inviterer til udvidelse, uddybelse og forgreninger
- Sig "Ja, og..." i stedet for "nej, men..."

I denne workshop skal vi prøve disse retningslinjer af, og som eksempel starter vi med at beskrive noget helt klassisk, og rimelig metal - Ragnarok. Spillederen starter med at sætte scenen:

Vigridsletten står i flammer og Bifrostbroen er i ruiner. Gennem store gabende huller i muren omkring Asgård strømmer jætter og Jotunheimske baster i tusindtal ind på denne endelige kampplads. Einherjer og Valkyrier anledt af Tyr og Freja kæmper mod dem på de grønne marker, der snart er røde af blod. Lyn og torden runger fra himlen og regnen står ned i tove, som Thor fra sin stridsvogn igen og igen svinger Mjølner mod jætterne. Yggdrasil skælver. Fra sin trone styrer Odin slagets gang, rådgivet af Mimer - han har set hvad der snart vil komme.

Forfærdelige monstre kæmper på jætternes side - den alenlange Midgårdsorm rejser sig fra havet og spyer sin gift over kamppladsen, mens Fenrisulven grådigt fortærer sine fjender og Nidbug omsider slipper fri af underverdenen for at indvarsle verdens ende. Og i det fjerne nærmer Surt sig. Jætternes bærfører, den der vil svinge sværdet og stikke Yggdrasil i flammer.

Udspørg nu spillerne, bed dem om at uddybe eller tilføje et element til beskrivelsen. Hvis spillerne er i tvivl kan du bede dem om at beskrive noget specifikt, f.eks.

- **Jættehorden:** hvordan er de klædt? hvordan opfører de sig?
- **Guderne:** hvordan ser de ud? hvordan tager de del i slaget?
- **Monstre:** Fenrisulven og Midgårdsormen.
- **Asgård:** Valhallas tilstand. Er hallen i brænd eller beskyttes den ihærdigt

Workshop 2 - Kortmekanikken

Det er en simpel fortællemechanik med kort der bringer scenariets 5 centrale actionscener til live. I starten af scenen trækker hver spiller 5 kort hvorefter hver spiller, efter tur, spiller ét kort ad gangen, indtil fjenden er overvundet og scenen er slut.

Hver gang en spiller spiller et kort beskriver de hvordan deres karakter udfører en handling der drager inspiration fra et eller flere af kortets elementer. Spillederen må også meget gerne opfordre spillerne til at komme med dumme oneliners og dets lige som de udfører deres handlinger. Dernæst trækker spilleren et kort, så de igen har 5 kort på hånden.

Når en karakter har udført en handling fortæller spillederen hvordan fjenden (og miljøet omkring karaktererne) reagerer på den handling. Fjenderne har ikke deres egen tur, så deres handlinger, angreb og udfald skal være indeholdt i disse reaktioner. Bemærk at hver fjende også har et antal faste reaktioner som skal inkorporeres i reaktionen når det antal kort er nået, og som deler scenerne ind i mindre dele. Dette behøver spillerne ikke at vide til at starte med.

For at afprøve kortmekanikken kan man som spilleder køre en kort actionscene med et kort per spiller. Fokusér på at tilpasse kortets effekter til den enkelte rolle og på at få spillerne til at bygge videre på hinandens handlinger og dine reaktioner.

Som eksempel bruger vi et af monstrene fra den tidligere workshop - Fenrisulven. Bed endelig spillerne om at uddybe og udbygge beskrivelsen af Fenris.

Fenrisulven

Fenrisulven er et gigantisk bæst af en ulv. Dens sorte pels oser mørke og dens øjne er gennemborende og blodrøde. Dens klør er store nok til at knuse flere mænd på samme tid, og hver tand er stor nok til at gennembore et fuldvokset vildsvin. Når Fenrisulven huler, skælver midgård.

Workshop 3 - Stemning

Through the Fire and the Flames - A Heavy Metal Odyssey er et actionscenarie fyldt med episke heltegerninger og overdrevent action, skruet op på 11. Alle de ting koster dog energi fra deltagerne, den energi skal vedligeholdes og næres hele scenariet. Denne energi næres af hype – at de andre spillere og spilleder reagerer med entusiasme på de ting en spiller gør, og at de aktivt tilkendegiver dette!

Det er generelt godt stil ikke at afbryde andre spillere eller spilleder, men i Through the Fire and the Flames er det altid i orden at bryde ind med et “hell yeah”, “det er fandme metal” eller variationer deraf, hvis der sker noget, der i sandhed er metal. Ønsker man ikke at afbryde kan man også bare kaste nogle horn og derved symbolisere, at det der sker lige nu, er mega svedigt.

Når man spiller online er afbrydelser langt mere problematiske end i et fysisk spillokale, så her kan det være fordelagtigt at vente med vokale reaktioner til spilleren er færdig med at snakke, og i stedet kaste horn til kameraet, når der sker noget der er metal.

Når spillerne er blevet sat ind i hype-reglerne, er det tid til at komme i metalstemning før scenariet begynder.

Albumkunst

Bed hver spiller om at finde et af de følgende stykker albumkunst frem på deres telefon og vise dem til de andre spillere. Få dem til at snakke om hvad der gør hvert billede metal, og til at være hype over hvor fede de er.

Painkiller - Judas Priest

Crimson Thunder – Hammerfall

The Triumph of Steel - Manowar

Terminal Redux - Vektor

Rise of the Chaos Wizards – Gloryhammer

Back Through Time – Alestorm

Honour, Valour, Pride – Bolt Thrower

As the Flame Withers - Yoth Iria



Metalmusik

Lige inden scenariet for alvor går igang skal der gang i blodomløbet. Idéen er at hæve energiniveauet og springe direkte ind i scenariets første scene i umiddelbar forlængelse af denne workshop.

Afhængigt af om scenariet afvikles fysisk eller online skal dette gøres lidt forskelligt, men idéen er den samme. Sæt nummeret "Painkiller" af Judas Priest på, og spiller og spilleder har nu til opgave at rocke ud, headbange, spille luftguitar/trommer/synge med (eller blot lade som om) nummerets første 45 sekunder (indtil første omkvæde), hvorefter scenariet går igang som der skrues ned.

Spiller man fysisk sætter spillederen selvfølgelig bare nummeret på højttaleren eller bare sin telefon (det indgår i den tidligere nævnte scenarieplayliste) og skruer ned på det rette tidspunkt, hvorefter scenariet går igang.

Hvis man spiller online og ikke styrer musikken fra spilleders hånd skal man bede spillerne om at finde nummeret frem på youtube, spotify eller lignende. Herefter slukker de deres mikrofoner og sætter nummret igang samtidig og rocker ud online – når tiden er inde kalder spillederene dem sammen, og scenariet går igang.

Billag - Sceneplan

Decadent scenes from my memory

Prolog

Fortællerstemme: I hjertet af The Kingdom of Steel, på rigets mægtigste slot, har The King of Metal indkaldt til møde mellem fire af rigets mægtigste helte. I det gølge, gotiske tronrum samles fire helte der kun kender til hinanden fra historier og rygter. Den mægtige kriger The Manowarrior der ene mand kan slå en hel hær tilbage. Den mystiske Iton Maiden, der er rejst hele vejen fra fremtiden for at redde Planet Metallica. The Judas Priest hvis navn kendes af alle plantens folk og hviskes på alle plantens sprog. The Blind Guardian der har indstillet sine eksperimenter i tårnene højt over The Kingdom of Steel for at hjælpe sit land.

The King of Metal forklare her at søjlerne er i fare idet at de fire søjler er blevet overtaget af ondsindede skurke. Han bede derfor heltene om at befrie de fire templer inden at søjlerne smuldre. (scenen burde være meget kort)

- Det er her at heltene kan introducere sig selv for hianden. Få dem også til at beskrive rummet.

Scenen afsluttes når heltene vælger at drage afsted sammen.

Akt 1 - Let us Burn

Dialogscene

Biroller: The Princess of the Dawn, Maskinryttere

Briefing til spillerne: I denne scene må spillerne deltage i et maskinrytterritual for at få adgang til Traditionens temple hvor Ancalagel har lavet sin rede.

The Blind Guardian skal lære sin lektie i denne scene nemlig at man gerne må gøre brug af de faste traditioner og ritualer så man ikke behøver at finde på nye ideer når nogen allerede har fundet en god løsning.

De tre andre karaktere skal være insisterende på at følge maskinrytternes ritual og være afvisende overfor The Blind Guardians ideer. Særligt The Judas Priest kan hjælpe med at overtale The Blind Guardian til følge rituallet.

Fortællerstemme: Vores fire helte sætter ud på deres farefulde færd. Deres første stop - The Scorched Plains hvor en den mægtige drage Ancalagel har overtaget templet til Traditionens søjle. Ifølge en vis dæmon er der kun én stamme blandt de barbariske maskinryttere der kender vejen ind til Traditionens tempel. De lever i en storslået overlevelsesbunker for foden af rigets største vulkan. Efter tre dages sejlads op ad magmafloderne og flere overfald fra flodernes mange lavamonstre er de fire helte endelig nået frem til bunkeren. Ved de sodsvartede porte bliver heltene mødt af stammens leder, en hærgnet kriger dækket i læder, krom og ar kaldet The Princess of the Dawn. Vores helte må lære stammens hemmelige veje og traditioner hvis de skal gøre sig håb om at finde vej ind i Ancalagels hule.

Spillerne står foran portene der leder ind i maskinrytternes overlevelsesbunker. En enorm grå betonstruktur bygget ind i vulkanens side.

- Lad her spillerne beskrive detaljer ved bunkeren som for eksempel portene, betonmurene, de bannerer der hænger ned ad siden, osv.

Foran dem står The Princess of the Dawn der udspørger heltene om deres ærinde i hendes domæne. Spillerne skal helst få forklaret at de søger adgang til Ancalagels hule og at legenderne fortæller at kun stammen i denne bunker besidder denne viden.

The Princess of the Dawn bekræfter dette, men nægter at fortælle spillerne hvor indgangen er. Kun hvis spillerne lader sig blive indviet i stammen vil hun fortælle dem hvor indgangen til Ancalagels hule er.

- Det er her hvor muligheden for at The Blind Guardian kommer i en diskussion med de andre om hvorvidt der ikke er en anden måde at finde indgangen på.

Når spillerne er nået til enighed om at slutte sig til stammen bliver de ledt ind i bunkeren med dette stykke fortællerstemme.

The Princess of the Dawn

Lederen af den maskinrytterstamme der bor for foden af vulkanen. Hun er en enorm kvinde klædt i en blanding af bikergrøj, læderrustning og nitter. Hun er kortfattet og stoisk. Bundet af sin stammes traditioner til at tage imod enhver der kommer til hendes dør. Hun kan virke simpel, men er ikke dum.

Fortællerstemme: Og således blev vores helte ledt ind maskinrytternes underjordiske fæstning. Her blev de modtaget som var de lige med maskinrytternes, som deres traditioner foreskrev. Samme aften blev heltene ført foran stammens maskinpræster der indviede dem i stammen ved at overhælde dem med den hellige olie, ved at lade dem bemale med stammens symboler og ved at lade dem sværge venskab med The Princess of the Dawn til deres dages ende. Med deres plads i stammen sikret ledte maskinpræsterne of The Princess of the Dawn dem til bunkerens kerne, hvor en søjle af rødglødende magma strømmede ned fra oven. I dette rum, stammens allerhelligste, åbnede maskinpræsterne en magtig stældør, der afslørede en tunnel der strakte sig dybere ind i vulkanen. Med velsignelse fra The Princess of the Dawn begiver vores helte sig ind i ukendt territorium og tættere på deres mål.

Actionscene

Lad spillerne beskrive hvordan der er i den vulkanske tunnel og lad dem have en samtale af hvad de lige har oplevet. Inden længe kommer spillerne ud i Traditionens tempel i vulkanens hjerte.

Fortællerstemme: Fra tunnens udmunding kan heltene se ned på Traditionens tempel. På en klippesøjle der strækker sig ud af magmagen under dem står templet de har ledt efter. En cirkel af græske søjler omringer en enkelt, enorm søjle der strækker sig op til vulkanens udmunding. På et bjerg af guld, juveler og skatte der omringer søjlen ligger den frygtindgydende røde drage, Angalagel, og sover tungt med sin lange skallede krop viklet rundt om Traditionens søjle. Som heltene træder ind i templet begynder bæstet at røre på sig. Hun får færd af heltene og hendes brændende, vrede øjne åbner op med et sæt. Med et overdådigt brøl rejser Angalagel sig fra sin leje af guld og gør klar til kamp.

Skift her over til monsterbilaget for “Ancalagel the Dragon Hydra”.

Når kampen er overstået skal spillerne vælge hvorvidt at de vil lade Ancalagel flyve væk med livet i behold eller om de vil gøre det af med hende.

Ancalagel the Dragon Hydra



Antal kort påkrævet for at besejre The Dragon Hydra - 20

Milepæle

Vinger (6) - Ancalagel får nok af heltenes angreb og folder sin mægtige vinger ud. Hun letter fra jorden og svæver over de fire helte klare til at dykke ned i et angreb.

Hydraform (11) - Heltens angreb fjerner Ancalagel hoved fra hendes hals. Idet at heltene tror at bæstet vil styrte mod jorden begynder det åbne sår i halsen at brænde, og ud vokser to hoveder der fortsætter kampen.

Faldet (17) - Ancalagel kan ikke længere holde sig i luften og er tvunget til at lande. Nu har hun ingen steder at flygte hen.

Angreb

Ancalagel the Dragon Hydra er i sig selv ét stort våben. Hun kan bruge sin skarpe klør, spidse tænder eller lange hale til flæns, slå og banke sine fjender. Fra hendes mund(e) kan Ancalagel spy glohed ild og hendes mægtige vinger kan forårsage kraftige vindstød. Hendes hud er hårdfør og kan sagtens tåle at ramle ind i en fjende eller vulkanens skoldende klippevægge.

Æfslutning

Fortællerstemme: Angalagel styrter til jorden med et højlydt brag. Som hun ligger hjælpeløs i sit eget guld undslipper en enkelt tåre fra hendes øje. Hun forsøger at rejse sig, men det ser håbløst ud.

Heltene skal nu vælge om de vil skåne Angalagel eller om de vil gøre det af med hende.

Akt 2 - Call of the Waves

Dialogscene

Biroller: Kaptajn Cthulhu

Briefing til spillerne: I denne scene skal spillerne forsøge at finde en kaptajn der vil sejle dem ud for at finde The Flying Dutchman, det mest berygtede skib på The Raging Ocean. Det lykkes dem at finde Cthulhu, kaptajn på skibet R'lyeh. Han er skør nok til at sejle med dem, men det kræver at The Manowarrior gider at følge kaptajnens ordre og samarbejde med hans besætning for at bemane skibet. Det skal også være den næste ledetråd til at landene udenfor The Kingdom of Steel slet ikke er så slemme som heltene er blevet fortalt.

Fortællerstemme: Heltenes rejse fortsætter østpå, hvor de snart når frem til The Raging Oceans kyst. De søger ly i Tortuga, pirateriets højsæde, søulkenes vandhul og slynglernes legeplads. På et af byens mange snuskede værtshuse har heltene forført sig med de garvede sømænd, men de har alle den samme besked: Man finder ikke The Flying Dutchman, The Flying Dutchman finder dig. Heltenes rejse ser ud til at være forbi for at den overhovedet er begyndt. Kun en galning ville lede efter The Flying Dutchman af egen fri vilje. Som den tanke strejfer heltens sind, begynder farverne i lokalet at flyde sammen i uforståelige kombinationer. Døren i loftet åbner med et slasket skrig og ind træder Kaptajn Cthulhu, den skøreste på pirat på The Raging Ocean.

Kaptajn Cthulhu

Han er den skrupskøre kaptajn på skibet R'lyeh og en galning udover normal menneskelig forståelse. Hans mund er en klynge af tentakler der hænger fra hans blæksprutteagtige hoved. Store vinger vokser ud af hans ryg, skarpe klør vokser fra hans fingre og hans hud er grønlig og gummiagtig. Hans blotte tilstedeværelse kan gøre folk sindssyge og forvrænge virkeligheden. Han er også selv noget af en galning, der gør tingene på en helt unik og til tider gal måde. Han går op i sin besætning og sørger for at passe på dem da der ikke er nogen andre der sætter pris på hans galskab.

Kaptajn Cthulhu opsøger heltene og udspørger dem om deres mission. Han synes det er en fænomenal ide at opsøge Davy Jones og hans spøgelsesskib. Derfor tilbyder han spillerne at blive en del af hans besætning så de i fællesskab kan finde The Flying Dutchman. Derfor skal heltene skrive under på piratkodekset for at sikre deres partnerskab - fællesskab er jo meget vigtig på havet!

- Det bryder The Manowarrior sig nok ikke om og han forsøger meget undgå at skulle tjene under Kaptajn Cthulhu. Kaptajnen lader dog ikke folk ombord på sit skib med mindre de er en del af besætningens fællesskab.

Efter at have overtalt The Manowarrior til at skrive under på piratkodekset og danne forbund med Kaptajn Cthulhu bliver de fire helte ledt til kaptajnens skib, R'lyeh.

- Imens de går gennem Tortuga kan spillederen med fordel få spillerne til at beskrive byen og hvad de ser når de kigger ud på havet.

Fortællerstemmen: De fire helte ankommer til Kaptajn Cthulhus skib R'lyeh, hvor de bliver indlogeret under dækket sammen med resten af besætningen, bestående af stirrende fiskemænd, slimede Shogoths og bevingede Mi-gos. I flere dage sejler skibet over det uregerlige farvand og vores fire helte må hjælpe overalt på skibet. De må skrælle kartofler hos Yog-sothoth i kabyssen, skrubbe dækket under opsyn af bådsmeister Nyarlathotep og sidde oppe om natten for at hjælpe styrmand Hastur med at holde vagt. Skibet sejler The Raging Ocean tyndt i jagten på deres bytte alt imens vores fire helte langsomt bliver en del af den sammentømrede besætning på R'lyeh.

Actionscene

Scenen starte med endnu en dag ombord på skibet R'lyeh. Lad spillerne beskrive hvad de ser på skibet eller til søs og lad dem snakke om hvad de har været igennem indtil videre.

Fortællerstemme: Fra udkigstårnet lyder der et uforståeligt skrig der øjeblikkeligt sætter hele skibet i beredskab. En tyk dis rejser sig fra havets overflade og indhyller skibet. Sammen med besætning venter vores helte i stilhed på at finde ud af hvad der sker. Gennem disen begynder et svagt grønt lys at pulser og de udødes latter skære gennem stilheden alt imens at spændingen på R'lyeh stiger. Disen brydes da The Flying Dutchmans svagt selvlysende skrog sejler op på siden af R'lyeh. Kaptajn Cthulhus monstrøse besætning af mareridtsmonstre stirre de udøde gespenster lige øjnene. Og så bryder alt helved løs i en kakofoni af råb, splintret træ og kanonbrag.

Skift her over til "The Flying Dutchman" monsterbilaget.

The Flying Dutchman



Antal kort påkrævet for at besejre The Flying Dutchman - 16

Milepæle

Boring (5) - Efter at have indledt angrebet kan heltene og Kaptajn Cthulhus besætning nu bore The Flying Dutchman og påbegynde kampen med skibets udøde besætning.

Ansigt til ansigt (9) - Efter at have kæmpet sig igennem skibets udøde besætning kommer heltene nu ansigt til ansigt med fantomkaptajnen på The Flying Dutchman - Davy Jones. Med en frygtelig latter trækker kaptajnen sine sabler og begynder sin duel med heltene i templet til Fællesskabets søjle.

Ångreb

Før boringen angriber The Flying Dutchman med kanonkugler og andre klassiske skibsvåben. Når heltene får kæmpet sig ombord på skibet må de håndtere den udøde besætning. Besætningen består af zombier, spøgelser og andre former for udøde der er bevæbnet med huggerter, flintlock pistoler, ankere på kæder og andre klassiske og/eller overdrevne piratvåben. Efter at have hugget sig igennem besætningen når heltene til en duel med selveste Davy Jones, et spøgelse der slås med to sabler med indbyggede pistoler.

Åfslutning

Fortællerstemme: Idet at det sidste angreb rammer Davy Jones bliver han lammet på stedet. Han begynder at grine hånligt idet at han begynder at forsvinde. "I kan ikke se hvad det er i gør" siger han gennem sin latter. Det eneste der er tilbage af spøgelseskaptajnen er en bunke knogler.

Vil spillerne gøre det af med Davy Jones ved at destruere knoglerne eller lader de dem ligge.

Akt 3 - Blizzard of Doom

Dialogscene

Biroller: Udgaardsloke

Spillerbriefing: I denne scene er spillerne faret vild i The Frozen Wasteland i jagten på templet til Selvstændighedens søjle. Jætten Udgaardsloke kan hjælpe heltene med at vise vej, men det kræver at spillerne kan forklare hvorfor deres rolle er ude efter at få fat i søjlen. The Iron Maiden skal presses til at erkende de selviske grunde der er for at stoppe Den Femte Søjle og at hun ikke kun gør det hele for fællesskabets skyld.

Sandheden om heltenes mission tydeliggøres også her idet at Udgaardsloke besidder mange hemmeligheder om Planet Metallica.

Fortællerstemme: Rejsen fortsætter gennem den bidende kulde i The Frozen Wastelands. Vores helte har vandret i flere dage gennem snestorme og laviner i jagten på selvstændighedens søjle. De har afværget angreb fra, kæmpeulve, horder af vikinger og snemonstre gemt i det sneklædte landskab. Gennem alle deres kampe har de forbrændt sig hos deres nedkæmpede fjender om templet til Selvstændighedens søjle. Her er et navn gået igen, et navn der fylder selv de mest hårdføre krigere i dette barske land med frygt - Krampus. Dette ensomme væsen plager hele riget, men kun én dag om året - det må have et skjulested hvor det er resten af året. Heltene giver dog ikke op så nemt, men efter flere dage ude i den bidende kulde er elementerne begyndt at have en effekt på de fire helte, alt imens at de ikke er kommet tættere på at finde Krampus skjulested. Gennem den rasende snestorm ser heltene endelig et sted hvor de kan søge læ, en mægtig hal af træ, beklædt med skjolde og udskårne figurer af søslanger og ulve. Som de nærmer sig hallens porte går døren op og indefra byder en hjertelig stemme heltene velkommen til Udgaardslokens hus.

Udgaardsloke har inviteret heltene indenfor i sin hal og lader dem spise, drikke og varme sig ved ilden.

- Lad her spillerne beskrive stemningen og udseendet inde i jætتهallen. Hvordan opfører jætterne sig og hvordan ser de ud. Hvordan er der pyntet op og hvad er der på menuen.

Efter at have spist sig mætte, slukket deres tørst og fået varmen, kalder Udgaardsloke heltene op til sig. Han forklarer at han kender til deres mission og at han kan hjælpe dem, men kun hvis de fortæller ham hvorfor de hver af heltene gerne vil klare denne mission. Hvad regner de med at få ud af det.

- Her skal Udgaardsloke presse The Iron Maiden for at hun indrømmer at hun udover sine forpligtelser til fællesskabet også kan tænke selv og har sine egne motivationer for at klare missionen.

Udgaardsloke

Udgaardsloke er en mægtig hjertehøvding. Han er en kæmpemæssig skabing med et stort pjusket skæg, langt uglet hår og en stor tud. Han er gæstfri og velkommende, men han er også en svindler der altid virker som om at han gemmer et eller andet. Udgaardsloke kender godt til The King of Metals hemmelige plan, men han vil lade de fire helte selv finde sandheden. Hvis den kom fra ham ville de ikke tro på ham.

Efter at have afsløret deres egne begrundelser er heltene forhåbentligt lidt tættere med hinanden og Udgaardsloke sender dem videre.

Fortællerstemme: Med deres dybeste personlige motivation afsløret sender Udgaardsloke de fire helte videre på deres færd og peger dem i retning af hvor Krampus har sit "værksted". Inden heltene forlader jættekongens hal giver han dem en kryptisk advarsel. Pas på med at stole for meget på det i kender, jeres sande fjende er meget tættere på end i tror. Med denne advarsel drager heltene atter ud i sneinfernoet med fornyet energi. Deres rejser føre dem op gennem de højeste bjergpas og ned i de dybeste grotter. Snart befinder de fire helte sig i en gold dal, hvor den hemmelige indgang til Krampus værksted befinder sig.

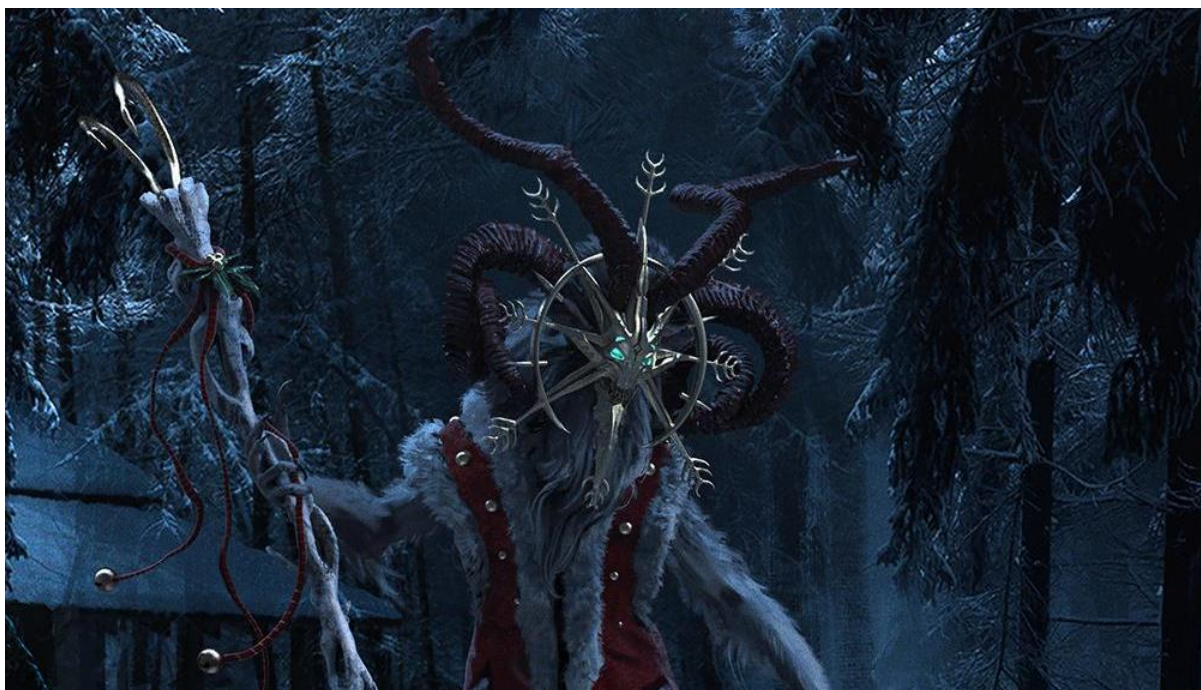
Actionscene

Heltene befinder sig en dalen, hvor Krampus værksted er. Lad dem beskrive landskabet og hvilke væsner der vandre rundt her.

Fortællerstemme: Bag et frossent vandfald finder de fire helte en huleindgang. Over indgangen er der ristet runer ind i fjeldet der staver ordene "Julefandens Værksted". Langs gangens våde granitvægge ligger der bunker af dukker, modeltog, bamser, spilledåser og andet legetøj lavet ud af Krampus mange ofre. En vemodig sang kan høres som et ekko der kastes igennem Krampus underjordiske hjem. Gangen munder ud i en enorm grotte, hvori Selbstændighedens søjle ene og alene holder klippeloftet fra at brase sammen. Overalt hænger der kæder ned fra drypstenene i loftet og på kæderne hænger Krampus ofre, lemlæstede og døde. I grotten bliver Krampus makabre vise endnu mere tydelig imens at han arbejder på sit næste stykke legetøj. Heltenes skridt giver genlyd i værkstedet og i en hurtig bevægelse er Krampus på dem med sin køle af birkeris.

Skift her over til "Krampus" monsterbilaget.

Krampus



Antal kort påkrævet for at besejre Krampus - 16

Milepæle

Lænket (3) - Krampus animere kæderne der hænger ned overalt og betvinger dem til at sno sig rundt om heltene og hive dem op i luften.

Stalaktitter (7) - Som heltene endelig bryder ud af de levende lænker forårsager Krampus en rystelse i hulen der sender en regn af faldende sten ned mod dem.

Knækket (11) - Krampus parere angrebet med sin køle af birkeris, men kølen knækker i processen. Opildnet begynder Krampus at bruge sine bare næver til at angribe.

Ångreb

Krampus er en adræt fjende der bruger sine monstrøse gedeben til at springe rundt i sit værksted. Han svinger i kæderne, hænger fast på drypstenene i loftet og bruger grottens vægge som afsæt til angreb fra alle retninger. Med sin køle af birkeris slår han hårdt og hurtigt til imod sin fjender, men selv uden sit våben er han farlig, med spidse klør og horn der også kan bruges som våben.

Åfslutning

Fortællerstemme: Det sidste angreb fanger Krampus i sine egne kæder, hvor han desperat prøver at slippe fri. Imens at heltene omringer ham, stirre han febrisk på dem, "Han sendte jer! Jeg vidste dette ville ske, jeg advarede de andre," siger han kryptisk inden han besvimer ovenpå kampen

Heltene skal vælge om de vil dræbe Krampus eller lade ham blive hængende.

Akt 4 - Thunder in the Sky

Dialogscene

Spillerbriefing: I denne scene har heltene fået overtalt General The Iron Savior og hans hærstyrke om at hjælpe dem med at storme The Coven of Chaos magiske tårn. Mens generalens hærstyrke distraherende The Coven of Chaos skulle heltene snige sig ind af tårnets bagindgang. Planen går dog i vasken i det at en helt anden hærstyrke anledt af General Led Zeppelin har valgt at angribe bagindgangen i samme øjeblik.

Heltene bliver tvunget til at improvisere for at finde en måde at nå op til tårnets top, hvilket The Judas Priest kommer til at have svært ved. I sidste ende finder heltene en ny plan med Judas Priests hjælp og når op til tårnets top.

Fortællerstemme: Fra det frosne nord drog vores helte videre til det sidste stop på deres færd, The Thundering Skies og templet til Kreativitetens søjle. Templet var faldet i hænderne på The Coven of Chaos en sekt af fem kaosmagikere der har placeret templet på toppen af deres mægtige tårn. Blandt de flyvende øers mange folkeslag har heltene mødt én mand de kan stole på General The Iron Savior, der nærer et intenst had til de The Coven of Chaos. Heltenes plan er skudsikker. Mens General The Iron Savior leder sin hærstyrke imod tårnets porte vil heltene snige sig om bagindgangen og få adgang til tårnet derigennem. Planen ville have været perfekt, men dette er The Thundering Skies og her sker der altid noget uventet når man mindst venter det. Idet at angrebet mod tårnet indledes og heltene begynder deres listige indtrængen ser de at en anden hærfører, General Led Zeppelin i samme øjeblik har valgt at angribe bagindgangen med sin hærstyrke. Heltene er fanget på kanten til den mørke afgrund der gemmer sig under The Thundering Skies. De er nået så langt på deres færd, så de er nødt til at improviserer en ny vej til toppen af tårnet og det skal gå hurtigt, ellers er spillet ude.

Spillerne må gerne beskrive den akutte situation som rollerne lige nu befinder sig i, fanget på randen af afgrunden og mellem to hære. Der skal laves en improviseret plan og The Judas Priest skal lokkes til at følge den siden han er den der er mest imod at improvisere. Hvad spillerne vælger at gøre er op til dem (med spilleders vejledning), men på den ene eller anden måde skal spillerne få deres karaktere op på toppen af tårnet.

Fortællerstemme: Siden det er umuligt at planlægge hvad der kommer til at ske i denne scene, så må fortællerstemmen der beskriver hvordan at spillernes plan lykkes også improviseres.

Actionscene

Fortællerstemme: De fire helte er endelig nået til den sidste fjende og den sidste søjle. Imens at vinden hvirvler rundt om tårnets top og lyn slår ned i Kreativitetens søjle som var det en gigantisk lynafleder, messer The Coven of Chaos en dystre besværgelse. Deres stemmer bæres af vinden og omringer de fire helte med hviskende stemmer. De fem medlemmer af The Coven of Chaos, Black, Thrash, Death, Power og Doom står alle med deres magiske sceptre planet i spidserne af et blodpentagram tegnet på tårnets metalliske top. Den piskende regn rører dem ej og for hvert tordenskrald tager deres messen kun til i styrke. Som heltene kæmper mod vinden for at nå frem til søjlen vender de fem magikere sig mod dem, som var de af ét sind. Med lysende øjne begynder de at svæve og deres magiske bombardement begynder.

Skift her til “The Coven of Chaos” monsterbilaget.

The Coven of Chaos



Antal kort påkrævet for at besejre The Coven of Chaos - 20

Milepæle

Skjold (2) - The Coven of Chaos kaster en beskyttende barrier omkring sig som heltene må bryde før de kan få fingre i de fem magikere.

Sammensmeltning (7) - Efter at have brudt The Coven of Chaos magiske skjold begynder medlemmerne at messe en ny besværgelse der forvandler deres kroppe til stormskyer som smelter sammen og danner et enormt stormmonster.

Sammenbrud (15) - Stormmonsteret splintres og de fem medlemmer af The Coven of Chaos kastes i hver deres retning.

Dødsstød (16-20) - Hvert kort der spilles fra nu af besejre en af de fem magikere fra The Coven of Chaos.

Angreb

The Coven of Chaos bruger et hav af besværgelser til at angribe deres fjender. Imens de er beskyttet af skjoldbesværgelsen kan de manipulere kraftfeltet til at angribe deres fjender. Ellers bruger de meget stormbaserede angreb, lyn, torden, regn, slud, vind og lignende. Særligt når de smelter sammen til stormmonster bruger de vejrbaserede angreb.

Æfslutning

Fortællerstemme: Kun en af de fem magikere er ved bevidsthed. Gennem sin hosten får han fremsagt en grusom sandhed. "Han har gjort det, The King of Metal har vundet, den femte søjle er født!"

Akt 5 - The Final Overture

Dialogscene

Biroller: General The Iron Savior, Kaptajn Cthulhu, The Princess of the Dawn, Udgaardsloke og de fjender der ikke er blevet slået ihjel.

Spillerbriefing: The King of Metals skumle plan er blevet afsløret og den magtbegærlige elitist må stoppes inden han slipper væk. Derfor har heltene tilkaldt alle de allierede de har mødt på deres færd. Både allierede, men også de fjender de har skånet.

I denne scene skal heltene snakke lidt om hvad deres mål egentlig er når de holder deres tale foran tropperne og beskrive deres egen hær.

Fortællerstemme: Vores fire helte har endelig set igennem The King of Metals listige plan for at tage kontrol over hele Planet Metallica. Den falske konges fjendtliggørelse af de andre lande er bygget på løgne, hans tolkning af søjlerne er undertrykkende. Denne galning må stoppes. På The Eternal Battlefield har heltene hidkaldt krigere fra alle egne, uniformerede cyborgsoldater, fartgale maskinryttere, hårdhudede vikinger og vejrbidte søulke. Blandt deres styrke finder heltene gamle venner, der har hjulpet dem på færd, men også de fjender som heltene har mødt under rejsen. Sammen står de alle foran belvedes porte, klar til at gå i døden for hvad de tror på, for at stoppe The King of Metal.

Lad spillerne samle tropperne. Få dem til at beskrive hvad der ellers er i deres hær og hvordan The Kingdom of Steel rustet sig imod dem. Få spillerne til at holde en brandtale hvor de opildner deres styrker til få The King of Metal ned med nakken.

- Få her gerne spillerne til at bruge det deres karakter har lært som udgangspunkt for deres tale.

Actionscene

Fortællerstemme: Slaget går i gang og snart regner kanonild, besværgelser og kampsten ned over The Kingdom of Steels mure. Konvojer af ildspyende biler, flokke af kæmpemæssige sorte ulve og armadaer af pansrede tanks stormer over sletten efterfulgt af legioner af soldater, der før kæmpede på forskellige sider, men nu er forenet under ét banner - Metal. Lufte fyldes af drager i alle regnbuens farver, flåder af lufteskibe og mekaniske fugle der stormer frem mod sejren. Forest er de fire helte der kæmper side om side med folk de før kaldte fjender. Striden er hård og lang, men med brug af alt de har lært og alle deres allierede trænger heltene endelig ind i tronsalen, der hvor det hele startede og hvor det hele slutter.

Inden at kampen går i gang forsøger The King of Metal at forhandle med heltene, men på et tidspunkt får de nok og går til angreb.

Skift her over til The King of Metal monsterbilaget.

Billag - The King of Metal



Antal kort påkrævet for at besejre The King of Metal - 4

Milepæle

Leave the Hall! (0) - Som heltene bryder igennem dørene til tronsalen ser de The King of Metal haste for at undslippe deres vrede. Som den feje kujon han er forsøger han at overtale heltene til at slutte sig til ham, men de vil ikke finde sig i det.

Den endelige sejr (4) - The King of Metal besejres og hans onde plan forpurres. Inden han bliver gjort tavs når han at have en kort skurke monolog.

Angreb

The King of Metal har ikke energien til at kæmpe imod de fire mægtige krigere, han kan kun forsøge at overtale heltene til at slutte sig til ham, eller trygle om nåde.

Afslutning

Se epilogen.

Epilog

Fortællerstemme: The King of Metal er besejret og en ny dag gryer på Planet Metallica. Et slør af bedrag er blevet løftet fra The Kingdom of Steel og sandheden ser dem nu i øjnene. Det vil ikke være nemt, men tiden er kommet til at genopbygge relationen til de andre lande og gøre The Kingdom of Steel til det som det altid burde have været. Gøre det til et sted hvor alle kan mødes og kæmpe for ære på The Eternal Battlefield, hvor man kan udveksle nye ideer med hinanden, hvor man kan dyrke traditionen sammen. Et sted hvor alle søjler er repræsenteret i deres sande form og hvor der er plads til alle der lever et metallisk liv.

Billag - Afviklingsplan

We are following the will of the one, through the darkness and into the storm.

Her følger en plan der trin for trin går igennem hvordan scenariet skal afvikles. Hvilke rækkefølge de forskellige ting skal gøres i og nogle tips til at få et bedre overblik over scenariet. Oplevelsen burde samlet set tage fire timer, men en online version kan måske trække lidt ud.

Opsætning

For at spille scenariet skal man bruge sig selv og fire venner til at spille sammen med. Man skal bruge en printet version af dette dokument og en saks til at klippe kampkortene ud. Sidst men ikke mindst skal man bruge et spillokale med plads til alle og et bord til alle bilagene. Vil man gøre oplevelsen endnu mere metal så kan man med fordel have en højttaler stående og spille en passende Heavy Metal playliste på lav volumen (vi anbefaler "A Heavy Metal Odyssey" playlisten på af paulsinding på Spotify - [link](#))

Spilles scenariet online skal hver spiller have adgang til deres karakterark digitalt. Spillerne skal også have printet deres egne kampkort og klippet dem ud. Skal scenariet køres online kræver det altså at spillerne har adgang til en printer så de kan bruge kampkortene.

Har man en udprintet version af scenariet kan man med fordel sortere bilagene således at monsterbilagene flettes ind mellem scenplanen efter beskrivelsen af den relevante actionscene, således skal man ikke bladre frem og tilbage.

Det er fordelagtigt hvis man kan printe i hvert fald karakterenebilagene og kortene i farver.

Introduktion

Når opsætningen er fuldstændt kan man gå i gang med en introduktion til scenariet. Inden spillederen går igang skal kroppen varmes lidt op til det fysiske aspekt af scenariet. Rejs dig op sammen med spillerne i lokalet eller online og få løsnet lidt op i kroppen. Rul med skuldrende, drejhåndledende, stræk armene over hovedet, stræk fingrene ud, eller andre lignende øvelser i et par minutter.

Herefter introducere spilleder og spillere sig for hianden hvor efter at spillederen præsentere den overordnede oplevelse som spillerne skal have. Her kan spilleder trække fra alle dele af teksten, men særligt gøre brug af afsnittene om fortælling, mekanikker og noget om metal.

Præsentation af verden

Nu kan spilleder så begynde at introducere den konkrete spilverden som scenariet foregår i. Det drejer sig om at beskrive de seks unikke dele af Planet Metallica, de fire søjler og The King of Metal. Forklar også her for spillerne at de også kommer til at få lov til at beskrive verden i nogle scener.

Beskrivelsesworkshop

Efter at have præsenteret settingen køre man så en workshop der træner spillerne i at beskrive verden. Workshoppen findes i workshopbilagene.

Præsentation af fortælling

Herefter præsenteres den overordnede fortælling og strukturen for denne. Der fremhæves at hver akt foregår i et af de fire lande og at hver karakter skal lære noget i en af de første fire akter. Disse lektier vil blive klargjort i sceneplanen og i krakterarkene.

Casting

Ud fra rolle og casting afsnittet kan man nu fordele de forskellige roller ud mellem spillerne. Spillelederen bør give spillerne god tid til at læse deres egen karakter og være sikker på at alle har haft god nok tid inden man fortsætter.

Mekanikker

Efter casting kan man nu begynde at introducere spillerne til scenariets forskellige mekaniker. Start med fortællerstemmen og ryk derefter videre til at fortælle om kampkort og monstre. Brug mest tid på kortene, siden at spillerne ikke behøver at forstå alt ved hvordan monstre fungerer.

Mekanikworkshop

Præsentation af kortmekanikken kan herefter leder over i mekanikworkshoppen

Pause

Husk at holde en pause – dette er et godt tidspunkt til den første. Husk at holde pause løbende hvis det er nødvendigt, f.eks. mellem hver akt. Dette er især vigtigt hvis scenariet afvikles online.

Stemningsworkshop

Inden spilstart køres en stemningsworkshop der skal gøre det sidste for at få spillerne i den rette stemning til at spille scenariet, herefter er man klar til spilstart.

Spilestart

Nu burde alt den nødvendig forberedelse være gennemført og scenariet kan nu gå i gang. Spillelederen skal blot følge sceneplanen og konsultere de relevante bilag i løbet af spillet. Det anbefales at holde en ti minutters pause mellem hver akt, især hvis man spiller online.

Spilstop

Efter epilogen er scenariet slut, men det kan være en god ide lige at snakke lidt sammen om oplevelsen og dele ens yndlingsøjeblikke inden man runder helt af.



THE MADWARRIOR

Billag - The Manowarrior

Full moon's light is calling me, my kingdom lies within

The mystic soul and lion's heart brought by the talisman.

The ecstasy of battle takes me where the falcons fly.

Immortal youth was granted me - I will never die.

The Manowarrior er den mægtigste kriger som The Kingdom of Steel nogensinde har set. Dag ud og dag ind vandre han rundt på The Eternal Battlefield og bekæmper rigets fjender. The Manowarrior er født med et sværd i hånden og han vil også dø med et sværd i hånden, men spørger man The Manowarrior så er ingen dygtige nok til at fælde ham.

Han er en ensom ulv, for ingen er lige så dygtig som ham. Han er en selvcentreret og frembrusende mand der kun har øje for sig selv og den næste kamp. Hans ego er enormt og næsten lige så legendarisk som hans bedrifter i kamp. Han mener selv at han er den bedste og at ingen i hele The Kingdom of Steel kan måle sig med ham.

The Manowarrior dyrker Selvstændighedens søjle og han har ikke brug for andre til at løse verdens problemer eller banke farlige monstre. Han hjælper kun The King of Metal som en tjeneste. Hvad han ikke bryder sig om er fællesskab. Andre krigere gør kun The Manowarriors arbejde mere besværligt. Det er dog ikke alle problemer som the Manowarrior kan overkomme alene. Han må lære at sætte sit ego til siden og indse at der er andre måder at bekæmpe The Kingdom of Steels fjender.

The Mighty Steel Sword

The will know the power of my sword

Smedet af det pureste stål i en glohed esse, foldet tusindvis af gange af The Kingdom of Steels dygtigste smede, tempereret i blodet fra metallens fjender. Dette er The Manowarriors sværd - det bedste sværd på hele Planet Metallica, og den eneste følgesvend den mægtige kriger stoler på.

Belt of the Dragon Eagle

The power of blood the triumph of steel

The Manowarrior bærer ikke meget rustning eller pynt, men hans bælte prydes af denne særegne talisman. Legenden siger at the Manowarrior rejste over hele verden for at finde en smed der kunne lave ham et magisk styrkebælte.

Da han omsider fandt den rette smed spurgte smeden The Manowarrior om han ønskede dragens styrke, eller ørnens snilde. The Manowarrior var ikke i tvivl, han ville have begge dele. Og sådan blev det.

The Banner of Boldness

I'm fighting for Metal 'cause it's here to stay

The Manowarrior siger at Satan selv har sendt dette banner op fra helvedes dyb da han var i nød. Bannerede fornyede hans styrke og vækkede en uhørt kamplyst i hans hjerte. Satan selv måtte have udvalgt ham til at kæmpe videre og bruge dette banner til at vise at kun The Manowarrior er Satans sande forkæmper. Banneret er lavet af hornet fra en mægtig dæmon og det blafrende stof er vævet af hårene fra den majestætiske hest Sleipners manke.



THE Blind Guardian

Billag - The Blind Guardian

The battle has begun

the warlocks time has come

I pay the price I have to pay

The Blind Guardian er en af de mægtigste magikere i The Kingdom of Steel. Hver dag sidder de i deres magiske laboratorie og finder nye magiske midler til at bekæmpe rigets fjender med. The Blind Guardian er en visionær nytænkter. Der skal hele tiden opfindes nye besværgelser, nye alliancer og nye taktikker til at vinde slagets gang. De elsker at prøve nye ting og at udvikle nye ideer.

The Blind Guardian er en person der sjældent har en plan og som ofte improvisere for at løse sine problemer. Det gør dem uorganiserede og kaotiske at have med i et samarbejde da man aldrig rigtig ved hvad man får. Dog er de altid entusiastiske omkring deres nye ideer hvilket kan overtale nogle traditionalister.

The Blind Guardian er stærk i Kreativitetens søjle, fordi at de elsker at bryde med traditioner og normer for at opnå ny viden. Det medføre en vis mængde kaos i samarbejdet med The Blind Guardian da man ikke kan regne med at de følge gængse planer og taktikker - eller logik for den sags skyld. De må lære at det nogle gange er de efterprøvede metoder der virker bedst og at man ikke altid behøver at genopfinde den dybe tallerken.

The Staff of the Soulforged

And I see death through golden eyes

The Blind Guardians stav er et mesterværk af magisk håndværk. Dette artefakt er udskåret af kulsort ibenholt og dekoreret med horn og tænder fra en mægtig ståldrage. I den udskårne drages mund sider en krystalkugle der indeholder sjælene fra flere af The Blind Guardians forgængere. Disse potente sjæle giver både The Blind Guardian adgang til et gigantisk resevoir af magiske kræfter, og til årtusinders visdom - hvis man ellers forstår at betvinge de til tider genstridige magikere bundet deri.

The Wizard's Crown

To feel the strange things in my mind.

The Blind Guardians hovede prydes af en takket krone besat med juveler og graveret med magiske runer på mange sprog - nogle glemte, andre der ikke engang er opfundet endnu. Kronen er et symbol på The Blind Guardians position som højmagter ved The King of Metals hof og aftvinger både respekt og ærefrygt på hele Planet Metallica. Kronens magi gør det muligt for bæreren at forstå og gøre sig forstået på alle sprog.

The Ring of Absolute Power

There is one to enslave all rings.

Denne simple guldring er The Blind Guardians mesterstykke indenfor magisk håndværk. Ringen gløder med iboende kraft The Blind Guardian har tappet fra de magiske vinde der blæser gennem de 4 riger og udspringer fra de 4 søjler. I ringen har The Blind Guardian bundet et stykke af sin sjæl for at sikre sig, at de vil blive genfødt af de magiske vinde, så længe ringen og sjælestykket forbliver intakt.



the Judas Priest

Billag - The Judas Priest

Let's all join forces

Rule with an iron hand

And prove to all the world

Metal rules the land

The Judas Priest er en af Satans tro tjenere. Han rejser Planet Metallica tyndt på sin motorcykel med frynserne fra sin læderfrakker blafrende i vinden bag sig for prædiker de fire søjlers sandhed og truslen fra posers. Han er kendt blandt alle planetens folk og traditionen foreskriver at man lytter til hans vise ord. Man gør sig klog i at følge traditionerne The Judas Priest prædiker om, for han er ikke bange for at give dem der bryder dem et lag tæsk.

Han er stolt, stoisk og vis, en erfaren forkæmper for metallens fire søjler der altid er klar med et godt råd eller en god historie. The Judas Priest er en konservativ mand der går meget op i at følge de ældgamle veje. Det er unødvendigt at tænke selv, når nu Satan selv allerede har givet folket alt det de har brug i form af de fire søjler.

Derfor er han også stærk i Traditionens søjle, siden at han er en tilhænger af de faste ritualer og traditioner som Satans tjenere har levet efter i flere tusind år. At være bundet af traditioner gør dog The Judas Priest rigid, og til tider bagudvendt, i sin tankegang. Han nægter at improvisere fordi han har de gamle traditioner og metoder at støtte sig til, men han er nødt til at lære at improvisere og tilpasse sig til situationen, hvis han skal redde de fire søjler fra poserne.

Jawbreakers

Deadly as the viper peering from its coil

The Judas Priest er respekteret af alle på tværs af Planet Metallica, men nogle gange skal folk mindes om den respekt. Derfor bærer metalpræsten altid to knøjern smedet af svært uranlegeret stål, som han kalder for sine Jawbreakers. Med disse solide nukleare våben kan The Judas Priest give selv det største brød eller værste monster en kæberasler der får dem til at tænke en ekstra gang inden de krydser The Judas Priest igen.

The Hellion

Flying high on rapture, stronger free and brave

Når The Judas Priest rider over stepperne på sin motorcykel gøres han altid følge af den mekaniske stålfugl kendt som The Hellion. The Hellion er et prægtigt væsen, og fuglen er både intelligent og dødsensfarlig med sine laserøjne, knivskarpe klører og kraftige næb. Fuglen er den mægtigste af sin race og tjener The Judas Priest frivilligt, ud af respekt for metalpræsten og hans virke.

The Electric Eye

Feel my stare, always there

Metalpræsten har rejst vidt og bredt over hele Planet Metallica, og på en af sine rejser mødte han Nornerne under livstræet Yggdrasil. Nornerne tilbød The Judas Priest stor visdom hvis han var villig til at ofre sit ene øje - og det gjorde han. Da metalpræsten vendte tilbage til The Kingdom of Steel fik han i sin tomme øjenhule installeret et sirligt elektromekanisk øje der både fungerer som et egentligt øje, men som også kan affyre elektrisk energi i form af kraftige lyn.



THE IRON MAIDEN

Billag - The Iron Maiden

Could it be, its the end of our world?

All the things that we cherish and love

Nothing left but to face this all on my own

Cause I am the chosen one

The Iron Maiden kommer fra en fjern fremtid hvor Planet Metallica er styret af en mystisk og despotisk hersker kaldet "Den Femte Søjle". Hans propaganda fortæller at han ene mand forenede de fire søjler og skabte et bedre samfund på Planet Metallica. Modstandsbevægelsen The Iron Maidens har dog set gennem hans løgne. De ved at hans magt over søjlerne kun har ført til en verden hvor kreativiteten er kontrolleret, hvor traditionerne undertrykker, hvor fællesskabet er påtvunget og selvstændigheden er en løgn.

The Iron Maidens har sendt en af deres egne tilbage i tiden for at forhindre denne frygtelige version af fremtiden. Denne enlige Iron Maiden har ofret alt for stoppe hendes fremtid, sine venskaber, det liv hun kender, men det er det hele værd for at sikre sine frænders lykke. Hun er en hårdkogt kriger, der har været igennem meget for at få en chance til at ændre historiens gang og hun er er villig til at gå igennem meget mere.

Dermed er hun stærk i fællesskabets søjle. Hun er klar til at sætte alt over styr for at redde sine venner og sine nye allierede fra Den Femte Søjles tyrani. Faktisk forventer alle at hun tjener fællesskabets interesser, hele samfundet hviler jo på hendes skuldre Hun har brug for at indse at hun godt må stoppe Den Femte Søjle af selviske årsager. At selvom der er mange der regner med hende så har hun og så sine egne grunde til at stoppe den mørke fremtid.

Rayguns of a Possible Future

My shooting star, so fast it burns

Disse små kompakte pistoler er The Iron Maidens tildelte servicevåben. Spækket med ubegribelig teknologi fra fremtiden og et batteri der indeholder et komprimeret sort hul. Disse pistoler kan skyde med alt fra buldrende lyn, til ætsende syre, til brændene laser og indstillingen kan ændres med et tryk på en knap. Et lille våben, der kan slå meget hårdt.

Armor of the Fallen Angel

Beaten fallen angel but I've risen again

Rustningen der har tilladt The Iron Maiden at flyve på tidens vinde og rejse tilbage i tiden. I et desperat forsøg på at stoppe den femte søjle fyldte The Iron Maidens denne rustning med alt deres okkulte viden og teknologi. Der var dog kun én der kunne bære den og de andre måtte lade livet imens at The Iron Maiden fløj tilbage i tiden.

The Book of Souls

The search for truth, the book of souls

Inde i The Book of Souls står navne på alle dem der har ofret deres liv i kampen mod Den Femte Søjle. Nogle har The Iron Maiden kendt personligt, mens andre faldt længe før hun blev født. I bogen står også navnene på hendes tre nye frænder - og hende selv.

The Book of Souls er levende bevis på at den femte søjle nådesløst vil udrydde alle der står imod den nye verdensorden, men hvor navnene i fremtiden blot var minder er de i fortiden en lang liste over fremtidige allierede