



KATEDRALENS KRIGERE

**BOG 3:
SCENARIETS
AFSNIT**

Første afsnit

Angreb – 901, sensommer, nat

Afsnittet kort fortalt:

Afsnittet starter med en kamp omkring katedralen (som også har til formål at lære spilpersonerne systemet at kende). Der går ild i katedralen, og spilpersonerne kan enten bruge al deres opmærksomhed på at slukke ilden, eller de kan forfølge angriberne gennem Firenze. Scenen slutter når angrebet er afværget, scenen er slukket og de første arbejdere ankommer til katedralen næste morgen.

Hvor starter afsnittet:

Den første scene i scenariet tager direkte afsæt, hvor spilpersonbeskrivelsen slutter. Lorenzo, Bertini og Crispio er nede i den ufærdige krypt, der bliver brugt som trælager, hvor de er i kamp mod de udøde marionetter. Antonio og Filippo er uden for katedralen, hvor de jager en troldmand på flugt og samtidig opdager, at der måske er flere fjender på vej mod katedralen.

Hvad sker der i afsnittet

- Lorenzo, Bertini og Crispio i kamp mod marionetterne i krypten. Mens kampen står på, begynder ilden i træet at udvikle sig, hvilket gør det sværere at trække vejret for spilpersonene og se, hvad der sker. Kampen der starter til spilpersonernes fordel, kan hurtigt vende sig til de udødes fordel.
- Sideløbende kamp mod alkymisten uden for katedralen, der ender med, at alkymisten stikker af fra spilpersonerne, sandsynligvis i såret tilstand.
- Brand i trælageret i krypten. Branden går med tiden ud af sig selv, men hvis spilpersonerne ikke slukker den, bliver meget af det værdifulde træ helt ødelagt.

Hvad skal spilpersonerne tage stilling til

- Vil de forfølge angriberne og finde ud af, hvem det er?
- Hvad vil de gøre med ligene? Der kan være nogle spor i det? Ligene kan måske fortælle noget om, hvem det er, der har angrebet?
- Hvad med det brændte træ? Skal det erstattes eller vil de bruge det, selv om det et svedent.

Hvad skal spillederen tage stilling til

- Hvordan bliver jagten spændende? Flygter alkymisten måske op i katedralen i stedet for ud i byen? Er der nogen, der blander sig i jagten? Hvad nu hvis Englens Riddere fangede alkymisten i stedet for spilpersonerne?
- Skal der rulles terninger for at slukke branden, eller er det bare noget de skal sige, at de gør?

IDEER TIL AFSNITTET

- Jagt efter alkymisterne gennem Firenze om natten. Samtidig opdager spilpersonerne, at der er noget, der jagter dem. Noget som bevæger sig på hustagene. Noget dyrisk. Det er en af vampyrerne, måske selveste Damiano. Hvis spilpersonerne fanger alkymisten, vil vampyren forsøge at blande sig, men bliver jaget væk af englen Akatriel, der vogter over sine folk, ligesom Damiano vogter over sine. (Spilpersonerne skal kun have en fornemmelse af, at Damiano og Akatriel er derude, og se et par glimt af dem).
- Forhør af alkymisten Massimo, hvis han fanges. Han benægter alt. Er tydeligvis bange, men benægter alt. Skriger efter hjælp, men der sker intet. Byen er tavs og ligeglad. Kun vilde hunde og rotter forsamlers sig.
- Scene med ligene i krypten. Evt. begravelse af dem. Ligene stammer fra kirkegården. Det er friske lig, som alkymisterne har gravet op og animeret. Det er farligt, hvis byvagten, præster eller lignende finder lig ned i katedralen. Man vil mistænke spilpersonerne.
- Lade Antonio bestemme, om der skal bestilles nyt træ.
- En afsluttende scene med arkitekten Ambrogio (som også er chef for hele byggeriet), hvor han viser over for spilpersonerne, at han godt ved, hvad der er foregået om natten. Har de klarer det godt, er han tilfreds med dem. Er det gået skidt, formaner han dem at passe bedre på katedralen. (Det vil være godt at introducere Ambrogio i første scene.)

KATEDRALEN & POINT

- Hvor hurtigt bliver ilden slukket? Har træet taget skade? (1 point)
- Bestiller de nyt træ som erstatning? (1 point)
- Undersøger Alberto træet grundigt? (1 point)

STATS

Typisk alkymist

Level 4 sorcerer

Hit points: ca. 14

Armor Class: 11

Initiative: +1

Attacks: #1, +4 attack bonus

Damage: 1d8+4

Save: Fort +1, ref +0, will +4

Spells:

- Confuse. Målet skal lave et save vs. will eller være forvirret i 1d4+1 runder.
- Curse. Målet skal lave et save vs. fort. eller blive lam i benene/armene eller blind i 1d4+1 runder

Byvagt m. sværd

Level 3 warrior i chain shirt

Hit points: ca. 16

Armor Class: 15

Initiative: +3

Attacks: #1, +4 attack bonus

Damage: 1d8+1

Save: Fort +5, ref +2, will +2

Hellig Ridder

Level 9 fighter

Hit points: ca. 45

Armor Class: 19

Initiative: +3

Attacks: #2, +12/+6

Damage: 1d8+3

Save: Fort +9, ref +5, will +5

Dukkefører

*Intelligent udød skabt af trolde-
mænd. Kan styre marionetter*

Hit points: ca. 35

Armor Class: 12

Initiative: -1

Attacks: #1, +4 attack bonus

Damage: 1d8+4

Save: Fort +1, ref +0, will +4

Byvagt Sergeant

Level 5 fighter i chain shirt

Hit points: ca. 40

Armor Class: 16

Initiative: +5

Attacks: #1, +8 attack bonus

Damage: 1d8+4

Save: Fort +7, ref +3, will +3

Marionet

*Udød kontrolleret af trolde-
mand*

Hit points: ca. 25

Armor Class: 12

Initiative: -1

Attacks: #1, +2 attack bonus

Damage: 1d6+1

Save: Fort +0, ref -1, will +3

Øvelse

Inden du starter scenariet op, vil jeg anbefale, at du kører spillerne gennem en lille og meget passende teambuilding-øvelse. Formålet med dette er, at ryste spilgruppen sammen fra starten, samt at give dig en fornemmelse af, hvordan de forskellige spillere er. Hvem tager ledelsen, hvem gør sig morsom på de andres bekostning, hvem tænker før han handler? (Eventuelt kan du lave øvelsen med spillerne med det samme I mødes, før I overhovedet går i gang med andet).

Opgaven

Spillernes opgave er at bygge ideen om en katedral. De må kun bruge de ting, der befinder sig i klasselokalet, altså borde, stole og den slags ting. Øvelsen går ud på at tage den abstrakte idé om katedralen og bygge den, samtidig med, at de forklarer, hvilke elementer deres katedral består af. Det må gerne være abstrakte ting som kærligheden til Gud.

Instruktion

På selve Fastaval vil jeg gennemgå en briefing af øvelsen, så det bliver mere klart, præcist hvordan den skal gribes an.

Regler for downtime

Downtime handler om at få spillerne til at træffe nogle beslutninger og rulle på nogle tabeller, der afgør hvad udfaldet på afsnittet bliver. Før der rulles på tabellerne, har spillerne mulighed for at gøre ting, der giver bonuser eller penalties.

- Gå ikke i detaljer
- Pas på med lange diskussioner. Skær igennem.
- Spillerne skal ikke gå ind i rollen.
- Der rulles ikke terninger for kampe og lignende. Der rulles i stedet på downtime tabeller.

Husk: Brug boksen med hvad spilpersonerne skal forholde sig til som inspiration til, hvad du skal spørge dem om.

HURTIGE NAVNE

Italienske navne: Adamo, Baldovino, Callisto, Dante, Elario
Tyske navne: Adalwolf, Beringar, Gotthilf

Andet afsnit

Pesten – 902, forår

Afsnittet kort fortalt:

Stemmingsrollespil med intensitet og action

En rød komet nærmer sig og Firenze bliver ramt af sygdom. Der går hysteri i folk, og en gruppe alkymister spreder det rygte blandt folk, at det er guds vrede over at Fyrsten prøver at lave et byggeri så storslået, som var det gud selv, der havde lavet det. Der udbryder voldsom uro i byen og en vred hob af mennesker angriber katedralen. Desuden bliver fyrsten også ramt af sygdommen.

Hvor starter afsnittet:

Det vil være logisk at starte afsnittet med en scene, hvor spilpersonerne befinder sig på byggepladsen og får mulighed for at opleve, at folk er syge og bange for kometen.

Hvad sker der i afsnittet

- Der er en rød komet på himmelen. Kometen kan ses meget tydeligt om natten, men den kan også ses om dagen.
- Folk i byen er syge, og det gælder også arbejderne på katedralen.
- Spilpersonerne hører rygter om, at der er 'nogen' nede i byen, der siger, at kometen er sendt fra gud for at udslette katedralen.
- En vred folkemængde samler sig foran katedralen, anført af tildækkede personer, der opildner dem til at ødelægge katedralen, før kometen rammer.
- Folkemængden angriber katedralen og spilpersonerne bør på en eller anden måde forsvare den.

Hvad skal spilpersonerne tage stilling til

- Hvordan kan de forsvare katedralen? Barrikadere den? Tale folkemængden til ro? Vise folkemængden et mirakel? Forsvare katedralen med vold?
- Fokuserer de på at forsvare katedralen, eller bekymrer de sig også om deres værksteder?
- Skal de sende bud til byvagten eller fyrsten eller nogen andre efter hjælp?
- Hvordan skal de håndtere, at der er en galning, der står og råber, at det er guds straf, fordi de eftergør hans storhed med katedralen?
- Vil de indlemme arbejderne i kampen, eller vil de tage konflikten selv? Eller måske holde sig helt ude af konflikten
- Vil de prøve at hjælpe fyrsten?

IDEER TIL AFSNITTET

- Spilpersonerne prøver at opildne arbejderne til at forsvare katedralen.
- En ubehagelig kamp mod syge og desperate mennesker bevæbnet med køller.
- Et sendebud fra tyvedronningen Adalina (eller besøg fra tyvedronningen selv) om, at at Fyrsten er blevet ramt af sygdommen. Tyvedronningen ved, at Lorenzo har evner som helbreder. (Hun ønsker at fyrsten overlever, da han ikke farer hårdt frem mod tyvene i byen).
- Brødrene, der er forskanset inde i katedralen og kan høre den vrede menneskemængde, og de kan ikke gøre andet end at vente.
- Spilpersonerne opdager, at byvagten vælger IKKE at beskytte katedralen. De har nemlig fået penge for ikke at gøre noget af den selvsamme rige købmandsfamilie, som i et senere afsnit skal bortgifte sin søn. De benytter sig af, at Fyrsten er alvorligt syg.
- Spilpersonerne forsøger at infiltrere den vrede folkemængde for at finde ud af, hvem det er, der hidser dem op.
- Forhør af en af agitatorerne, som er blevet fanget af spilpersonerne.

KATEDRALEN & POINT

- Bliver katedralen beskadiget af pøblen? (1 point)
- Kommer nogen af arbejderne til skade (1 point)
- Bliver noget af værktøjet og udstyret udenfor hugget (1 point)

(Gruppen får minimum ét point under alle omstændigheder)

Hvad skal spillederen tage stilling til

- Hvordan vil du vise, at der er en stemning af frygt på byggepladsen? Folk er bange for kometen, og de er bange for at blive syge, hvis de ikke allerede er det?
- Skal der være nogle rigtigt seje arbejdere på byggepladsen, som kan være med til at forsvare katedralen, og som måske kan bruges senere i scenariet?
- Skal spilpersonerne forsøge at holde folkemængden ude fra byggepladsen eller ude fra katedralen. Kortet over byggepladsen kan evt. bruges som kampkort. Skal kampen være strategisk og langvarig eller skal de bare være et kort blodbad?
- Vil du gøre noget for at få dem op til fyrsten. Måske kan Lorenzo helbrede fyrsten, men det er et sideplot.

STATS

Adalina

Level 8 rogue, short sword

Hit points: 35

Armor Class: 17

Initiative: +4

Attacks: #2, +8/+3

Damage: 1d6+1

Save: Fort +4, ref +10, will +3

Stats: Str 12, Dex 17, Con 12, Int 16, Wis 10, Cha 17

Arbejdsdreng

Level 2 expert

Hit points: ca. 10

Armor Class: 11

Initiative: +1

Attacks: #1, +1 attack bonus

Damage: 1d6+1

Save: Fort +0, ref +0, will +3

Hård svend

Level 4 expert

Hit points: ca. 20

Armor Class: 11

Initiative: +1

Attacks: #1, +3 attack bonus

Damage: 1d6+2

Save: Fort +1, ref +1, will +4

Erfaren håndværker

Level 6 expert

Hit points: ca. 30

Armor Class: 12

Initiative: +2

Attacks: #1, +4 attack bonus

Damage: 1d6+2

Save: Fort +2, ref +2, will +5

Typisk alkymist

Level 4 sorcerer

Hit points: ca. 14

Armor Class: 11

Initiative: +1

Attacks: #1, +4 attack bonus

Damage: 1d8+4

Save: Fort +1, ref +0, will +4

Spells:

- Confuse. Målet skal lave et save vs. will eller være forvirret i 1d4+1 runder.
- Curse. Målet skal lave et save vs. fort. eller blive lam i benene/armene eller blind i 1d4+1 runder

Bybo med kølle

Level 3 commoner

Hit points: ca. 8

Armor Class: 11

Initiative: +1

Attacks: #1, +1 attack bonus

Damage: 1d4+1

Save: Fort +1, ref +1, will +1

Sej bybo med hakke

Level 5 expert uden rustning

Hit points: ca. 22

Armor Class: 12

Initiative: +2

Attacks: #1, +3 attack bonus

Damage: 1d6+2

Save: Fort +1, ref +1, will +3

Downtime

Der samler sig en folkemængde af vrede byboere foran katedralen. Hvordan griber spillerne situationen an? Diplomatisk løsning eller kamp? (Det er meget muligt at den diplomatiske løsning fører til kamp)

1. Forhandling/diplomati
2. Direkte kamp
3. Sideplot

1. Forhandling/diplomati

Før rullet

- Spilpersonerne undersøger, hvorfor folk er vrede på katedralen. +2 til rul
- Spilpersonerne gør noget aggressivt mod folkemængden. -3 til rul.
- Spilpersonerne fjerner på en eller anden måde alkymisterne, som hidser folk op. +4 til rul.

Selve rullet

Spilpersonerne forsøger at tale folkemængden til ro og få dem til at forlade byggepladsen.

Sværhedsgrad: 22

- **22+**: Succes. Overraskende nok lykkes det at overtale folk til at gå hver til sit.
- **18-21**: Næsten succes. Folkemængden hører på spilpersonerne, men så er der pludselig nogen, der opildner dem, og de begynder at kaste sten og gør klar til at gå til angreb. Enkelte forsvinder dog fra mængden. (+2 til spillernes kamprul)
- **10-17**: Fejlslagent. Folkemængden lytter ikke, og kaster i stedet sten.
- **1-9**: Fiasko. Folkemængden vokser og bliver vredere. (-2 til spillernes kamprul).

2. Direkte kamp

Spillerne vælger eller bliver tvunget til at kæmpe mod folkemængden.

Før rullet

- Spilpersonerne har overtalt arbejderne til at være med til at forsvare katedralen. +2 til rul
- Spilpersonerne husker at sende nogle arbejdere ud for at forsvare værkstederne. +3 til rul
- Spilpersonerne skaffer hjælp udefra. (Adalina, De Hellige Riddere, lejesoldater). +3 til rul.
- Spilpersonerne barrikaderer sig i katedralen. (Godt til at forsvare sig med, men skidt for

katedralen, som skades). +4 til rul.

- Spilpersonerne vælger at kæmpe helt selv. Godt for moralen blandt arbejdere. -4 til rul.
- Spilpersonerne bruger løs af deres guddommelige evner. +3 til rul, men alle stiger 1 i reknown.

Selve rullet

Det kommer til åben kamp mellem spilpersonerne og den vrede folkemængde. Det er muligt, at det bliver et rent blodbad.

Sværhedsgrad: 12

20+: Folkemængden jages hurtigt på flugt.

Ikke mange arbejdere dør, hvis de var med i kampen, og heller ikke mange byboere dør. Hverken katedralen eller værksteder bliver skadet.

15-20: Et blodbad. Byboerne opdager ikke, at de bliver slagtet og flygter først, da mange er døde. Der ligger over 20 døde byboere på byggepladsen. Flere værksteder bliver ødelagt på byggepladsen.

12-15: Sejrr. Folkemængden jages på flugt, men der er mange døde blandt arbejdere og byboere. Et uhyggeligt blodbad. Flere værksteder bliver ødelagt på byggepladsen, men katedralen bliver ikke skadet.

5-11: Nederlag. Folkemængden flygter til sidst, men først da både mange arbejdere og spilpersoner er sårede. Flere stilladser på katedralen bliver ødelagt og værksteder ødelægges.

1-4: Fiasko. Katedralen bliver hårdt beskadiget og mange arbejdere bliver slået ihjel. Spilpersonerne må flygte for at redde livet og byggepladsen bliver plyndret. (Ingen katedralpoint!).

Sideplot

Fyrsten er alvorligt syg, ramt af den samme sygdom som mange andre i byen. Det er muligt for spilpersonerne at prøve at komme fyrsten til hjælp, hvis Lorenzo fik tre katedral-point i første afsnit og brugte dem til at kunne helbrede sygdomme. Hvis spilpersonerne vælger at gøre dette før kampen, kan det give dem minusser til kampen, hvis de ikke alle er til stede. Vælger de at gøre det efter kampen, kan det give dem et ekstra katedral-point.

Note omkring downtime

Spillerne kan selvfølgelig komme med andre ideer, end dem, der står beskrevet i Downtime-tabellerne, og i det tilfælde skal du bare give dem passende bonusser og penalties.

HURTIGE NAVNE

Italienske navne: Adriano, Bartolo, Celestino, Doriano, Fabrizio

Tyske navne: Adelhard, Burkhard, Detlef

Franske navne: Amadieu, Raphaël

Engelske navne: Ackerley, Brenden

Tredje afsnit

Hunger – 902, Vinter

Afsnittet kort fortalt:

Investigation' og eventyr

Ovenpå sygdommen rammer hungersnøden og hård vinter Firenze. Byggeriet på katedralen er ved at gå helt i stå. Arbejderne er svage af sult, men hvis de ikke arbejder, tjener de ikke penge, og så dør de af sult. Byens vinlagre er absurd nok fulde, så selv om folk sulter, kan de drikke sig fulde i vin. Spilpersonerne skal skaffe et helligt relikvie. Hvordan de gør det er op til dem selv. De kan forsøge at finde et i Firenze, eller de kan rejse bort.

Hvor starter afsnittet:

Det er arkitekten Ambrogio, der fortæller spilpersonerne, at de skal finde et relikvie, som skal begraves, der hvor alteret kommer til at stå. Ambrogio giver dem et skrin med guld til at løskøbe et relikvie. Han siger specifikt, at Antonio heller må sikre, at det er et ægte relikvie.

Hvad sker der i afsnittet

Helt overordnet er det et meget åbent afsnit, fordi det er op til spilpersonerne, hvor de vil søge efter et relikvie. De får en helt konkret opgave i afsnittet, men det er helt op til dem selv, hvordan de løser det. Der er relikvier i Firenze og mange andre byer. De kan købe et, stjæle et, franarre et kirke deres relikvie, overbevise nogen om, at de er engle og få dem til at overdrage deres relikvie. Mulighederne er mange.

(Hvis de ikke skaffer noget relikvie, så sørger Ambrogio selv for det, men er selvfølgelig skuffet over spilpersonerne).

Hvad skal spilpersonerne tage stilling til

- Hvor vil de søge efter et relikvie? De har flere muligheder:
- De Hellige Riddere har efter sigende et meget helligt relikvie (det er en fjer fra en engel, fra Englen fra før han faldt, altså et meget særligt relikvie. Normalt er relikvier fra helgener, men man kan mene, at en fjer fra en engel er endnu tættere på gud. De mest hellige af alle relikvier har med Jesus at gøre.)
- De kan drage til Hamborg og prøve at købe et relikvie.
- De kan drage til det Hellige Land og finde deres helt eget relikvie.
- De kan prøve at købe et af biskop Pierremont i Firenze. Han vil nok ikke sælge et, hvis han ved, at det går til katedralen, men så må de jo bruge list.
- Bruger de pengene på mad til katedralens arbejdere?

IDEER TIL AFSNITTET

- En scene med Ambrogio, hvor han giver dem en stor pose guld og beder dem om at skaffe et relikvie til kirken. Det skal være guddommeligt.
- Samtale med biskoppen i byen, hvor de taler om at købe et af hans relikvier. Han er modvillig. Han er så modvillig, at han ikke engang vil hjælpe dem til at finde et. Måske er han ligefrem så modvillig, at han binder dem en historie på ærmet.
- Indbrud i San Miniato al Monte (den største kirke i byen), hvor spilpersonerne stjæler et eller flere hellige relikvier fra kirken.
- Indbrud hos De Hellige Ridders hovedkvarter, hvor spilpersonerne stjæler ridders højest skattede ejendel.
- En rejse til det hellige land, hvor spilpersonerne forsøger at blive snydt. Måske kan Lorenzo med sin intuition fornemme, om nogen taler sandt eller falsk ... og måske kan Antonio fornemme, om det virkelig er et ægte relikvie eller ej.
- Hvis det lykkedes dem at stjæle en fjer fra englen, så er det spændende at se, hvad der sker, hvis Antonio undersøger den.

KATEDRALEN & POINT

Det handler simpelthen om, hvor godt et relikvie de finder til kirken. Jo bedre et relikvie de finder, desto flere point får de. Op til tre point for en fjer fra en engel.

(Gruppen får minimum ét point under alle omstændigheder)

Hvad skal spilletageren tage stilling til

- Hvor meget vil du styre spillerne til at gå efter et bestemt relikvie? Hvis du fortæller dem, at Biskop Pierremont garanteret har et relikvie i sin kirke, så styrer du dem jo i den retning.
- Er der en pointe i at prøve at få dem ud af byen og væk fra katedralen. Næsten alle andre afsnit foregår omkring katedralen og i hvert fald i Firenze.
- Skal Ambrogio hjælpe dem, hvis de er rådvilde omkring, hvordan de finder et relikvie.
- Skal alkymisterne blande sig? Eventuelt kan du bruge de sorte ravne til at antyde, at der bliver holdt øje med dem. Hvis de prøver at stjæle et relikvie i Firenze, kunne alkymisterne godt prøve at forpurre det og afsløre spilpersonerne.

STATS

Hellig Ridder

Level 9 fighter

Hit points: ca. 45

Armor Class: 19

Initiative: +3

Attacks: #2, +12/+6

Damage: 1d8+3

Save: Fort +9, ref +5, will +5

Santino Sansone

Level 14 fighter

Hit points: ca. 95

Armor Class: 20

Initiative: +2

Attacks: #2, +18/+13/+7 attack bonus

Damage: 1d10+8

Save: Fort +13, ref +7, will +7

Stats: Str 13, Dex 8,

Con 13, Int 13, Wis 17, Cha 15

Typisk præst

Level 4 adept

Hit points: ca. 15

Armor Class: 10

Initiative: +2

Attacks: #1, +2 attack bonus

Damage: 1d4

Save: Fort +1, ref +1, will +4

Typisk munk

Level 3 adept

Hit points: ca. 13

Armor Class: 10

Initiative: +1

Attacks: #1, +1 attack bonus

Damage: 1d4

Save: Fort +1, ref +1, will +4

Downtime

Spilpersonerne skal skaffe et relikvie til kirken. De kan enten købe sig til et eller forsøge at stjæle et relikvie. Først skal det afgøres, hvor godt et relikvie spilpersonerne støver op, og dernæst skal det afgøres, om de får fat på relikviet.

1. Relikviets kvalitet
2. Erhvervelse af relikviet
3. Sideplot

1. Relikviets kvalitet

Før rullet

- Spilpersonerne konsulterer 'eksperter' for at høre, hvor der skulle være et godt relikvie. +3 til rul.
- Spilpersonerne tror, at det bedste relikvie findes i de største og rigeste kirker. -2 til rul.
- Antonio skal bruge sine evner, til at tjekke et relikvies kvalitet, før de vælger at få efter det. +4 til rul
- Spilpersonerne går direkte efter et bestemt relikvie. Drop rullet og gå direkte til erhvervelse af relikviet.

Selve rullet

Spilpersonerne forsøger at finde et relikvie til katedralen

Sværhedsgrad: 15

- **+20:** Stor succes. Det lykkes spilpersonene at finde en splint fra Skæbnestydet (det spyd, soldaterne stak i siden på Jesus) i en lille italiensk flække. Desværre passer munkene meget godt på det, og vil ikke sælge det.
- **15-19:** Succes. Spilpersonerne finder en tå fra den hellige Peter af Rom.
- **6-14:** Fejlslagent. Spilpersonerne finder ikke et relikvie fra en ægte helgen. De finder en benstump i en lille kirke i Firenze, som har tilhørt en mand, der måske bliver helgen engang.
- **1-5:** Fiasko. Spilpersonerne får frarøvet alle deres penge i deres søgen efter et relikvie. -5 til erhvervelse af relikviet.

2. Erhvervelse

Spilpersonerne har fundet et relikvie. Nu er spørgsmålet bare, om de kan få fat på det. De kan enten prøve at købe det eller stjæle det.

2.1 Købe relikviet

Før rullet

- Spilpersonerne forklarer, at de skal bruge relikviet til en hellig katedral i Firenze. +2 til rul.
- Spilpersonerne er villige til at betale al det guld, som de har fået af Ambrogio. +2 til rul.
- Spillerne tænker over, hvem de lader tale med dem, som har relikviet jvf. Diplomacy skill. +3 til rul.

Selve rullet

Spilpersonerne købslår for relikviet.

Sværhedsgrad: 20

20+: Succes. Spilpersonerne får relikviet.

1-19: Fiasko. Relikviet er ikke til salg.

2.2 Stjæle relikviet

Før rullet

- Spilpersonerne har forsøgt at købe relikviet. -3 til rul, da der er opmærksomhed på relikviet.
- Spilpersonerne lader Lorenzo prøve at stjæle relikviet alene. +2 til rul.
- Spilpersonerne laver en afledningsmanøvre eller lignende. +2 til rul.
- Spilpersonerne vil ikke under nogen omstændigheder slå nogen ihjel. -4 til rul.
- Spilpersonerne er ligeglade med, om de slår nogen ihjel. (De røver det) +8 til rul.

Selve rullet

Spilpersonerne forsøger at stjæle eller røve relikviet. Hvis de har valgt at være ligeglade med at slå ihjel, dræber de nogen hvis de +6 afgør om det er succes eller fiasko.

Sværhedsgrad: 14

14+: Succes. Spilpersonerne får fat på relikviet. Hvis relikviet blev stjålet i Firenze eller i nærheden af Firenze, er det muligt, at det bliver kendt, at de har stjålet det.

1-13: Fiasko: Spilpersonerne må flygte uden relikviet.

Sideplot

Arbejderne på katedralen sulter. Tænker spillerne på at skaffe mad til arbejderne og gør de ligefrem noget ved det. Hvis spillerne har en idé til at skaffe mad til arbejderne, kan det belønnes med et ekstra katedralpoint.

HURTIGE NAVNE

Italienske navne: Alessio, Clemente, Gaetano, Mattero, Fabrizio
Tyske navne: Beringar, Dietmar, Gotthilf
Franske navne: Benezet, Lazare
Engelske navne: Benedict, Larkin

Fjerde afsnit

Bryllup – 903, Forår

Afsnittet kort fortalt:

Firenze er ved at komme sig oven på hungersnøden, men fyrstens magt er svækket. Da to meget magtfulde familier planlægger at gifte sig ind i hinanden, bliver det klart for spillersonerne, at hvis bruluppet gennemføres, vil det betyde at fyrsten bliver myrdet og erstattet ... og den nye fyrste vil ikke finansiere katedralen. Brudens familie har tidligere været på fyrstens side, så det er et alvorligt slag for fyrsten, at de gifter deres datter ind i en familie, som ikke støtter fyrsten. Spilpersonerne må derfor forhindre brylluppet – på den ene eller den anden måde.

Hvor starter afsnittet:

Spilpersonerne opsøges af enten tyvedronningen Adalina, arkitekten Ambrogio eller af fyrstens højre hånd Baldassere, der fortæller dem, at fyrstens magt er i alvorlig fare, hvis det kommende bryllup gennemføres.

Hvad sker der i afsnittet

- Spilpersonerne opdages og sættes ind i sagerne.
- Forberedelser til en gigantisk bryllupsfest finder sted i byen.
- Fyrsten forsøges snigmyrdet til brylluppet, hvis spilpersonerne ikke allerede har opdaget det og forhindret planerne.

Hvad skal spilpersonerne tage stilling til

- Hvordan vil de forhindre brylluppet? Vil de bruge vold eller list?
- Vil de inddrage nogen, af dem de kender. Tyvene? De Hellige Riddere? Trofaste arbejdere?
- Vil de gøre noget på selve bryllupsdagen eller før brylluppet?
- Hvordan kan de bruge deres særlige evner bedst muligt.

IDEER TIL AFSNITTET

- Familien Cabanesso er ikke skrækeligt stor, men meget magtfuld. Overhovedet **Fausto Cabanesso** tjener sine penge på handel med muslimerne. Mange af hans konkurrenter er kommet til dage på uhyggelig vis. Fausto Cabanesso er alkymist. Familien var nær fyrsten engang, men Fausto mener, at katedralen er et skrækeligt spild af penge.
- Familien Milagro er stor, og deres magt kommer ikke fra penge, men via blodet. Overhovedet Tomasso Milagro er fra en slægt, næsten lige så fin som fyrstens, og derfor vil Cabanesso gerne gifte sin søn Marco med Tomasso Milagros unge datter Isabelle. Milagro-familien er en af fyrstens trofaste støtter, så derfor har Cabanesso fortryllet Tomasso Milagro til at gifte sin datter bort.
- Diskussion blandt spilpersonerne om, hvordan de skal gribe sagen an
- Indbrud i huse og dertilhørende mordforsøg
- Møde med tyvene om et samarbejde, indkøb af gifte og den slags
- De kan opdage, at der samme dag som brylluppet er forberedt et snigmord på fyrsten, som selvfølgelig skal deltage i brylluppet.

KATEDRALEN & POINT

Får de ikke forhindret brylluppet, får de kun et point.
Forhindrer de brylluppet får de to point.
Aflører de, at Cabanesso-familien havde fortryllet bruden og giver denne viden til fyrsten, får de tre point.

Hvad skal spillederen tage stilling til

- Hvem kan hjælpe spilpersonerne i gang, hvis de ikke ved, hvordan de skal gribe sagen an?
- Hvad skal der ske, hvis de bliver afsløret eller fanget, mens de er i færd med at myrde nogen? Kan de få uventet hjælp fra Akatriel. Eller Adalina
- Hvordan kan de opdage, at Fausto Cabanesso er alkymist og har fortryllet den unge brud og hendes far? (De kunne f.eks. møde marionetter, som dem de mødte i første afsnit).

STATS

Fausto Cabanesso

Level 6 sorcerer/10 aristocrat

Hit points: 55

Armor Class: 17

Initiative: +4

Attacks: #1, +10

Damage: 1d8+3

Save: Fort +11, ref +7, will +10

Special: Har magisk kappe, der giver +5 til AC. Magisk sværd +3 attack/damage.

Marco Cabanesso

Level 5 aristocrat

Hit points: 25

Armor Class: 13

Initiative: +3

Attacks: #1, +4

Damage: 1d8+1

Save: Fort +4, ref +2, will +2

Almindelig vagt

Level 3 warrior i læderrustning

Hit points: ca. 16

Armor Class: 13

Initiative: +3

Attacks: #1, +4 attack bonus

Damage: 1d6+1

Save: Fort +5, ref +2, will +2

Erfaren vagt

Level 5 fighter i chain shirt

Hit points: ca. 40

Armor Class: 16

Initiative: +5

Attacks: #1, +8 attack bonus

Damage: 1d8+4

Save: Fort +7, ref +3, will +3

Dukkefører

Intelligent udød skabt af trolde-mænd. Kan styre marionetter

Hit points: ca. 35

Armor Class: 12

Initiative: -1

Attacks: #1, +4 attack bonus

Damage: 1d8+4

Save: Fort +1, ref +0, will +4

Marionet

Udød kontrolleret af trolde-mænd

Hit points: ca. 25

Armor Class: 12

Initiative: -1

Attacks: #1, +2 attack bonus

Damage: 1d6+1

Save: Fort +0, ref -1, will +3

Downtime

Spilpersonerne skal forhindre, at Marco Cabanesso bliver gift med Isabelle Milagro.

1. Spionage/planlægning
2. Afsløring/attentat

1. Spionage/planlægning

Finder spilpersonerne ud af, hvad der egentlig foregår?

Før rullet

- Lader en af spilpersonerne infiltrere Cabanesso eller Milagros husholdning. +3 til rul.
- Bestikker en ansat til at give oplysninger om det kommende bryllup. +1 til rul.
- Udsponerer de to udvalgte familier. +1 til rul.

Selve rullet

Hvor tæt kommer spilpersonerne på sandheden?

Sværhedsgrad: 15

- **20+:** Overraskende succes. Spilpersonerne finder ud af, at Fausto Cabanesso er alkymist og har fortryllet Tomaso Milagro til at ville gifte sin datter bort og dermed vende ryggen til sin gamle ven fyrsten.
- **15-19:** Succes. Spilpersonerne finder ud af, at Isabelle Milagro ikke ønsker at gifte sig med Marco Cabanesso, og at Tomaso Milagro indtil for seks måneder siden overhovedet ikke var på god fod med Cabanesso-familien.
- **5-14:** Fejlslagent. Spilpersonerne bliver ikke voldsomt kloge. Der er noget lusk med ham Cabanesso, men de ved ikke hvad.
- **1-4:** Fiasko. De to unge mennesker elsker hinanden højt, og de har overtalt deres fædre til at de må få hinanden.

2. Afsløring/attentat

Spilpersonerne kan enten forsøge at forhindre brylluppet ved at få Tomaso Milagro på bedre tanker eller slå brudgom eller brud ihjel.

2.1 Attentat

Før rullet

- Spilpersonerne fik succes på forgående rul. +2 til rul.
- Spilpersonerne bruger deres evner som engle

til at snigmyrde brud eller brudgom. +3 til rul.

- Spilpersonerne vælger at snigmyrde Isabelle Milagro, hvilket er nemt. +5 til rul.
- Spilpersonerne vælger at snigmyrde Marco Cabanesso, hvilket er svært. +1 til rul.
- Spilpersonerne vælger at snigmyrde Fausto Cabanesso, hvilket er meget svært. -4 til rul.

Selve rullet

Spilpersonerne forsøger at myrde sig ud af problemerne.

Sværhedsgrad: 15

20+: Fornem succes. Målet dør hurtigt og effektivt, og ingen mistænker spilpersonerne for noget.

15-19: Succes: Målet og et par uskyldige tjenestepiger eller lignende dør. En eller flere af spilpersonerne blev set.

10-14: Nær succes: Målet blev hårdt såret, og brylluppet er udsat. En af spilpersonerne blev set af Fausto Cabanesso eller en lignende magtfuld person.

5-9: Fejlslagent. Attentatet mislykkes. Brylluppet gennemføres og fyrstens magt svækkes alvorligt.

1-4: Eklatant fiasko. En af spilpersonerne såres alvorligt.

2.1 Afsløring

Før rullet

- Spilpersonerne fortæller deres mistanke til fyrsten. +5 til rul.
- Spilpersonerne bruger Antonio og hans evner til at bryde fortryllelsen. +3 til rul.

Selve rullet

Spilpersonerne forsøger at bryde den fortryllelse Tomaso Milagro er under.

Sværhedsgrad: 15

20+: Overlegen succes. Tomaso Milagro bliver sig selv, og vælger at støtte katedralen i overdreven grad. (Isabelle Milagro kaster sin kærlighed på en af spilpersonerne).

15-19: Succes. Tomaso Milagro kommer til sig selv, men forstår ikke, hvad der er sket og viser ingen taknemmelighed over for spilpersonerne. Brylluppet aflyses.

1-14: Fiasko. Milagro forbliver fortryllet, og brylluppet gennemføres, med mindre de vælger at slå nogen ihjel.

HURTIGE NAVNE

Italienske navne: Elario, Fabrizio, Faustino, Fortunato, Gaetano, Ignazio, Ilario, Innocenzo, Luciano, Massimo Matteredo, Pancrazio, Severino, Vitale

Italienske pigenavne: Beatrice, Bianca, Carmina, Celeste, Clara, Cristiana, Fiametta, Isabelle Luciana, Lucrezia, Luisa, Norina, Paola, Roberta, Rosa

Femte afsnit

De Døde – 903, Efterår

Afsnittet kort fortalt:

Stemning og action

Alkymisterne vækker de døde, som hjem søger katedralen. Da det sidste af taget på katedralen er ved at blive lagt, bliver nogle arbejdere angrebet af et gående lig, der har gravet sig op fra kirkegården på byggepladsen. Det skaber en del uro, men det er kun starten. Alle de arbejdere, der er døde på arbejdet med katedralen rejser sig. Først kommer deres kroppe. Nogen fra kirkegården på byggepladsen. Andre begynder at stavre gennem byen. Nogen forrådnede lig. Andre skeletter. Og efter kroppene, kommer deres sjæle og hjem søger katedralen.

Hvor starter afsnittet:

Spilpersonerne er i gang med at lede arbejdet på katedralen, da den første zombie angriber en tilfældig arbejder.

Hvad sker der i afsnittet

- Der er ved at blive lavet en vigtig del af katedralens tag, som kræver en stor holdindsats.
- De døde rejser sig fra deres grave og strømmer til katedralen, hvor de angriber spilpersoner og arbejdere

Hvad skal spilpersonerne tage stilling til

- Hvad siger de til arbejderne, når de første zombier dukker op?
- Siger de til folk, at de skal gå hjem, når flere zombier dukker op?
- Hvad med det vigtige arbejde på taget, som er i gang? Hvis folk bare flygter, så vil taget tage alvorligt skade.
- Tilkalder de byvagten eller holder de låg over situationen? Hvis fyrsten hører, at de døde rejser sig fra deres grave og angriber katedralen, vil selv måske han begynde at tvivle?
- Prøver de at bortmane spøgelseerne selv?
- Vil de tilkalde hjælp fra biskoppen?
- Tror de, at det er guds hævn, eller gennemskuer de, at det er alkymisterne, der står bag med et forfærdeligt ritual.

IDEER TIL AFSNITTET

- Spilpersonerne der skal tale til arbejderne, som er bange og har lyst til at flygte
- Antonio der prøver at kommunikere med den af de døde (og får at vide, at det er et menneske, der har kaldt ham tilbage).
- Spilpersonerne der prøver at koordinere arbejdet på katedralen samtidig med, at de kan se flere zombier på vej mod katedralen.
- Spilpersonerne som forklarer byvagten, hvad der foregår, og at de skal have deres beskyttelse.
- Selv biskoppen bliver tydeligt påvirket, da han ser de døde, og vælger at hjælpe spilpersonerne på trods af hans modvilje mod katedralen.
- Spilpersonerne der finder alkymisterne i færd med at ofre mennesker eller noget lignende forfærdeligt i en krypt i byen eller lignende.
- Spilpersonerne kan blive kaldt til fyrsten og skal forklare, hvad der er sket, hvorfor det er sket og om gud er imod katedralen.

KATEDRALEN & POINT

- Arbejderne flygter uden at færdiggøre det, de var i gang med. 1 point.
- Projektet gøres færdigt, men spilpersonerne får ikke beroliget arbejderne. 2 point.
- Spilpersonerne holder ro på byggepladsen og bortmaner spøgelseerne. 3 point.

Hvad skal spillederen tage stilling til

- Skal der være fokus på action eller på stemning og drama. Med få zombier og spøgelse sætter du fokus på, hvordan folk reagerer og på det forfærdelige i at se et lig bevæge sig. Hvis der kommer mange, sætter du fokus på kamp.
- Vil du have spilpersonerne til at opdage alkymisterne og handle mod dem, eller skal de blot prøve at løse situationen på byggepladsen.
- Skal det antydes, at det er verdens undergang? Man kunne godt forestille sig hysteri, hvor det bliver råbt, at det er Johannes Åbenbaring, og sætte spillerne på det spor, hvis de ikke allerede er det.

STATS

Arbejder spøgelse

En afgået ånd ude på hævn.

Hit points: ca. 40

Armor Class: 15

Initiative: +7

Attacks: #1, +6 attack bonus

Damage: 1d8 + energy drain
(Mister 2 con i 24 timer pr. angreb. 0 i con = død)

Save: Fort +2, ref +5, will +7

Special: Alle der ser spøgelse skal lave et will save med en sværhedsgrad på 13 eller flygte.

Zombie

En død, der har rejst sig

Hit points: ca. 15

Armor Class: 11

Initiative: -1

Attacks: #1, +1 attack bonus

Damage: 1d6

Save: Fort +0, ref -1, will +3

Hård svend

Level 4 expert

Hit points: ca. 20

Armor Class: 11

Initiative: +1

Attacks: #1, +3 attack bonus

Damage: 1d6+2

Save: Fort +1, ref +1, will +4

Erfaren håndværker

Level 6 expert

Hit points: ca. 30

Armor Class: 12

Initiative: +2

Attacks: #1, +4 attack bonus

Damage: 1d6+2

Save: Fort +2, ref +2, will +5

Byvagt m. hellebard

Level 3 warrior i læderrustning

Hit points: ca. 15

Armor Class: 14

Initiative: +4

Attacks: #1, +6 attack bonus

Damage: 1d10+3

Save: Fort +5, ref +2, will +2

Byvagt Sergeant

Level 5 fighter i chain shirt

Hit points: ca. 40

Armor Class: 16

Initiative: +5

Attacks: #1, +8 attack bonus

Damage: 1d8+4

Save: Fort +7, ref +3, will +3

Downtime

Spilpersonerne skal holde ro og orden på byggepladsen, samtidig med at de tager sig af zombier og spøgelse.

1. Styr på arbejderne

2. Væk med zombier

3. Sideplot

1. Styr på arbejderne

Før rullet

- Spilpersonerne forsøger at holde arbejderne væk fra de udøde. +2 til rul.
- Spilpersonerne involverer arbejder i kampen mod de udøde. -2 til rul. (+3 til kamprul)
- Bertini eller en anden med autoritet bilder arbejderne ind, at der er helt styr på det hele. +2 på rul.
- Gruppen deler sig op. Nogen bekæmper de udøde og holder dem væk fra katedralen, mens andre leder arbejdet. +4 til rul.

Selve rullet

Spilpersonerne forsøger at holde ro og orden på byggepladsen, så det vigtige arbejde ikke går galt.

Sværhedsgrad: 15

- **20+:** Overvældende succes. Arbejderne opdager næsten ikke, at noget er galt, før det essentielle arbejde er overstået.
- **15-20:** Succes. Arbejderne bliver på byggepladsen og det vigtige arbejde gøres færdigt.
- **5-14:** Fejlslagent. En del arbejdere flygter i panik. Noget af katedralen går i stykker.
- **1-4:** Fiasko. Arbejderne flygter skrigende fra byggepladsen. En del af dem vender aldrig tilbage.

2. Væk med zombier

Problemet med zombierne og spøgelse på byggepladsen skal løses, før arbejderne tør vende tilbage.

Før rullet

- Spilpersonerne søger hjælp udefra til at gøre noget ved zombier og spøgelse:
 - Byvagten. +2 til rul
 - Kirken. +2 til rul
 - Hellige riddere. +4 til rul
- Spilpersonerne bruger deres evner som engle i kampen mod de udøde. +4 til rul. +1 i Reknown.
- Spilpersonerne prøver at finde ud af, hvorfor pokker der pludselig dukker zombier op (og har en snedig idé). +4 til rul.

Selve rullet

Zombier og spøgelse går ikke på byggepladsen. Spilpersonerne prøver at gøre noget ved det.

Sværhedsgrad: 15

25+: Snedig succes. Spilpersonerne gennemskuer, at alkymisterne står bag, finder frem til dem og slår de to ansvarlige alkymister ihjel, og spøgelse forsvinder og zombierne bliver til lig.

20-24: Stor succes. Både zombier og spøgelse jages på flugt. Spilpersonerne opdager, at det er alkymister, der står bag, men får ikke fat på dem.

15-19: Succes. Med blod og sved bliver zombierne gjort til lig igen, og spøgelse bliver til sidst jaget på flugt, men det holder hårdt, og mange arbejdere vender først tilbage til byggepladsen efter flere dage.

5-14: Nederlag. Zombier og spøgelse jager både arbejdere og spilpersoner på flugt, og de må tage kirken til hjælp for at kunne vende tilbage.

1-4: Fiasko. Zombierne får slået en del arbejdere ihjel, og spøgelse jager de sidste på flugt. Spilpersonerne må også selv stikke af, og byggepladsen ligger tom hen i næsten uge, mens spøgelse regerer. Ingen katedralpoint.

HURTIGE NAVNE

Italienske navne: Adriano, Bartolo, Celestino, Doriano, Fabrizio, Marcus, Adanno, Frico

Tyske navne: Eugen, Hardwin, Hrodwulf

Franske navne: Goddard, Francis

Engelske navne: Calder, Brenden

Sjette afsnit

Den sidste kamp – 904, Sommer

Afsnittet kort fortalt:

Action og spænding

Katedralen nærmer sig sin færdiggørelse. Den sidste brik – alteret – er på vej med en handelskaravane. Når alteret er på plads kan katedralen i teorien indvies og skabe en portal til himmerige. Alkymisterne vil købe tid ved at ødelægge alteret, når det ankommer til Firenze. Samtidig sender de en regn af blod og ild ned over katedralen, som truer med at sætte ild til taget. Damiano prøver at overtale spilpersonerne til at ødelægge alteret og katedralen. Akatriel afslører til allersidst sig selv, og der lægges op til, at spilpersonerne må vælge.

Hvor starter afsnittet:

Rygterne lyder, at alteret sandsynligvis ankommer denne dag. Spilpersonerne er samlet inde i katedralen, som efterhånden begynder at se færdig ud. Træstilladserne er væk.

Hvad sker der i afsnittet

- Akatriel/Ambrogio lægger op til at fortælle spilpersonerne, hvad der skal ske nu. Han opfører sig manisk og sært i forhold til, hvordan han plejer at være.
- Katedralen bliver først ramt af rød regn og derefter af brændende regn. Arbejderne flygter derfra.
- Damiano taler med spilpersonerne, til dels for at sinke dem, men også for at overtale dem til at ødelægge katedralen
- Spilpersonerne skal beskytte alteret mod alkymisterne. Uden alteret kan de ikke indvie katedralen. Det kan blive en hård kamp nede i byen.
- Der går ild i katedralen. De kan ikke slukke ilden. Det vil nok tage nogle timer, før taget falder sammen.

Hvad skal spilpersonerne tage stilling til

- Hvordan reagerer de over for Damiano. Tror de overhovedet på ham?
- Hvordan reagerer de på, at der går ild i taget på katedralen, og den er i større fare, end den nogensinde har været? Er det en befrielse eller er det panisk.

ILD I TAGET ELLER EJ?

Hvis spillerne slet ikke er på sporet af, at katedralen kan medføre Dommedag eller at indvielsen af katedralen har stor betydning, så er der ikke nogen idé i, at sætte ild i katedralen, da spillerne så heller ikke vil forstå, hvorfor det haster med at få alteret bragt op til kirken, og ilden vil bare forvirre dem.

IDEER TIL AFSNITTET

- Da katedralen bliver ramt af blod og ild, tror Akatriel måske, at det faktisk er Dommedag, der er gået i gang.
- Hvis spilpersonerne har fået et forhold til fyrsten, vil det være helt naturligt, hvis han dukker op ved katedralen for at se, alteret blive samlet.
- Ildregnen kan sætte ild til katedralen i en sådan grad, at det kun er spørgsmål om tid, før hele taget går i brand. Det betyder at spilpersonerne skal skynde sig at vælge, om de vil indvie katedralen med alteret eller ej. Det betyder også, at det er vigtigt, at alteret ikke bliver ødelagt, for skal de have et nyt, er katedralen brændt ned.
- Husk at give spilpersonerne tid til at tale. Det er synd, hvis de haster gennem dette afsnit.

OBS: Sjette og syvende afsnit er lidt anderledes i forhold til de forgående afsnit. Handlingen ligger noget mere fast. I sjette afsnit er der lagt op til en lineær handling som skal munde ud i, at spilpersonerne enten selv bekæmper alkymisterne nede på torvet foran alteret, eller at Akatriel gør det for dem, hvis de ikke selv handler. Under alle omstændigheder er det meningen, at de skal ende sjette afsnit stående sammen med alteret, Akatriel og en brændende katedral og så de i syvende afsnit skal træffe et valg.

KATEDRALEN & POINT

- Det er Akatriel, der må redde alteret, efter at alkymisterne har skadet det en del. 1 point.
- Spilpersonerne skynder sig ned og bekæmper alkymisterne inden de når at skade alteret videre. 2 point.
- Spilpersonerne gennemskuer, at alkymisterne prøver at ødelægge alteret, og de kommer dem i forkøbet og beskytter det. 3 point.

Hvad skal spillederen tage stilling til

- Er det en god idé, at starte afsnittet med at fortælle dem, at katedralen faktisk er klar til indvielse, og at de kun mangler alteret, som skulle komme fra Rom.
- Meget afhænger af, hvilken rolle Damiano har spillet i scenariet. Kender de ham, har de talt med ham før eller er det første gang, at de ser ham?
- Vil du lave det til et hektisk og actionpræget scenarie med katedralen i brand, hvor de skal skynde sig voldsomt. Eller skal spillerne have tid til at fordøje og tale om tingene og tage sig den tid, som de har brug for.
- Skal de kæmpe mod Damiano, eller forsvinder han bare? Viser det sig, at Damiano selv er en falden engel?
- Hvor hurtigt skal der komme nogen og fortælle dem, at alteret er ankommet til byen? Skal de måske lige-

STATS

Typisk alkymist

Level 4 sorcerer

Hit points: ca. 14

Armor Class: 11

Initiative: +1

Attacks: #1, +4 attack bonus

Damage: 1d8+4

Save: Fort +1, ref +0, will +4

Spells:

- Confuse. Målet skal lave et save vs. will eller være forvirret i 1d4+1 runder.
- Curse. Målet skal lave et save vs. fort. eller blive lam i benene/armene eller blind i 1d4+1 runder

Hård alkymist

Level 6 sorcerer/6 fighter

Hit points: ca. 60

Armor Class: 18

Initiative: +1

Attacks: #2, +10/+5 attack bonus

Damage: 1d10+6

Save: Fort +1, ref +0, will +4

Spells:

Magien gør dem bedre til at slås.

Dukkefører

Intelligent udødt skabt af troldmænd. Kan styre marionetter

Hit points: ca. 35

Armor Class: 12

Initiative: -1

Attacks: #1, +4 attack bonus

Damage: 1d8+4

Save: Fort +1, ref +0, will +4

Damiano

Level 12 vampire sorcerer

Hit points: ca. 65

Armor Class: 20

Initiative: +7

Attacks: #2, +18/+13/+7 attack bonus

Damage: 1d10+8

Save: Fort +13, ref +7, will +7

Stats: Str 16, Dex 17, Con 12, Int 13, Wis 16, Cha 15

Spells: Troldmændene i scenariet har ikke spells som i D&D.

Se beskrivelse af Damiano i appendikset.

Downtime

Spilpersonene bliver distraheret af et angreb på katedralen (og efterfølgende brand i katedralen), men faktisk skal de redde alteret, der er ankommet til byen, og som alkymisterne prøver at ødelægge.

1. Afledningsmanøvre
2. Kamp mod alkymisterne

1. Afledningsmanøvre

Katedralen bliver ramt af ild og blod, og der går ild i taget på katedralen. Opdager spilpersonerne, hvad der virkelig foregår?

Før rullet

- Spilpersonene sætter voldsomt ind på at slukke branden i katedralen -4 til rul
- De prøver at finde ud af, hvor ilden og blodet kommer fra. +4 til rul
- De reagerer, når de får at vide, at de hører rygter om, at alteret ankomme til byen. +4 til rul.
- De reagerer, når de hører, at der er en dæmon, der er gået amok nede på torvet (Akatriel). +2 til rul.

Selve rullet

Spilpersonerne skal opdage, at de denne gang ikke skal beskytte katedralen, men i stedet alteret.

Sværhedsgrad: 15

- **20+**: Klar succes. De regner hurtigt ud, at alkymisterne vil gå efter at ødelægge alteret, der er en central brik til katedralen, og de haster af sted. +5 til næste rul.
- **15-19**: Succes. Spilpersonerne forstår, at alkymisterne er efter alteret, og de haster derned.
- **10-17**: Fejlslagent. Først da der dukker en dreng op og siger, at en dæmon er ved at slagte en masse mennesker nede på torvet, forstår spilpersonerne, hvad der foregår, og de haster derned. -5 til næste rul.
- **1-9**: Fiasko. Spilpersonerne dukker først op nede ved alteret og Akatriel, da han har slået alle troldmændene (evt. inkl. Damiano ihjel.) Gå direkte til afsnit syv.

2. Kamp

Spilpersonerne må bekæmpe alkymisterne for at beskytte alteret. (Hvis de ikke vil gøre dette, men i stedet overvejer at ødelægge katedralen og alteret, så stop downtime og gå direkte til afsnit syv).

Før rullet

- Spilpersonerne bruger alle deres evner som engle i kampen og er ligeglade med, at de bliver set. +3 til rul.
- Akatriel deltager aktivt i kampen. +2 til rul.
- Spilpersonerne har allerede gjort Damiano ukampdygtig. +3 til rul.
- Spilpersonerne har assistance fra nogen (byvagter, Hellige Riddere, etc). +4 til rul.
- Spilpersonerne er sårede eller ufuldtallige. -4 til rul.
- Spilpersonerne forstår ikke, hvad det er, der foregår og er derfor ikke gode til at beskytte alteret. -4 til rul.

Selve rullet

Åben kamp mellem spilpersoner og alkymister. Spilpersonerne er klart stærkest, men det gælder for det om at beskytte det skrøbelige alter, som alkymisterne prøver at ødelægge.

Sværhedsgrad: 15

20+: Stor succes. Spilpersonerne kommer hurtigt frem til alteret, og danner ring omkring det, så alkymisterne ikke kan få sat ild til det. I deres iver for at ødelægge alteret, blotter de sig, og bliver hurtigt slagtet.

15-19: Succes. Alteret bliver skrammet, men det er heldigvis kvalitet. Alkymisterne tager flugten efter halvdelen af dem er døde. Folk er flygtet fra markedspladsen.

10-14: Jævn succes. Spilpersonerne kommer sent, da alteret allerede er blevet hakket i med økser. Den ene side af det er hugget af og det er lige ved, at det bliver sat i brand, før spilpersonerne får blandet sig.

5-11: Nederlag. Spilpersonerne dukker op, da Akatriel har slagtet alt og alle og står på pladsen i blodtilsølede vinger.

Syvende afsnit

Dommedag – 904, Sommer

Afsnittet kort fortalt:

Drama

Tanken er at sjette afsnit går direkte over i syvende afsnit, som er scenariets klimaks. Hvis spilpersonerne ikke har forstået, hvad katedralen er, hvis de ikke har forstået, hvem Akatriel er og hvis de ikke har forstået, hvem de selv er, så får de det at vide nu. Og så skal de vælge. Vil de hjælpe Akatriel med at fragte alteret til katedralen og indvie den (inden den evt. brænder ned) og være skyld i Dommedag, eller bekæmper de deres far og vender tilbage til at være mennesker

Hvor starter afsnittet:

Lige hvor vi sluttede sjette afsnit, sandsynligvis lige efter en kamp, hvor spilpersonerne har bekæmpet alkymisterne.

Hvad sker der i afsnittet

Enten indvier spilpersonene katedralen, mens det brændende tag falder ned om ørene på dem og Himlens porte åbner sig, eller de bekæmper Akatriel og lader katedralen brænde ned (eller ødelægger den selv).

Hvad skal spilpersonerne tage stilling til

- Vil de vælge katedralen, Akatriel og Dommedag, eller vælger de menneskeheden og livet?

Hvad skal spillederen tage stilling til

- Skal fyrsten bruges
- Skal Damiano bruges, hvis han altså ikke allerede er død?
- Hvor meget af baggrundshistorien skal de have at vide af Akatriel?

IDEER TIL AFSNITTET

- Akatriel vil forsøge at overbevise spilpersonerne om, at de skal hjælpe ham på alle mulige måder. Det er muligt at vise, hvilket ynkeligt væsen, han i virkeligheden er,
- Hvis fyrsten har spillet nogen rolle i scenariet, vil det være meget passende, at han dukker op, gammel, døende og fyldt med håb om evigt liv i paradiset og finde ud af, at han er blevet snydt. Måske har spilpersonerne nogle følelser over for ham.
- Det skulle være mærkeligt, hvis spillerne var enige om, hvad de skal gøre, og giv dem endelig tid til, at diskutere det, inden du jager dem videre med enten Akatriel eller katedralen der brænder.
- Hvis de ikke bliver enige, så må de jo slås om det. Som sådan er der ikke noget problem i, at nogle af spilpersonerne vælger at gå deres vej og andre vælger at indvie katedralen ... altså bortset fra, at verden derefter går under.

AFSNITTETS LÆNGDE

Det er meget op til spillerne selv, hvor længe afsnittet tager. Handlingen i afsnittet er meget simpel, men det er muligt, at de vil tale om det i længere tid.

Akatriel

Level 20 engel

Hit points: ca. 125

Armor Class: 22

Initiative: +7

Attacks: #2, +16/+12/attack bonus

Damage: 2d6+8

Save: Fort +15, ref +8, will +8

Stats: Str 19, Dex 16, Con 20, Int 12, Wis 13, Cha 18

Abilities: Akatriel kan ting, hvis det passer sig til scenen og scenariet.

Afslutning på scenariet

Katedralens Krigere er slut, og det er meget svært at sige præcist noget om, hvilken 'kampagne' du og dine spillere fik ud af det.

Måske vil det være relevant, at tage en sidste evaluering med dine spillere, og spørge ind til, hvorfor deres spilpersoner gjorde som de gjorde, da valget stod mellem Dommedag og et liv på jorden.

Hvis de valgte Dommedag

Akatriels plan lykkes. Der åbner sig en port til Himmerige og englen kan vende hjem, men denne port er samtidig startsignalet på Dommedag. Som halvengle er spilpersonerne van-

skabninger, og de er nogen af de første, som vil blive slagtet, og de vil ikke spille nogen rolle, mens verdens undergang finder sted.

Hvis de valgte livet som mennesker

De mister alle deres særlige evner. De er ikke mere fantastiske håndværkere, men bare håndværkere. Deres forskellige handicap forsvinder også, så de er 'bare' mennesker. De er heller ikke impotente og ufrugtbare, så de kan gå ud og skabe familier, hvis det er det, de vil. De føler heller ikke det voldsomt store sammenhold mere, og det er nok sandsynligt, at de vil gå hver til sit og skabe deres egne nye tilværelser.



