

VÆSENER
СОЗДАНИЕИ



Troels Chr. Jakobsen
Merlin P. Mann

SCENARIEHÆFTE

LÆS SPILLEDERHÆFTET FØRST

Indhold

- **PROLOG** ----- s. 2
- **FØRSTE AKT** ----- s. 4
 - Sekvens 1: Forhøret ----- s. 5
 - Sekvens 2: I bussen ----- s. 6
 - Sekvens 3: Militser overalt ----- s. 7
 - Sekvens 4: Hvor skal vi hen? ----- s. 8
- **ANDET AKT** ----- s. 11
 - Sekvens 1a: Aktau ----- s. 12
 - Sekvens 1b: Astana ----- s. 15
 - Sekvens 1c: Ufra bjergene ----- s. 15
 - Sekvens 2: Ilcans fest ----- s. 16
 - Sekvens 3: På vej mod Kursputin - s. 20
 - Sekvens 4: Mødet med Kursputin - s. 22
 - Kursputins Tankegods ----- s. 23
- **EPILOG** ----- s. 25
- **FLOWCHART** ----- s. 26

PROLOG

FORBEREDELSE

Du kan med fordel stille op til scenariet før spillerne kommer ind. Det vil gøre opstarten mere glidende.

- 1) Læg prolog-ordene på bordet med teksten opad.
- 2) Læg et spil kort på bordet, hvor alle kan nå bunken.
- 3) Læg notepapir ved hver spillerplads.



INTRODUKTION

Når spillerne har fundet sig til rette, har hilst og småsnakket lidt, skal du give dem de få instruktioner, der gælder i forbindelse med dette scenarie.

- 1) Dette scenarie er opdelt i 2 akter med en prolog og en epilog. Skal der holdes pause, er det bedst at gøre det mellem akterne.
- 2) Undlad så vidt muligt at anvende hinandens rigtige navne under spillet.
- 3) Når der er tvivl om udfaldet af en konflikt, kan både spillere og spilleleder vælge at vende et spillekort fra bunken. Resultatet skal afspejle sig i situationen:

Spar = Vilje
 Klør = Instinkt
 Ruder = Fornuft
 Hjerter = Følelse

Jo højere kortets værdi (2 = lavest; es = højest), des stærkere skal resultatet fremgå.

SPILLEDERENS PROLOG

Læs følgende tekst højt for spillerne:

»Seks personer, bundet af den samme skæbne, i landet Argana Karastan, hvor scenen er sat for denne tragedie.

Verden ligner til forveksling vor egen. Vi er i et land tegnet oven på Kasakhstan og Turkmenistan. Omgivet

af Rusland mod nord, Kina mod øst, Iran mod syd og mod vest det Kaspiske Hav, hvor kaviarstøren kæmper forgæves for sin overlevelse, og hvor bunden gemmer på en olie-reserve så stor, at den kan stille den amerikanske tørst de næste 30 år.

Her i dette land skal I tilbringe de næste 6 timer. Hver især bærer I ansvaret for en af de seks personer, der bundet af en usynlig tråd skal gennemleve denne tragedie.

I skal søge en mand, der kan løse jeres gåde. I skal finde et svar, de færreste ville kunne leve med.«

SPILLERNES PROLOG

Nu beder du spillerne vælge 3-5 af ordene på bordet. Bagefter lægger de dem foran sig og betragter dem et øjeblik. De skal nu forestille sig, hvad deres spilperson drømmer lige før dette scenarie begynder (bemærk at de ikke har fået nogen spilperson endnu – de må bare fyre en drøm fra hoften). Ordene, de har valgt, skal på en eller anden måde indgå i deres drøm. De får nu et par minutter til at skrive stikord ned, hvorefter de hver især skal genfortælle deres drøm.

WILL	ARJAN	JUDITH	MIRA	MATTIAS	ANYA
Ordre	Terningen	Mening	Bøn	Omsorg	Hånden
Plan	Lotteri-seddel	En lige linie	Den hellige bog	Håb	Øjne
Knytnæve	Et sammentræf	Tanke	Ånden	Menneske	Kys
Styrke	Mønten	Hovedet	Fordømt	Helbrede	Brev
Et våben	Klør es	Computer	Velsignet	Redning	Hjerte
Tordenvejr	Vejrskifte	Stjerne-himlen	Himlen	Jorden	Måne

SPILPERSONERNE FORDELES

Brug disse beskrivelser til at danne dig en fornemmelse af spillerne. Det er væsentligt at fordelingen af spillere passer så godt som muligt. En ledertype bør spille enten Will eller Mira. En ungdommelig type kan spille Anya eller Mattias og spontane eller hårdkogte typer kan spille Arjan eller Judith. Det er også en god idé at fordele efter køn, så vidt det er muligt.

Du kan eventuelt lade dig inspirere af de ord, spillerne har valgt. De knytter sig hver især til en spillerperson og kan give et fingerpeg om spillertypen.

Det er en god idé at tage noter efterhånden som spillerne fremlægger deres drøm, så du lige efter gennemgangen kan uddele personbeskrivelserne.

Læg mærke til, at de er sat op på et stykke bukket karton, så spilleren kan stille den foran sig. På indersiden står den tekst kun spilleren skal kende og på ydersiden er et billede af spillerpersonen, så de andre spillere kan se hvordan vedkommende ser ud.

ERINDRINGER

Når spillerne har læst deres spillerperson-beskrivelser, skal du forklare dem om erindringskortene. Begynd med at give dem hver deres bunke – de er alle sat op på et stykke farvet karton, som refererer til den pågældende spillerperson.

- Sort = Will
- Bordeaux = Arjan
- Gul = Judith
- Grøn = Mira
- Blå = Mattias
- Pink = Anya

De skal nu – **uden at se på dem** – blande kortene og lægge dem foran sig med ryggen opad. Forklar at deres spillerperson ingenting husker, når scenariet starter, men at de i løbet af scenariet vil genkalde visse erindringer.

Når som helst, når du synes det passer ind, kan du bede en spiller om at trække et erindringskort. Som spiller vil du også sidde med nogle erindringer, som du skal dele ud på faste tidspunkter i løbet af scenariet.

Nu kan første akt begynde...

FØRSTE AKT

SYNOPSIS

I første akt vil spillpersonerne vågne, fastspændt til hospitalssenge og med kun meget lidt viden om, hvem de er. De vil blive afhørt af CIA og bagefter transporteret mod en amerikansk base. På vejen vil chaufføren forsøge at overbevise dem om, at de hellere skal flygte til Rusland. På et tidspunkt standses bussen af militsfolk, der støtter terrorist-lederen Grigory Kursputin. De er i gang med at befri spillpersonerne, da en rivaliserende muslimsk milits angriber. Spillpersonerne er nu på egen hånd og må søge svar med to militser, russerne og CIA i hælene. Før eller siden vil spillerne komme på sporet af personer, der kan føre dem til Grigory Kursputin – terrorist-lederen, der tilsyneladende er den ansvarlige for det rod de befinder sig i.

ERINDRINGER I FØRSTE AKT

Hver spillperson har en start-erindring og en slut-erindring i første akt. Start-erindringer skal du dele ud lige før første sekvens begynder. De er også sat op på farvet karton, som de øvrige erindringer.

Start-erindringer

Will

Han skal fange nogen. Husker Anya og Judiths ansigter. Frygter at miste sine støtter.

Arjan

En vigtig belønning venter. Husker Mira og Judiths ansigter. Frygter at miste noget.

Judith

Hun skal hævne et eller andet. Husker Arjans ansigt. Frygter en mand med isblå øjne.

Mira

Hun skal overbringe nogen en besked. Husker Arjan, Anya og Mattias' ansigter. Frygter at glemme.

Mattias

Nogen skal for alt i verden beskyttes. Husker Mira og Anyas ansigter. Frygter at gøre ondt.

Anya

Hun skal hjem til sin elskede. Husker Miras ansigt. Frygter at blive forladt.

Erindringer i løbet af spillet

I løbet af første akt vil det flere gange være oplagt at spillerne trækker erindringskort fra deres egen bunke. Der er intet system for, hvornår spillerne må trække, og du kan vælge at nogle spillere får lov at trække flere

erindringer end andre. Ingen skal dog helst have trukket mere end 5-6 erindringer i løbet af første akt.

Slut-erindringer

Når du føler spillerne er ved at være ved slutningen af første akt, skal du uddele slut-erindringerne.

Will

Han husker at have talt om Petr Svoik.

Arjan

Han husker at have solgt informationer til Kirsan Ilcan.

Judith

Hun husker at have ledt efter nogen i Aktau.

Mira

Hun husker et brev fra Kursputin.

Mattias

Han husker en konference med Kirsan Ilcan.

Anya

Hun husker, at hun skal nå hjem til en vigtig begivenhed i Aktau.

SEKVEN 1: FORHØRET

I denne sekvens vågner alle seks spilpersoner på den samme hospitalsstue, fastspændt til deres senge. En amerikansk mand kommer ind og stiller dem spørgsmål. Efter et kort forhør beder han de lokale myndigheder transportere patienterne til en amerikansk base udenfor byen.

Spilpersonerne ligger i en kold, bleg hospitalsstue. Væggene er nøgen beton og nussede, hvide gardiner er trukket for de høje vinduer. De ligger alle sammen bæltefikseret i hver deres hospitalsseng.

En midaldrende mand med mørk lod, mørke øjne og et lidt for langt overskæg kommer ind. Han bærer en karamensk politiuniform. Han ser sig nervøst omkring og siger med dæmpet stemme:

»Amerikaneren kommer nu. Fortæl ham ingenting. Stol ikke på Amerikaneren. Husk – jeg er jeres ven!«

Han taler russisk, hvilket næsten alle synes at forstå ganske godt. Spilpersonerne kan huske, at han tidligere har afhørt dem hver for sig, men spilpersonerne husker ikke hans navn. Han arbejder for politiet i Petrapavlovsk og hedder **Siwan Murat** (kaldet ”Boris”).

Nu ankommer **George Robert Adams**, en muskuløs herre i nydeligt og afslappet tøj. Håret er kortklippet og stålgråt som hans øjne, og hans smil er tillidsvækkende.

Han er CIA agent, men han præsenterer sig ikke. Han siger til jer på amerikansk (som I alle forstår – Anya, Mira og Judith dog med vanskelighed):

»Sikke et held, at I er i live. 24 mennesker døde ved gasudslippet, og af de 13, der blev ført til hospitalet, er I de eneste overlevende. Jeg kan forstå, at nogle af jer har problemer med at huske, men det er meget vigtigt, at vi får identificeret jer så hurtigt som muligt, så vi kan kontakte jeres pårørende. Fortæl mig jeres navne og så meget I nu kan huske. I kan være helt trygge – jeg er jeres ven.«

George Robert Adams vil tage ivrige noter og undlade at svare på spørgsmål. Det vil give et ryk i ham, da han får øje på Will, men han siger ikke noget. Som spil-leader kan du forsøge at få øjenkontakt med spilleren og diskret sende ham et spørgende blik.

Efter kort tid vil George Robert Adams mobiltelefon bippe. Han vil hurtigt læse beskeden og vende sig mod Boris. På russisk

vil han fortælle ham, at fangerne skal flyttes til den amerikanske base hurtigst muligt. En mand i hvid kittel kommer ind ad døren og på russisk beder George Robert Adams ham bedøve spilpersonerne. Så forlader han i al hast hospitalet.

Boris, der ser meget nervøs ud, hvisker noget til den hvidkittede, som er ved at klargøre en kanyle. Den hvidkittede nikker, pakker sammen og de to forlader stuen.

Spilpersonerne er nu alene, og de kan for første gang tale sammen, hvis de tør. De er fastspændt, men hovedgærdet er hævet, så de kan se hinanden.

Lidt om sprog

Med lidt eksperimenteren kan spilpersonerne finde ud af, hvilke sprog de hver især er bekendt med og hvor meget (++ = *godt* / + = *tilpas* / ÷ = *lidt*):

Will: US (++), Russisk (+), Arabisk (+)

Arjan: US (++), Russisk (++), Arabisk (+)

Judith: Israelsk (++), US (+), Russisk (÷)

Mira: Filippinsk (++), Arabisk (++), US (÷)

Mattias: Tysk (++), US (+), Russisk (++)

Anya: Arabisk (++), Russisk (+), US (÷)

SEKVEN 2: I BUSSEN

I denne sekvens sidder spilpersonerne i en bus. De bærer alle håndjern og er kun klædt i hospitaltøj. Det er hamrende koldt, selvom de sidder med uldtæpper om skuldrene. Boris kører bussen og begynder at fortælle dem, at amerikanerne mistænker dem for terrorisme og at han vil hjælpe dem med at flygte over den russiske grænse.

Spillerne er i håndjern og fodlænker blevet ført fra deres hospitalssenge ud i en bus udenfor hospitalet. Boris sidder bag rattet og to politifolk er med i bussen. Den ene slæber på en lukket kasse, som han stiller under sædet. Mens bussen kører af sted siger Boris:

»Mine venner. Jeres liv er i fare. Amerikanerne tror, I er terrorister – illegale kombattanter. De vil torturere jer og slå jer ihjel. Jeg kan høre, at nogle af jer er russere, og jeg tror ikke I er terrorister! Jeg har et forslag til jer...«

Boris vil forklare, at amerikaneren hedder George Robert Adams og er fra CIA. Amerikanerne har en midlertidig base udenfor Petrapavlovsk, som er den by i det nordlige Argana Karastan, som spilpersonerne befinder sig i lige nu. Boris vil køre dem

op til den russiske grænse, så de kan flygte ud af landet.

Boris vil ikke være synderligt god til at besvare spørgsmål. Han vil til nøds give dem følgende oplysninger, hvis de spørger:

- Han hedder Siwan Murat (kaldet Boris) fra politiet i Petrapavlovsk. Han leder afdelingen for offentlige anliggender og erhvervsulykker.
- De blev fundet efter en eksplosion og et gasudslip på en nedlagt pesticidfabrik udenfor Petrapavlovsk.
- Politiet antager, at fabrikken har været brugt af turkmenske terrorister under ledelse af Grigory Kursputin – en sagnomspunden terroristleder.
- Boris' bror blev for 6 måneder siden taget af CIA. Boris har ikke hørt fra ham siden.
- I befinder jer i Kostanay bjergene i det nordlige Argana Karastan.
- Situationen i landet er ustabil op til det FN-overvågede præsidentvalg i næste måned.
- USA har etableret en base i det sydlige Argana Karastan og er begyndt "nålestiksoperationer" mod celler af "terrorister" – som i virkeligheden blot er lokale klan-militser, der modarbejder amerikanske interesser.
- Kassen, som den ene betjent havde med, indeholder nogle af de private ejendele,

som de sårede havde på sig, da de blev bragt ind. Tingene er blevet rodet sammen, og han ved ikke hvilke, der tilhører hvem – og han nægter at udlevere dem før spilpersonerne har indvilliget i at flygte til Rusland.

Kassens indhold

Et sæt nøgler i en Mickey Mouse nøglering (Anya); En lommebog med lokale adresser på FN og nødhjælpsorganisationer (Mattias); Et herreur (Will – i uret er skjult et 'homing device', så CIA kan finde det); Et detaljeret kort over området omkring pesticid fabrikken i Petrapavlovsk (Arjan); En mini-koran (Mira); 3 tomme cigaretpakker (cigaretterne er blevet snuppet af betjente); Et foldet foto af en velklædt, mellemøstligt udseende mand og hans 6-årige datter (Judith kan kende sig selv); Et sæt spillekort (Arjan).

Alle genstande er beskrevet på hver deres kort. Hvis spilpersonerne åbner kassen, skal du bede spillerne fordele kortene alt efter hvem, der har hvad.

SEKVEN 3: MILITSER OVERALT!

I denne sekvens standses bussen af en Kursputin-venlig milits, der tvinger Boris ud af bussen og løslader spilpersonerne. Netop som det er gjort, lyder der skud – en anden paramilitær gruppe angriber militsfolkene. Boris stikker af, soldaterne ryger i dødelig kamp, og spilpersonerne må nu flygte på egen hånd. Enten til fods eller i bussen.

Der kan foregå flere småhændelser i løbet af busturen. De kan stoppe for at handle noget mad til turen (Boris har kun 3.500 Karak, hvilket svarer til 7 dollars), finde noget tøj til spilpersonerne, standse ved en rasteplass for at træde af på naturens vegne (billig marineret kylling har dårlig indflydelse på sarte maver).

Situationerne afhænger naturligvis af spilpersonernes forhold til Boris. Hvis han føler, de er på samme hold som ham, vil han sætte dem fri og lade dem komme til orde. Hvis han ikke kan trænge igennem, vil han ignorere dem og få de to betjente (hans fætre) til at holde dem i skak, mens han styrer mod et mødested aftalt med FSB, den russiske sikkerhedsstjeneste.

Uanset hvad, vil bussen, på et tidspunkt hvor vejen går gennem en stor nåleskov, blive

stoppet af en lastbil, der står på tværs af vejen. Snart er de omringet af 12 bevæbnede militsfolk, der rutineret får kontrol med bussen og hiver Boris og de to betjente udenfor. En mand tager sin elefanthue af og taler beroligende til spilpersonerne på russisk:

»Rolig, rolig. Vi er jeres venner! Vi er fra Kursputin. Vi er kommet for at befri jer. Denne bus er på vej til at mødes med russiske sikkerhedsstyrker. I må væk, før det er for sent.«

Skulle spilpersonerne stadig være fastlåst, vil manden, der præsenterer sig som **Ahmed Yassavi**, soldat i den turkmenske *Al Khursaim* gruppe, straks begynde at befri dem. Han har også noget varmt militærtøj med til dem, som de kan tage på hvis de vil.

Hvis spilpersonerne begynder at stille spørgsmål, vil Ahmed skære dem af og sige:

»Vi har ikke tid nu. Hurtigt over i lastbilen. Vi har Mujaheddin på nakken... Sunnierne. Vi må tilbage til Kursputin. Vi skal syd for Aktau. Ufra bjergene... Jalla!«

Så lyder braget! En panserværnsrakete har ramt lastbilen foran dem og kuglerne begynder at fare gennem luften. Ahmed og

militsfolkene tager omgående stilling udenfor bussen og begynder at besvare ilden. Boris og hans fætre benytter chancen til at stikke af. Spilpersonerne er nu alene i bussen – nøglen sidder i tændingen. Gennem røgen kan de se Mujaheddin-soldater rykke nærmere.

Der er mange muligheder for spilpersonerne nu, men det bliver hurtigt klart, at Ahmeds folk ikke kan holde stand ret længe. Spilpersonerne må væk i en fart, enten i bussen eller til fods.

Spilpersonerne vil muligvis have militsfolkene med, men kampen har spredt dem – og det er kun et spørgsmål om minutter, før de alle sammen er bukket under. Ahmed dør som en af de første.



SEKVEN 4: HVOR SKAL VI HEN, DU?

I denne sekvens er det for første gang spillerne, der bestemmer hvad vej spillersonerne skal følge. I første omgang gælder det bare om, at komme levende væk fra kampen mellem de to klan-militser, men derefter venter spørgsmålet: hvad nu? De kan lede efter informationer eller blot forsøge at redde skindet.



Det kan virke som en krævende sekvens for dig som spilleleder, fordi du skal følge spillernes idéer – men du skal sådan set bare reagere på spillernes handlinger. Plottet følger spillersonerne.

Uanset om spillersonerne vælger at flygte til fods eller i bussen, gælder det om at komme væk. Ahmeds milits vil blive udslettet, og Mujaheddinerne vil efter lidt oprydning give sig til at lede efter spillersonerne, som de antager er militfolk. Spillerne gør klogt i at slette deres spor.

I relativ sikkerhed vil spillerne nok begynde at overveje, hvad pokker de nu skal gøre. En nærliggende indskydelse vil være at gå hver til sit og bare komme så langt væk som muligt, men flere ting i spillersonernes erindringer vil formentlig overbevise dem om, at de må finde ud af mere om hvem de er og hvad det er for en situation, de er havnet i.

Som spilleleder skal du ikke tvinge spillersonerne til at blive sammen, selvom det naturligvis er mest praktisk. Du kan give dem små skub, men ellers skal du bare lade spillerne diskutere sig rundt i alle hjørner. Så kan du slå til, når der kommer et brugbart forslag på banen – hvis en del af spillerne f.eks. er blevet enige om, at de skal opsøge pesticidfabrikken, så spørg om ikke de vil til at af sted.

Hvis en spillerson vil forlade gruppen

Spillerne må ikke få fornemmelsen af, at de ikke må forlade gruppen – der er ikke noget mere provokerende for en spiller, og det er en sikker invitation til kontrært spil – du må hellere gå med på spillernes indskydelser. Brug ikke for lang tid på side-sekvenser, men spørg hvad spillersonen har tænkt sig at gøre, noter det og køр videre med gruppen.

Efter noget tid kan du tage fat i spilleren igen og køр en lille sekvens, der helst skal føre spillersonen tilbage til de andre. Alle

spillersoner er bundet til nogen i gruppen, og det er oplagt at køр på dette bånd (Arjan vil måske komme i tanke om sin kærlighed til Judith og vice versa). Hvis spilleren kun er opsat på at komme væk, er der masser af faldgruber. CIA, FSB og flere klan-militser er på udkig efter dem. Du kan lade spillersonen blive fanget for senere at blive fundet af gruppen. I ekstreme tilfælde kan du også tage konsekvensen og simpelthen lade spillersonen dø eller fuldføre sin flugt ud af scenariet.

Hvad er spillersonernes situation?

På dette tidspunkt er spillersonerne forhåbentligt klar over følgende kendsgerninger:

- De har overlevet et gasudslip på en nedlagt pesticidfabrik.
- De jages af forskellige grupper – både lokale militser samt den russiske og den amerikanske sikkerhedstjeneste.
- De (eller i hvert fald nogle af dem) er terrorismistænkte.

I lokale landsbyer kan almindelig avislæsning eller diskrete telefonopkald bekræfte historien om ulykken på pesticidfabrikken. Eneste oplysning om spillersonerne vil være, at de er i politiets varetægt. Senere kan spillersonerne finde efterretninger om kamphandlingerne, men ikke flere oplysninger om dem selv.

Spilpersonerne finder også ud af, at den politiske situation i landet er ekstraordinært højspændt her en måned før præsidentvalget. FN har sat sin prestige ind på, at valget gennemføres, mens USA officielt har udtalt, at presset fra terror-klanerne (bla. Kursputins milits *Al Khursaim*) kan resultere i at valget må udskydes, indtil roen er genoprettet i landet.

Lokale kilder påpeger at både Rusland og USA er nervøse for at **Kirsan Ilcan**, turkmensk rigmand og borgmester i Aktau, skal vinde valget, da han er fortaler for en olieledning fra det Kaspiske Hav til Iran.

USA har netop øget antallet af tropper på deres nye baser i Georgien (lige på den anden side af det Kaspiske Hav), og det menes, at de eventuelt skal kunne rykke ind i Argana Karastan.

Hvis de vil vide mere...

Der er mange steder spilpersonerne kan søge hen for at blive klogere på situationen. CIA-agenten **George Robert Adams** er en af dem, der ved mest, og spilpersonerne kan løbe på ham forskellige steder og i forskellige situationer.

CIA / US Army: Der ligger en midlertidig base nogle timers kørsel fra Petrapavlovsk. Officielt er den anlagt for at administrere nødhjælp og assistere FN i at overvåge valget,

men CIA bruger også basen. Her kan man løbe ind i George Robert Adams.

Pesticidfabrikken: Vender de tilbage til åstedet? Fabrikken er kun en ruin nu og under bevogtning af amerikanske tropper. Her kan man også støde på George Robert Adams.

FN: En mulighed er at søge den umiddelbart mest neutrale myndighed i landet. De få FN-tropper i landet er dog primært til stede for at beskytte de delegationer, som skal overvåge valget. FN har deres hovedkvarter i hovedstaden Astana, ca. 400 km sydøst for Petrapavlovsk.



FN kan være mere eller mindre imødekommende (de vil muligvis genkende Mattias), men grundlæggende set kan de ikke gøre andet end at få spilpersonerne indlagt, hvis de virker syge, eller arresteret af det lokale politi, hvis de tror de er terrorister. I begge tilfælde vil de igen blive opsøgt af George Robert Adams.

George Robert Adams

Alt afhængig af situationen er det enten spilpersonerne, der udspørger ham – eller omvendt. Siden forhøret på hospitalet, har han formodet at Will har infiltreret terroristerne – og har derfor ikke ville afsløre ham. Men nu kan han komme alvorligt i tvivl.

George vil for alt i verden have Will til at opspore Kursputin. Terrorist-lederen skal tages levende, og der må gerne findes beviser på en forbindelse mellem Kursputin og Kirsan Ilcan. CIA vil også have fingrene i formelen til gassen, som åbenbart er ganske banebrydende. George brygger på en plan om at bringe noget af gassen til udslip i Aktau for at destabilisere Kirsan Ilcan og retfærdiggøre en eventuel amerikansk intervention.

George hverken kender eller stoler på de fem andre spilpersoner, men han går ud fra, at de enten er terrorister eller medlemmer af det hemmelige team, Will samlede til at angribe fabrikken og fange Kursputin.

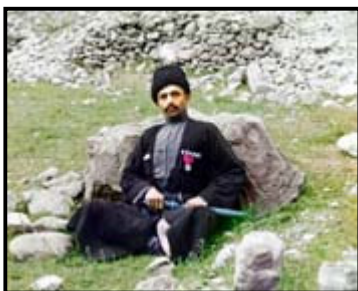
George vil forsøge at tale alene med Will, men under pres vil han fortælle alle, at Kursputin er en farlig terrorist, der netop nu planlægger et angreb. Det formodes, at han vil bruge nervegassen, som blev produceret på fabrikken. Det må også være denne gas, der har ødelagt spilpersonernes hukommelse.

Kursputin skal stoppes, men det er vigtigt at tage ham levende, for ikke at gøre ham til martyr for gale fundamentalister. Han skal ydmyges, ikke dræbes.

CIA ved ikke hvor Kursputin er – men George ved at Will i havnebyen Aktau har haft kontakt til en meddeler ved navn Petr Svoik.

Andre muligheder

Russiske styrker: Der er ikke officielt russiske styrker i Argana Karastan, men FSB er for tiden inde med en lille specialstyrke for at tilfangetage spilpersonerne. Der er ikke lagt op til forhandling...



Mujaheddin: Denne sunni-muslimske enhed er landets største paramilitære enhed. De trækker folk fra mange klaner, også fra udlandet, og kæmper for turkmensk selvstændighed og total uafhængighed af USA, Rusland og FN. Kursputins tropper har længe været en torn i øjet på dem, og de er kun interesserede i at likvidere spilpersonerne.

Aktau / Kirsan Ilcan: Flere erindringer kan pege spillerne i retning af olie- og havnebyen Aktau, hvor præsidentkandidaten Kirsan Ilcan er borgmester. Hvis spilpersonerne beslutter sig for at tage mod Aktau, skal du til at afrunde første akt.

Kursputins militia: Ahmeds enhed var den eneste *Al-Khursaim* gruppe i denne del af landet. Al-Khursaim er stærke i bjergegnen Ufra syd for Aktau. En rejse til Ufra vil også afrunde første akt.

Et tip til at styre sekvensen

Denne sekvens må gerne tage tid. Spillerne vil få en masse information, både gennem handling og deres erindring, og det vil give rigeligt spil mellem personer. Du må ikke gå i panik, hvis de går gale veje eller kommer med falske konklusioner. Uanset hvor de går hen, skal de nok komme videre i historien.

Kun hvis spillet går i tomgang, er du nødt til at spille ind med noget. Du har forskellige gode kort på hånden:

George Robert Adams: Medmindre Wills ur er blevet smidt væk eller ødelagt, så ved CIA præcis hvor de er. George Robert Adams vil i første omgang forklare Wills underlige opførsel med, at han er *under cover*, og derfor vil han ikke stille spørgsmål... Men hvis der går for lang tid, må George gribe ind. Han

kan forsøge at få kontakt til Will uden de andre ser det – eller han kan tage konsekvensen og tilfangetage dem alle. I praksis vil det foregå som beskrevet på side 9.

Boris: Boris er nu på flugt. FSB vil ikke tro på hans historie – og han kan ikke bare vende tilbage til Petrapavlovsk. Spilpersonerne kan rende på ham mange steder, og nu vil han være anderledes ydmyg og snakkesaglig. Han kan forklare, at både CIA og FSB er på jagt efter Kursputin, fordi han tilsyneladende er ved at planlægge et terrorangreb mod fremmede tropper i Argana Karastan. Desuden støtter han Kirsan Ilcan, som både russere og amerikanere kan enes om vil være den forkerte præsident. Boris tror at spilpersonerne enten hemmeligt eller officielt arbejder for Kursputin – og han håbede på job og ophold i Rusland som belønning for at overdrage dem til FSB. Nu er han selv jaget vildt – og overvejer hvilke nye faner han skal melde sig under...

Mujaheddin / lokale myndigheder / FSB: Hvis du føler behov for at presse spilpersonerne, kan du altid minde dem om at farene lurker overalt – især i denne del af landet. Både russerne, de offentlige myndigheder og de nationalistiske klaner opfatter alle seks som terrorister og agenter for Kursputin. Du kan når som helst smide en patrulje eller en stikker ind for at jage spilpersonerne ud af starthullerne.

Ahmeds militis: Hvis alt går i hårdknude, kan du lade et såret medlem af Ahmeds deling dukke op. Han ved ikke, hvem spilpersonerne er, men han ved at pesticidfabrikken udviklede en særlig gas, som Kursputin skulle bruge. Fabrikken blev åbenbart angrebet, og nu ligger den i ruiner. Ahmeds deling skulle sørge for at redde Kursputins folk fra myndighederne og bringe dem til Ufra. Den sårede mand (Seyitguly Batyrov) vil gerne ledsage dem, men han skal have lægehjælp, ellers vil han dø i løbet af et par dage. Han vil foreslå dem at tage til Aktau og opsøge Petr Svoik, som kan føre dem til Kursputin.

AFSLUTNING AF FØRSTE AKT

Når spilpersonerne har fået spor nok til at opsøge enten Petr Svoik, Kirsan Ilcan eller blot til at tage til Aktau eller Ufra bjergene, skal du dele slut-erindringerne ud. Lad spillerne læse dem og hvis de endnu ikke har besluttet sig, så bed dem diskutere, hvor de vil søge hen – hvor de vil begynde andet akt. Lad dem snakke indtil de er enige, og så er første akt slut.

Nu kan I passende tage en lille pause, før I begynder på andet akt.



ANDET AKT

SYNOPSIS

I andet akt vil spilpersonerne komme i kontakt med Kirsan Ilcan, borgmester i Aktau, præsidentkandidat i Argana Karastan, samarbejdspartner med Grigory Kursputin – og storebror til Anya. Han kan hjælpe spilpersonerne med at komme ud til Kursputins lejr i Ufra bjergene 500 km syd for Aktau. Spilpersonerne vil efter en farlig rejse nå frem til Kursputin, som netop har iværksat verdenshistoriens mest omfattende terror-aktion. Spilpersonerne kan gøre hvad de vil med manden, men hans værk kan ikke standses...

ERINDRINGER I ANDET AKT

I begyndelsen af andet akt, skal du dele de erindringskort ud, som fortæller hvilke dele af Argana Karastan spilpersonerne kan huske at have været i.

Start-erindringer

Will

Kender Astana og kan huske at have afhørt Petr Svoik i Aktau.

Arjan

Har boet i Aktau og kender især de skumle kvarterer. Har levet i skjul i Ufra bjergene.

Judith

Har boet i Astana og kan huske at have boet på hotel i Aktau.

Mira

Har været til konference i Astana. Har kørt rundt i Ufra bjergene.

Mattias

Har boet i Astana og kender området godt. Har engang boet på hotel i Aktau og har kørt rundt i Ufra bjergene mange gange.

Anya

Er vokset op i Aktau. Kan huske at have vandret i Ufra bjergene – også som barn.

Erindringer i løbet af spillet

Ligesom i første akt, kan spillerne i løbet af spillet trække erindringer fra deres bunke, når du synes, det er passende. Du behøver ikke at sørge for, at spillersonerne får alle deres erindringer inden de når til scenariets klimaks. Tværtimod kan der være en god effekt i at lade spillerne have en eller to erindringer tilbage, som de ikke får lov til at se.



Slut-erindringer

Når spillersonerne er på vej ud til Kursputin, skal de vandre gennem ørkenen, og her får de muligheden for at gøre nogle sidste erkendelser før scenariets klimaks. To og to skal de spille en lille drømmesekvens for hver af deres spillersoner.

Efterfølgende vil spilleren få udleveret et kort med nogle spørgsmål om spillersonens psykologi – de svarer til de spørgsmål, som er besvaret i spillederens udgave af spillersonbeskrivelsen. Men nu får spilleren lov til selv at besvare dem.

SEKVEN 1A: AKTAU

Spillersonerne kan tage til Aktau af forskellige grunde. De kan lede efter Petr Svoik, Kirsan Ilcan eller blot drage af sted på en svag formodning. Sekvensen vil være en montage af situationer bestemt af spillernes valg. I løbet af sekvensen finder de ud af, at Kirsan Ilcan skal giftes, og i den forbindelse skal der være folkefest udenfor byen. Erindringer og små fornemmelser vil pege spillersonerne i retning af festen.

Det tager omtrent en uge at køre de næsten 2.000 km i fugleflugt fra Petrapavlovsk til Aktau. Denne rejse kan du overstå ved at læse følgende tekst højt:

»Karamenien, den nordlige del af Argana Karastan, beskrives bedst i gråtoner. Grå bjerge, grå skove, grå byer. Med jævne mellemrum passerer I gigantiske industrianlæg eller planøkonomiske provinsbyer. Langt det meste står tomt nu. Man kan undre sig over at denne del af landet efter sigende huser 16,7 millioner mennesker. Hvor er de? Dem, I har set, er samlet i flygtningelejre eller til fodboldkampe på udbombede stadions.

En uge kører I gennem dette triste land, før I når storbyen Aktau og Det Kaspiske Hav, hvor boreplatformene står i flamme-silhuet på horisonten. Som tændte bavianer med ilde varsler.«

Efter denne introduktion kan du dele start-erindringerne ud, og derefter er det op til spillerne, hvad der skal ske. Der er en række steder, personer og begivenheder, som du kan spille ud med, efterhånden som spillersonerne udforsker byen. Du kan kombinere dem, som du vil (fx. stormagasin + flygtning + terrorbombe), og du vil sikkert kun få brug for et par stykker af dem.

Hvis de ikke allerede er på jagt efter Kirsan Ilcan, skal de i løbet af sekvensen få fornemmelsen af, at han kan hjælpe dem. Anya føler en genkendelse og de andre spillersoner kan ikke overse de mange henvisninger til bryllupsfesten om kort tid.

Plakater med idoliserede malerier af Kirsan Ilcan og hans kommende hustru pryder forretninger og husfacader. Alle er inviteret til festen, der foregår i Chess City i udkanten af byen. Der vil være musik, boder, gratis mad og masser af gøgl. Som spilleleder skal du som minimum lade Aktau-sekvensen køre indtil spillerne beslutter sig for at tage med til fest – deres første mulighed for at se Kirsan Ilcan.

Steder

Forladt olieraffinaderi: Der er masser af olie, både i det Kaspiske Hav og i Argana Karastans undergrund, men paradoksalt nok står mange tidligere Sovjet-russiske olieraffinaderier ubrugte hen. Ved Argana Karastans selvstændighed blev nogle raffinaderier privatiseret, mens andre blev ”nationaliseret” af forskellige klaner. Da kun få internationale selskaber tør at binde an med den usikre situation, mangler der både knowhow og aftagere til olien. Arjan kan genkende mange af stederne.



Uafsluttet højhusbyggeri: Selv ikke i Sovjettiden var der penge til at færdiggøre størstedelen af de ’moderne, sociale’ boligbyggerier i Argana Karastan. I dag står de som kæmpe beton-skulpturer i 20 etager eller mere. De fleste består blot af etage-adskillelser og bebos af tusindvis af flygtninge og internt fordrevne, der med pap og teglplader har skabt sig et sted at bo. Dette vil være et oplagt sted for **Petr Svoik** at skjule sig.

Dekadent stormagasin: Der er masser af penge i Argana Karastan, men de er naturligvis fordelt på uforholdsmæssigt få hænder. Tidligere dollarbutikker er i dag selvglade stormagasiner med masser af varer på hylderne og nok bevæbnede vagter til at man kan føle sig tryk og godt tilpas. Der er alt for meget personale til de få kunder, men servicen er helt i top.

UNOCAL olieselskab: Union Oil Company of California er et af verdens største olieselskaber med en årlig omsætning på mere end 5 milliarder dollars. ”*Improving Lives Everywhere*” er deres credo, og de er ved at etablere sig stærkt i Argana Karastan. De ønsker at medfinansiere en undersøisk olieledning til Georgien, hvor de allerede står på god fod med den nye regering. Man kan blive vist rundt i UNOCAL’s pompøse kontorer under indretning, se præsentationsvideoer og høre Charles W. Robertsen (District Manager) fortælle om UNOCAL’s grundværdier: ”Honesty – Integrity – Excellence – Trust”.

Chess City: Kirsan Ilcan har stået bag opførelsen af denne 60 millioner dollars olympiske skak-landsby med villaer til 1.500 gæster, sportsanlæg og conferencecenter i glas. Siden VM i skak 1998 har stedet stået næsten ubrugt hen. Kun to villaer er beboede, men plænerne er stadig trimmede og både barer og restauranter står klar til at modtage

gæster. Det er naturligvis her Kirsan Ilcan inviterer folket til at fejre hans bryllup – om end adgang til selve anlægget er begrænset til folk, der kan betale \$25 til portvagten.

Personer

Mennonit – Abraham Klassen: Mennonitterne er beslægtede med Amish-bevægelsen. I Czar-tidens Rusland var de accepterede i samfundet, men under kommunismen blev de forfulgt og deporteret. Nogle få har klaret sig videre i de nye stater, som f.eks. Abraham Klassen, der taler plat-tysk, forsøger alt moderne og hjælper syge og svage omkring byen. Han kender mange, men er ubestikkelig og upåvirket af pres. Mattias har kort truffet ham i forbindelse med nødhjælpsarbejde.

Kaviargangster – Nurzhan Subkhanberdin: Den fineste kaviar kommer fra Beluga-støren i det Kaspiske Hav, men efter Sovjets opløsning standsede fiskerikontrollen, og rovfiskeriet kombineret med forureningen truer nu med endeligt at udrydde arten. Bevæbnede bander, anført af Subkhanberdin klanen, står for opkøb og salg af de illegale varer. Nurzhan holder altid et vågent øje med eventuelle konkurrenter eller snushaner.

FN inspektør – Stefan Zetterberg: FN vil gerne have gennemført præsidentvalget i Argana Karastan, men man føler at både Rusland og USA har skabt usikkerhed om projektet. Svenske Stefan Zetterberg er ikke i tvivl. Især USA skal ikke blande sig i FN's anliggender – valget skal gennemføres. Men realiteterne går imod Stefan, der engang for skade kom til at udtale: ”om det är fakta, da motsiger jag fakta”.

Ultrationalist – Maxim Tashenoves:

Turkmensk nationalist, der vil have alle fremmede ud af landet. Den turkmenske del af Argana Karastan skal være selvstændigt, al industri skal nationaliseres, og så skal klanrådene have ubegrænsede beføjelser i deres lokalsamfund. Maxim arrangerer møder, demonstrationer og hårdhændede aktioner mod Karamenere.

CIA-meddeler – Petr Svoik: En russiskfødt elektronik-ingeniør, der har boet i Argana Karastan siden han var lille. Far og mor er døde nu, og Petr har klattet formuen væk. Derfor lod han sig bestikke til at udføre tjenester for Kursputin: telekommunikation og udnyttelse af russiske satellitter.

Will opsnusede ham og tvang ham til at finde oplysninger om Kursputins planer. Det var Peters efterretninger, der ledte Will til pesticidfabrikken i Petrapavlovsk.

Petr var blevet lovet penge af CIA, men nu tror han nærmere, at de vil henrette

ham og dermed slette sporene. Han er gået under jorden, og hvis spilpersonerne finder ham, vil han desperat flygte og ende med at falde ud fra noget højt, løbe ud foran en bil eller noget tilsvarende dødeligt. Sporet er i bogstaveligste forstand dødt!

Hændelser

Overfald: Volden i Argana Karastan er steget betragteligt siden selvstændigheden. Dels er der stridigheder mellem klanerne, og i gråzonerne mellem klanområderne (især storbyerne) er det mest småbander og kriminelle, der sætter dagsordenen. Politiet må bruge grove metoder for at holde især drengebanderne nede. Det er ikke usædvanligt at 10-12-årige drenge får brækket arme og ben med knippelslag. Der foregår ikke deciderede henrettelser, men drengene overlever sjældent ret længe, når de efterlades på gaden med knoglebrud.

Terror-bombe: Der er en stærk modvilje mod især russisk og amerikansk tilstedeværelse i Argana Karastan. Uorganiserede terrorangreb finder ofte sted mod hoteller, forretninger og militære anlæg. Der har ikke været selvmordsbomber endnu, men det ventes at blive et modtræk, hvis amerikanske tropper går ind i landet.

Demonstration: Der findes mange politiske fraktioner og interesseorganisationer. De benytter lystigt deres ret til at demonstrere, men den folkelige opbakning er til at overskue. Demonstrationer mødes som regel med moddemonstrationer og er en kærkommen anledning for to grupper til at tæske løs på hinanden.

Tyv afstraffes: Især i den turkmenske del af Argana Karastan støtter mange klaner indførelsen af muslimsk lov efter Afghansk forbillede. Lynchninger, afhugning af hænder og stening. De fleste ofre er hårde kriminelle, så de offentlige myndigheder undlader som regel at blande sig.



Sammenstyrting: En meget stor del af boligmassen i storbyerne er efterladte projekter fra Sovjettiden. De er efterfølgende blevet færdigbygget på slump og uden nogen form for byggeteknisk kontrol. Sammenstyrtinger af huse på over 3 etager er ganske almindeligt og koster hvert år masser af menneskeliv.

SEKVEN 1B: ASTANA

Særligt hvis spilpersonerne ønsker at få kontakt med internationale myndigheder, som f.eks. FN, er det oplagt at tage til hovedstaden. Sekvensen vil være en montage lig den i Aktau, og vil ligeledes føre mod en folkefest afholdt af Kirsan Ilcan. Her vil der dog være tale om valgflæske-fest, hvor Kirsan selv vil dukke op og tale til folket.

Denne sekvens kører fuldstændigt som sekvens 1A – bare i Astana i stedet for Aktau. Selvom geografien er anderledes, kan du sagtens benytte dig af samme steder, personer og hændelser. Her vil festen dog ikke være Kirsan Ilcans bryllup, men i stedet en folkefest som del af hans valgkampagne. Det er også muligt at finde Petr Svoik, som jo så bare er i skjul i Astana i stedet for Aktau.

Husk at uddele start-erindringerne for sekvensen begynder.



SEKVEN 1C: UFRA BJERGENE

Hvis spilpersonerne drager til Ufra bjergene, vil de i første omgang ikke finde andet end hyrder og klan-folk. Det er vanskeligt at finde rundt uden en guide – også selvom både Arjan og Mira synes at kende dele af området. Til sidst vil de ende i en landsby, hvor der skal holdes stor byfest. Præsidentkandidaten Kirsan Ilcan kommer og fejrer sit bryllup i familiens hjemby.

Der er langt fra Petrapavlovsk til Ufra bjergene. Næsten 2.500 km i fugleflugt, og meget længere ad de krogede, utidssvarende veje gennem Karamenien, den nordlige del af Argana Karastan – og vejene er endnu værre i de sydlige turkmenske provinser. Der er også en verden til forskel. Aktau er den sydligste by, russerne for alvor gjorde noget ved i Sovjet-dagene. Ufra bjergene, som det meste af den sydlige del af landet, er del af et

udviklingsland bestående af nådesløse klippeørkener og landsbyer af små fladtagede stenhuse. Du kan bruge første del af rejsebeskrivelsen fra sekvens 1A og så runde af med følgende stykke tekst:

»Med sine 488.000 kvm er de turkmenske provinser lidt større end Californien, men kun en femtedel så stor som den karamenske del af landet. Kun 3,7% af arealet kan opdyrkes – resten er ørken. Landet huser 4,7 millioner mennesker, mange er nomader og næsten alle lever i klanstyrede samfund. Provinserne er rige på olie og naturgas, men siden Sovjets fald har kontrollen med industrien været på slingrekurs mellem klanerne. Den sikreste indtægtskilde er den genetablerede opiumstransit fra Afghanistan.«

Derefter uddeler du andet akts start-erindringer til alle spilpersoner.

Spør i bjergene

Der er langt fra den samme mængde af vildspor som i Aktau og Astana. Hvis spilpersonerne er draget til Ufra, er der grund til at antage, at de er rimeligt bevidste om deres mål: Grigory Kursputin. Der er dog stadig lang vej.

Hvis tiden og humøret er til det, kan du lade spillerne forberede spilpersonernes vandring i de ufremkommelige bjerge, hvor der også kan vente flere forhindringer:

- Hyrder, der beskytter deres geder med Kalashnikovs.
- Opiums-smuglere, der både er til handel og ildkamp.
- Landsbyer med mistroiske bønder.

Når spilpersonerne har vandret nok rundt i bjergene, kan du lade dem se lys og farver og høre fest og ballade... Kirsan fejrer sit netop overståede bryllup i landsbyen **Kotur Dag**, hvor hans (og Anyas) familie oprindeligt stammer fra. En fest for særligt indbudte og alle de lokale. Du kan nu gå til sekvens 2.

SEKVEN 2: ILCANS FEST

Uanset hvilken vej spilpersonerne har taget, ender de til en fest arrangeret af **Kirsan Ilcan**. Om det er et bryllup, en byfest eller en valgkampagne afhænger af hvor de er, men selve festen forløber stort set på samme måde. Du kan benytte de samme situationer og bipersoner – du skal bare forholde dig til, hvor det foregår, og hvordan spillerne vælger at køre sekvensen. Sekvensen vil føre spilpersonerne hen til **Kirsan Ilcan** og både **Anya** og **Judith** vil få nogle **voldsomme erindringer**. Uanset hvor **dramatisk sekvensen ender, vil det næste spor pege mod Kursputins lejr**.

Denne sekvens kan udspille sig tre forskellige steder:

- **Bryllupsfest i Chess City ved Aktau**
Et gigantisk kompleks bygget med de olympiske byer som forbillede. I anledning af festen er der slået telte og boder op overalt og tusindvis er valfartet til. Det centrale område i Chess City, bla. med det imponerende conference-center i glas (et ulideligt drivhus om dagen...), er afspærret og det koster \$25 at komme ind. Herinde består gæsterne mest af velhavende folk, men også Kirsans familie fra bjergene er repræsenteret.



Chess City

- **Valgkampagne i Astana (eller andre byer i Argana Karastan)**
Et stykke klippeørken udenfor byen fungerer som festivalplads for Kirsan Ilcans amerikansk-inspirerede valgkampagne. Boder, telte og masser af gøglerstemning.
- **Landsbyfest for Ilcan i Kotur Dag**
Kirsan Ilcan er for nyligt blevet gift i Aktau, men traditionen byder at han holder fest i familiens hjemby. Det er kun bedsteforældrene, der har boet i Kotur Dag i Ufra bjergene, men Ilcan familien er stadig stærkt knyttet til stedet. Anya husker stedet fra sin barndom.

Når spilpersonerne ankommer, vil festen allerede være i fuld gang. Det er ved at blive aften og festpladsen er et veritabelt gedomarked af handlende, musikanter, dansere og gæster af både lokal og udenlandsk herkomst.

Mange private bærer våben, dog uden at det forekommer synderligt påfaldende. Bevæbnede vagter sørger for god ro og orden.

Du kan nu krydre oplevelsen med bipersoner og sjove situationer, men hvis spilpersonerne er meget målrettede, behøver du ikke trække tingene i langdrag. Når du føler tiden er inde, skal du bringe Daniyal Akhmentov (helikopter-pilot og Anyas trofaste chauffør) på banen – eller Kirsan Ilcan, hvis Anya ikke er til stede.

Festlige indslag

- **Familie med 24 geder** som (bryllups-) gave, der insisterer på personligt at overdrage dem til Kirsan Ilcan. Diskussion med bevæbnet vagt.
- **Emsige tanter**, der brokker sig over hvad som helst. Anya kan være uheldig at være i familie med nogle af dem.
- **Maskeleg i teltet**. I et stort telt med tæpper, puder og vandpiber er der gang i en smålummer maskeleg, hvor spilpersonerne kan risikere at få æselmasker på og bliver klappet i den bare mås.
- **Kalashnikov-fyrværkeri**. Man kan ikke holde fest uden at tømme skudsalver op i luften. Nedfald kan dog give anledning til uheldige situationer og sure miner.

Daniyal Akhmentov

Hvis Anya er med, vil hun på et tidspunkt genkende Daniyal Akhmentov i mængden. Han kender hende særdeles godt og har fungeret som hendes pilot og chauffør, når hun skulle ud til Kursputin. Medmindre hun er forklædt, vil han også opdage hende og straks udbrøde:

»Anya! Allah er stor! Anya! Hvor har du været? Hurtigt... din bror er heroppe... kom med!«

Medmindre hun aktivt kæmper imod, vil Daniyal hive hende med i armen. Han smiler over hele hovedet og ser ud til næsten at være ved at græde. Daniyal lægger ikke umiddelbart mærke til andre end Anya.

Hvis Anya nægter at gå med og insisterer på at tale med Daniyal først, vil han kigge meget uforstående på hende. Han hører ikke ordentligt efter, og vil bare have hende hen til sin bror i en fart. Hvis hun fortæller, at hun ikke kan huske noget, bliver han meget bekymret og omsorgsfuld og er lige ved at råbe efter lægehjælp.

Uanset om Anya er blevet trukket med, eller hun står og diskuterer med Daniyal, så er det nu Kirsan Ilcan kommer i spil.

Kirsan Ilcan

Så snart spillerne står overfor Kirsan Ilcan, skal du fortælle Anya, at dér står hendes storebror. For så vidt at Judith er med til festen, skal du derefter læse følgende tekst op - henvendt til Judith, men alle skal høre den:

»Du husker Gom Jissup gaden. Forretningerne. Menneskene. Farverne og lysene. Glasskårene på fortovet, der glimter som diamanter. Det brummer højt for dine ører, og selvom du kan se den manden og damen skringe, kan du ikke høre noget. Du lægger dig ned ved siden af din far. Det kilder på din kind hver gang en dråbe drypper fra hans hænder og ansigt. Du vil ikke trække vejret, selvom lugten af ild og krudt er sød. Du husker, hvordan du trak i din fars ærme, da den arabiske kvinde steg ud af bilen og gik nervøst over gaden. Du vidste, der var noget galt. Du kunne se det, da hun ængsteligt talte med manden i bilen. Den unge mand, der stirrede ud på dig, før han kørte væk i en fart. Manden med de lyseblå øjne. Manden du står overfor. Manden, Kirsan Ilcan, hvis lyseblå øjne du stirrer ind i lige nu.«

Hvis Judith er bevæbnet, kan du beslutte, at hun ubevidst allerede har trukket sit våben og peget det mod Kirsan. Omgivelserne vil naturligvis reagere, men Judith er den første, der kan gøre noget. Spørg hende – og hvis hun tøver, skal du straks gå videre og spørge de andre spillere. Herefter vil Kirsan Ilcans mænd reagere ved at trække deres våben, og der vil lynhurtigt være en klassisk *"mexican stand-off"*-situation, hvor alle peger våben mod alle. Hvis Judith skyder Ilcan, vil hun selv blive dræbt med det samme.

Anya kan demontere situationen, hvis Kirsan ser hende og hun kan få Judith til at sænke sit våben. Kirsan er lykkelig for at se Anya igen, og han er indstillet på at lytte til hende – uanset hvor vanvittig hendes historie må være. Han vil dog foreslå at samtalen rykker ind i et lukket lokale og at Anyas følgeskab bliver afvæbnet.

Hvis situationen i stedet går bersærk, må du følge spillernes reaktioner så godt som du kan. Judith er den eneste, der med sikkerhed skal dø – derudover er det bedst, hvis du kan få alle folk ud i nogenlunde hel tilstand. Du kan bruge Daniyal, som vil tage Anyas parti frem for Kirsans og sørge for at få hende ud (sammen med de af spillere, som hun synes at være knyttet til). Han vil genne dem ind i en stor firehjulstrækker og drøne af sted ud i ørkenen.

Samtale med Kirsan

Hvis spillere er i en situation, hvor de kan tale med Kirsan, vil han være forsigtigt imødekommende. Han stoler 100% på Anya, men alt efter hvilke historier hun fortæller, vil han være mere betænkelig ved de andre.



Nogle af spillere kan blive nødt til at vente udenfor under opsyn. Kirsan kan dog huske at have talt med Arjan ved flere lejligheder og føler, at han kender ham.

Kirsan vil i første omgang henvende sig til Anya. Hun forsvandt for knap en måned siden, og han har været meget bekymret. Ikke engang Daniyal vidste, hvor hun var. Kirsan frygtede, at hun var taget ud til Kursputin, men han fik aldrig svar på den besked, han sendte ud til Kursputins lejr.

Kirsan kender Kursputin, og de har gjort hinanden en del tjenester de seneste år. Kirsan er ikke interesseret i at gå i detaljer med disse tjenester – ikke engang overfor Anya – men han ved følgende om Kursputin:

- Oprindeligt var han fra en overklassefamilie i Rusland.
- Han var soldat i den røde hær i Afghanistan.
- En myte fortæller, at hans deling blev udslettet, og at han måtte overleve alene i ørkenen i mange måneder. Efter sigende udførte han egenhændige guerilla-angreb mod både Mujaheddin og russiske enheder. Herefter forsvandt han ind i Argana Karastan og blev leder af en turkmensk klan-hær.
- Kursputin har i mange år planlagt det mest omfattende terrorangreb nogensinde. Ingen ved hvad angrebet er – eller hvem det er rettet mod.
- Kirsan Ilcan har forsynet Kursputin med penge og våben mod forskellige klan-relaterede ydelser...

Kirsan har netop fået en hilsen fra Kursputin – spillere kan få lov til at se den, hvis Anya spørger.

På et kitsch gratulationskort står der:

»**Kære Kirsan Ilcan!**

Tillykke med dit bryllup og dit forestående valg til præsident. Du har nu lagt kimen til din udødelighed, og jeg er sikker på, at det vil glæde dig, at jeg netop har lagt kimen til min.

Dette bliver den sidste hilsen du får fra mig. Jeg vil bede dig fjerne alle spor og alle henvisninger til mig og mine gerninger. Bare rolig: verden vil ikke glemme Grigory Kursputin af den grund. Indenfor en uge vil jeg forsvinde fra denne slagmark og give mig i kast med mere ambitiøse projekter.

Som en lille bryllupsgave vil jeg sørge for at ingen af dine interesser bliver ramt af **Kursputins Vrede**. Så skal du bare forvalte dit nye ansvar med omhu.

**Tillykke endnu engang,
Grigory Kursputin.**

PS: Hils Anyiska.«

Kirsan er en smule urolig over dette kort, og hvis spilpersonerne kan overbevise ham om, at Kursputin har gang i noget fuldstændigt vanvittigt – som måske også kan gå ud over Kirsan og hans præsident-kandidatur – vil han være meget tilbøjelig til at ville hjælpe spilpersonerne med at finde frem til Kursputin for at stoppe ham.

Kirsan er selv midt i en vigtigt fest, men han vil være villig til at låne Daniyal og en helikopter ud til Anya og spilpersonerne. Daniyal kender vejen ud til Kursputins mødested, og han kan også finde våben og udstyr til spilpersonerne, hvis det er nødvendigt.

Flugt med Daniyal

Daniyal har været hemmeligt forelsket i Anya i mange år, og han ved at Kirsan har forbrudt sig mod hende flere gange. Derfor er han klar til at ofre alt for at beskytte og hjælpe Anya. Han kender vejen ud til Kursputins mødested, og han følger gerne spilpersonerne derud.

Han vil i første omgang køre spilpersonerne hen til en helikopter-hal, hvor han også kan forsyne spilpersonerne med udstyr og våben. Herefter vil han flyve dem mod en lille landsby i Ufra bjergene. Kursputins mødested.

Hvad hvis Anya ikke er med?

Denne sekvens kan synes umulig at gennemføre uden Anya, og det er klart at der kommer mest dramatik ud af det, hvis hun er med. Men sekvensen kan sagtens køre alligevel. Spilpersonerne kan med lidt snilde få Kirsan til at lytte til dem – især hvis de bringer Kursputin eller Anyas navn på banen.

Kunsten består i at overbevise Kirsan om, at hans interesser – og måske Anya – er i fare på grund af Kursputins planer. Hvis Anyas navn bliver nævnt, vil Kirsan naturligvis gerne have en god forklaring på, hvor hun er og hvad der er sket med hende. Hvis spilpersonerne svarer tilfredsstillende, vil Kirsan gerne stille helikopter og Daniyal til rådighed.



SEKVEN 3: PÅ VEJ MOD KURSPUTIN

I denne sekvens skal spilpersonerne først ud til en landsby i Ufra bjergene, hvor Anya plejede at mødes med Kursputin. Landsbyen er blevet udryddet og spilpersonerne må stole på skæbnen og vandre ud i bjergene for at finde Kursputins lejr. I ørkenen kan de opleve sære drømmesyner.

Sekvensen begynder i helikopteren (en sovjetisk MI-8 fra Afghanistan) med Daniyal som pilot, medmindre spilpersonerne af den ene eller anden grund er på egen hånd på vej mod Kursputin.

Lige meget hvilket transportmiddel, de har benyttet, vil deres første stop være **Kizyl Atrek**, en isoleret landsby i Ufra bjergene. Det er her Anya tog hen, når hun skulle mødes med Kursputin. Her kunne Daniyal tanke helikopteren, så han kunne komme tilbage – og her ville Kursputins mænd være klar til at samle Anya op i en lastbil.

Kizyl Atrek - udslettet

Allerede på afstand kan man se røgen stige op fra landsbyen. Den lille landsby har i lang tid fungeret som rendezvous sted og tankstation

for Kursputin og hans samarbejdspartnere, som eksempelvis Kirsan Ilcan. Her var store tanke af både diesel til lastvogne og AvGas til helikoptere. Desuden havde byen en storforsyning af vand og fødevarer.



Nu er alt ødelagt. Tankene er hullede og overalt ligger der brændstof i mudrede pytter. Stanken giver hovedpine i løbet af et øjeblik. En 20-30 lig ligger spredt rundt om ved husene. Alle er blevet skudt – mange tilsyneladende på kort afstand. Det ligner en typisk klan-aktion.

Midt i byen står en stor vandbeholder på høje bjælker. Beholderen er blevet gennemhullet så vandet er løbet ud, men der kan stadig gemme sig en del på bunden.

Der gemmer sig dog mere end vand på bunden. To små søskende, en pige på 9 og en dreng på 6, der står i vand til knæene. Drengen er fuldstændigt mundlam, men pigen er tilsyneladende en overlever.

Når det går op for hende, at spilpersonerne ikke vil slå hende ihjel, kan hun fortælle at ”mænd fra ørkenen kom og skød alle”. Pigen hedder **Ilya** og drengen **Mehmet**.

Ilya sørgede for at gemme sig i vandtanken med sin lillebror, da mændene angreb. Men tanken blev gennemhullet og da vandstanden faldt, kunne de ikke slippe ud igen. De har været der i et døgn tid. Det er naturligvis op til spillerne, hvad der nu skal ske med de to børn. De kan også overveje om vandet er sundt at drikke nu.

Spilpersonernes største problem lige nu er dog, at der ikke er mere benzin til helikopteren, som Daniyal ellers havde forventet. Man kan til nøds samle nogle liter op af pytterne, men det batter ikke meget. Resten af turen må fortsætte til fods ud over en ørkenslette blandt klipper og bjerge.

Både Anya, Mira og Arjan kan have nogle fornemmelser af, hvilken retning man skal for at komme til Kursputins lejr. Medmindre nogle vil søge tilbage (evt. sammen med børnene) er der ikke så meget andet at gøre, end at lade skæbnen og fornemmelsen føre dem ud i klippe-ørkenen.



Ørken-drømmen

Mens de vandrer i klipperne vil udmattelsen give tankerne frit spil, og alle vil opleve en drømmeagtig sekvens, der åbner for en sidste erkendelse før mødet med Kursputin.

Spillerne skal nu sidde overfor hinanden to-og-to. Parrene må gerne gå lidt væk fra hinanden for at få mere ro.

Parrene er som følger:

- 1) Will + Anya
- 2) Arjan + Judith
- 3) Mira + Mattias.

Du giver nu den ene part kortene med den anden parts ”ørkendrøm” og ”sidste erkendelse” – f.eks. får Anya de sorte kort (Wills) og Will får de lyserøde (Anyas).

På kortet med ørkendrømmen står der, hvordan scenen skal spilles. Den ene part styrer spillet og agerer biperson, mens den anden part bare skal reagere som sin spilperson i drømmen. Scenen skal ikke vare meget mere end 5 minutter.

Når begge parters scene er slut, skal spillerne give hinanden kortet med ”sidste erkendelse”. Den må du gerne give spillerne lidt tid til at kigge på. Efter denne sekvens må der ikke trækkes flere erindringer, men det skal du naturligvis ikke fortælle spillerne. Spændingen skulle gerne bevares til det sidste.

Bemærk at kun spilpersoner som er til stede, skal gennem en drømmesekvens. Hvis nogen er døde eller gået en anden retning, skal du ikke udlevere deres kort.

SEKVEN 4: MØDET MED KURSPUTIN

Dette er scenariets klimaks. Her møder spillpersonerne endelig Kursputin og får mulighed for at høre hans historie – og dømme ham, som de finder bedst. Kursputin har sat gang i et omfattende terrorprojekt, som ikke kan standses. Kursputins eneste mål nu, er at forsvinde så sporløst som muligt. Det mål er han villig til at dø for at opnå.

Når spillpersonerne har haft et par minutter til at tænke over deres sidste erkendelse, kommer de frem til et plateau blandt klipperne, hvor der står telte og parkerede køretøjer. Nogle folk er ved at slæbe kasser ud fra nogle huler og stable dem. Folkene er Kursputins soldater. De er alle bevæbnede, men lader ikke til at tage synderlig notits af spillpersonerne.

Spillpersonerne kan uhindrede gå ind i hulerne, der er oplyst af generatorer-drevne lamper. Til sidst vil de nå til en hule, der er indrettet som et hjem. En seng, tæpper, olielamper og et bord med en masse bøger.

Her står en mand og pakker bøger ned i kasser. Han er spinkel, senet og meget bleg. Han bærer en anonym uniform og hvis det

ikke var for hans blik, ville man ikke tage ham for at være stedets leder. Men da han første gang ser spillpersonerne ind i øjnene er de ikke tvivl. Dette er Kursputin.



Grigory Kursputin

»Hvad søger I, mine venner?« spørger Kursputin og hilser afdæmpet på de af spillpersonerne, han kender – Anya, Mira, Mattias og Arjan.

Medmindre spillpersonerne vælger at brage ind og åbne ild i alle retninger, vil klimaks forme sig som en samtale med Grigory Kursputin. Hvis det kommer til skudveksling, vil Kursputin blive ramt og falde til jorden.

Han vil kalde Anya til sig og bede hende om et sidste kys. Når hun har fået det, vil hun kunne huske detaljer, som Kursputin måske ikke har nået at fortælle endnu.

Action-sekvens?

Hvis du synes, det passer til stemningen, kan du lade klimaks ende i en skudscene, hvor soldater og spillpersoner får lov at skyde hinanden på kryds og tværs. Kursputin vil med sikkerhed dø, mens ca. halvdelen af spillpersonerne gerne må overleve. Hvis Anya overlever, vil hun kunne huske de detaljer Kursputin ikke fik sagt.

Samtale med Kursputin

Der vil være opbygget en enorm forventning til hvem Kursputin er og hvilken plan han har brygget på. Det kan virke som en stor opgave for dig som spilleleder at skulle portrættere denne mand, men du skal blot kende hans tankegods og spille ham så rationel og velfunderet som muligt.

Der lyder ikke rullende pauker når han taler eller kravler snegle på kanten af barberblade mens han spiser mangofrugter.

Han er jordnær, fornuftspræget og alt i alt afklaret med sin handling. Han ved, at han har vundet. Han skal bare undgå at blive fanget og ydmyget – og da han allerede har

valgt døden som sin metode, er der ikke mere at være bange for.

Alt efter spilpersonernes opførsel, vil han møde dem med respekt og tolerance. Han vil besvare deres spørgsmål, og hvis de virker intelligente, vil han forsøge at overbevise dem om, at de skal bringe hans ord ud i verden.

Kursputin har allerede indtaget en gift, der vil slå ham ihjel indenfor en time efter spilpersonerne er ankommet. Til at begynde med vil han være meget imødekommende, men så snart han kan mærke, at det begynder at lakke mod enden, vil han forsøge at få spilpersonerne til at tage af sted.

På dette tidspunkt vil han være tilbøjelig til at svare på alle spørgsmål, bare spilpersonerne forsvinder, så de ikke opdager, at han er ved at dø. Han kan til sidst blive så desperat, at han vil gribe til våben.

Når Kursputin for alvor er ved at dø, bliver han først angst for ensomheden. Han vil tigge Anya eller Mira om at følge ham i døden. Han vil forsøge at omfavne dem. Han vil være ude af stand til at foretage sig noget, men i de sidste spasmer vil han blot bede om tilgivelse. Noget måske Mattias kan give ham? »Ingen frygt... ingen frygt.« vil være hans sidste ord.

Efter Kursputins død vil soldater komme ind i hulen og bære ham ud i andægtig stemning. Han vil blive kastet i en brændende grube sammen med bøgerne og tæpperne fra hans hjem. Scenariet er ved sin afslutning, og medmindre spilpersonerne insisterer på en handling i sidste øjeblik, skal du gå videre til epilogen.



KURSPUTINS TANKEGODS

Du skal forstå Kursputin for at kunne spille scenariets klimaks. Derfor er det vigtigt, at du læser hans tankegods grundigt igennem – og du må gerne modificere det, så du selv bedst kan argumentere for det.

Forestil dig, hvordan du selv ville forklare, at du var terroristleder. Kan du finde en sympati for sådan et menneske? Kan du forstå hans motiver?

»Den, der forsøger at undertvinge sig verden med frygt, vil selv bukke under for frygten.« Dette er Kursputins credo. Han har set, hvordan den rige verden har frygtet den fattige verden – *De kommer og tager vores rigdom!* Han har set hvordan den rige verden har retfærdiggjort sin undertrykkelse af den fattige verden ved at puste til denne frygt – *Vi må ødelægge dem, før de ødelægger os!*

Sandheden er, at den fattige verden har langt mere at frygte end den rige. Og den rige verden har mest at frygte fra sig selv. For netop den frygt, der driver den rige verdens had mod de fattige, er den frygt, der vil først tryllebinde og siden kvæle den rige verden. Først vil menneskeligheden dø – og derefter mennesket selv.

Kursputins ønske er, at fortælle de rige, at de ikke kan kontrollere verden. Og han ønsker at fortælle de fattige, at de har alt at vinde og intet at tabe. De må kæmpe mod overmagten – fordi overmagten er mere angst end de undertrykte. Overmagten har alt at tabe.

Kursputin har bla. gjort sig en del overvejelser efter 11. september 2001:

3.021 mennesker døde den 11. september 2001 – ved Pentagon og i World Trade Center. 3.021 uskyldige mennesker. Siden den dato er cirka 38.325.000 mennesker døde af sult. 38.325.000 uskyldige mennesker.

Det koster 80 cents om dagen at brødføde et barn i Indien, Afrika eller Indonesien. Det ville koste \$36.000 at brødføde ALLE, der nu dør af sult. Det amerikanske militærbudget for 2004 var \$400.000.000.000. Det er \$12.683 i sekundet.

Hvis USA standsede sine udgifter til militæret i 2,83 sekunder, ville de kunne betale for en dags mad til alle klodens sultende. På 18 minutter ville man kunne brødføde alle sultende et helt år.

3.021 mennesker døde den 11. september. Uskyldige mennesker. Denne begivenhed førte til mindst to krige.

I Afghanistan er mellem 3.000 og 3.400 civile blevet dræbt under bombardementerne. I Irak er mellem 7.960 og 9.792 civile blevet dræbt. Militært har Irak-krigen kostet USA 328 mand og Irak mellem 4.895 og 6.370 mand.

I 2001 var top 5 over dødsårsager i USA følgende:

- 1) Hjerte-kar-sygdomme: 700.142
- 2) Kræft: 553.768
- 3) Slagtilfælde: 163.538
- 4) Kroniske luftvejslidelser: 123.013
- 5) Ulykker 101.537.

Ingen af disse dødstilfælde udløste særlige politiske tiltag.

3.021 mennesker døde den 11. september. Mindst 20.000 er siden døde i krige med amerikansk deltagelse. Kritikere mener at krige i Mellemøsten primært har til formål at sikre kontrollen med olien. 42.815 døde i trafikken i USA i 2002.

3.021 døde den 11. september. Den amerikanske præsident har kaldt terrorisme for vor tids største trussel mod demokratiet og den frie verden. I oktober 2001 fremlagde den amerikanske kongres The Uniting and Strengthening of America by Providing Appropriate Tools Required to Intercept and Obstruct Terrorism – The PATRIOT ACT.



I perioden 1996 til 1999 var der 7 dødsfald i USA som følge af terrorisme. I Afrika var der i tilsvarende periode 5.672. I perioden blev der i USA begået 70.360 mord. Ingen ved hvor mange mord, der blev begået i Afrika i den periode.

Kursputins konklusion er, at verdens virkelige magthavere har et perverteret billede af hvad, der truer verdensfreden. Sult og fattigdom er hvad verdensherskerne burde beskæftige sig med, men millioner af dødsfald i den tredje verden giver ikke anledning til den store bekymring.

Tilfældet Irak? Man fortæller stolt, hvorledes man har befriet verden for en frygtelig diktator. Man anslår at Saddam Hussein er ansvarlig for 600.000 menneskers død.

Heraf er de 500.000 et resultat af den vanvittige krig mod Iran, på et tidspunkt hvor det hvide hus kaldte Saddam Hussein for en stabiliserende faktor i området og støttede ham militært.

USA er i bedste fald dobbeltmoralisk og egoistisk. I værste fald imperialistisk og nådesløst. Og frygt er den benzin verdenslederne putter i tanken. De tror, de kan styre menneskehedens fokus og sympatier ved hjælp af frygt. De skaber fjendebilleder og udpeger ondskab for bedre at bevare egen position.

Men den fattige verden er nødt til at slå igen. Den kan ikke gå i militær krig mod den rige verden. Den har ingen mulighed for at møde sin overmand i en fair, åben kamp. Derfor må den fattige verden slå til med det våben, som rammer dybest hos den rige mand. Frygten. Jo mere den fattige slår til med frygt, des mere frygt kommer der. For hver gang den fattige hælder en skefuld benzin på bålet, hælder den rige en liter.

Frygten. Det kort, man har spillet for at styre sin befolkning, vil blive den rige verdens undergang. Den der har mest, har mest at miste. Mest at frygte. Den fattige har ryggen mod muren. Han har intet at miste. Han har intet at frygte.

”Kursputins Vrede”

Og hvad er det så han har udtænkt? Hvad er så den største terrorplan i verdenshistorien?

Det behøver spillerne ikke at få at vide. Og det behøver du heller ikke. Det handler om frygt – og den stærkeste frygt er frygten for det ukendte. Ingen kender Kursputins plan fuldt ud. Kun brudstykker kender man:

- En nervegas, der fremprovokerer ekstrem ukontrollabel angst.
- Gassen er skjult i beholdere et ukendt antal steder rundt om i verden.
- Der er intet system i deres placering. De kan være hvor som helst.
- Gasbeholderne udløses hver for sig på tilfældige tidspunkter. Tilfældige år.
- Ingen kender det totale antal af gasbeholdere.

EPILOG

Scenariet slutter dér i Kursputins lejr, men vi vil gerne vide, hvad der sker med spilpersonerne siden hen. Stil spillerne følgende spørgsmål:

»Et halvt år er gået. Hvor I er endt hver især? Hvem er I nu? Hvad har I fortalt verden om jeres oplevelser? Om Kursputin? Om hans værk?«

Bed spillerne tage notater til deres egen epilog. Det står dem helt frit for, om deres epilog har form af en drøm, et digt, et gravskrift, en samtale, en bog eller noget helt tredje. Giv dem 5 minutter og bed dem så efter tur fremlægge deres epilog.

Herefter er scenariet slut.

04.02.2004 Merlin P. Mann

FLOWCHART

PROLOG

- Spil-lederens prolog
- Spillernes prolog
- Spilpersonerne fordeles

FØRSTE AKT: Indledning

- Synopsis
- Erindringer

SEKVENS 1: Forhøret

Bipersoner

- Siwan "Boris" Murat (Betjent)
- George R. Adams (CIA)

SEKVENS 2: I bussen

Bipersoner

- Siwan "Boris" Murat (Betjent)

Genstande

- Kassen med SP ejendele

SEKVENS 3: Militser overalt!

Bipersoner

- Siwan "Boris" Murat (Betjent)
- Ahmed Yassavi (Al Khursaim)
- Mujaheddin militser

SEKVENS 4: Hvor skal vi hen?

Mulige steder

- CIA / US Army
- Pesticid-fabrikken
- FN
- Russiske styrker
- Mujaheddin

SEKVENS 4: (forts.)

Mulige bipersoner

- George R. Adams (CIA)
- Siwan "Boris" Murat (Betjent på flugt)
- Såret militsermand (Al Khursaim)

Mulige udgange

- Aktau (Kirsan Ilcan)
- Astana (Hovedstaden)
- Ufra bjergene (Al Khursaim)

ANDET AKT: Indledning

- Synopsis
- Erindringer

SEKVENS 1a / 1b: Aktau / Astana

Mulige steder

- Forladt olieraffineri
- Højhusbyggeri
- Stormagasin
- UNOCAL olieselskab
- Chess City

Mulige bipersoner

- Mennonit - Abraham Klassen
- Gangster - Nurzhan Subkhanberdin
- FN inspektør - Stefan Zetterberg
- Ultranationalist - Maxim Tashenovs
- CIA-meddeleler - Petr Svoik

Mulige hændelser

- Overfald
- Terror-bombe
- Demonstration
- Tyv afstraffes
- Sammenstyrtning

SEKVENS 1c: Ufra Bjergene

Mulige bipersoner

- Bevæbnede hyrder
- Opiumssmuglere
- Nervøse landsbybønder

SEKVENS 2: Kirsan Ilcans fest

Mulige steder

- Bryllupsfest i Aktau
- Valgkampagne i Astana
- Landsbyfest i Kotur Dag (Ufra bjergene)

Bipersoner

- Daniyal Akhmentov
- Kirsan Ilcan

SEKVENS 3: På vej til Kursputin

Steder

- Kizyl Atrek - udslettet landsby
- Klippeørkenen

Bipersoner

- Ilya (9) og Mehmet (6)

Særlige hændelser

- Ørkendrømmen

SEKVENS 4: Mødet med Kursputin

Steder

Kursputins lejr

Bipersoner

- Kursputin

EPILOG

»Et halvt år er gået. Hvor er I endt hver især?
Hvem er I nu? Hvad har I fortalt verden?«