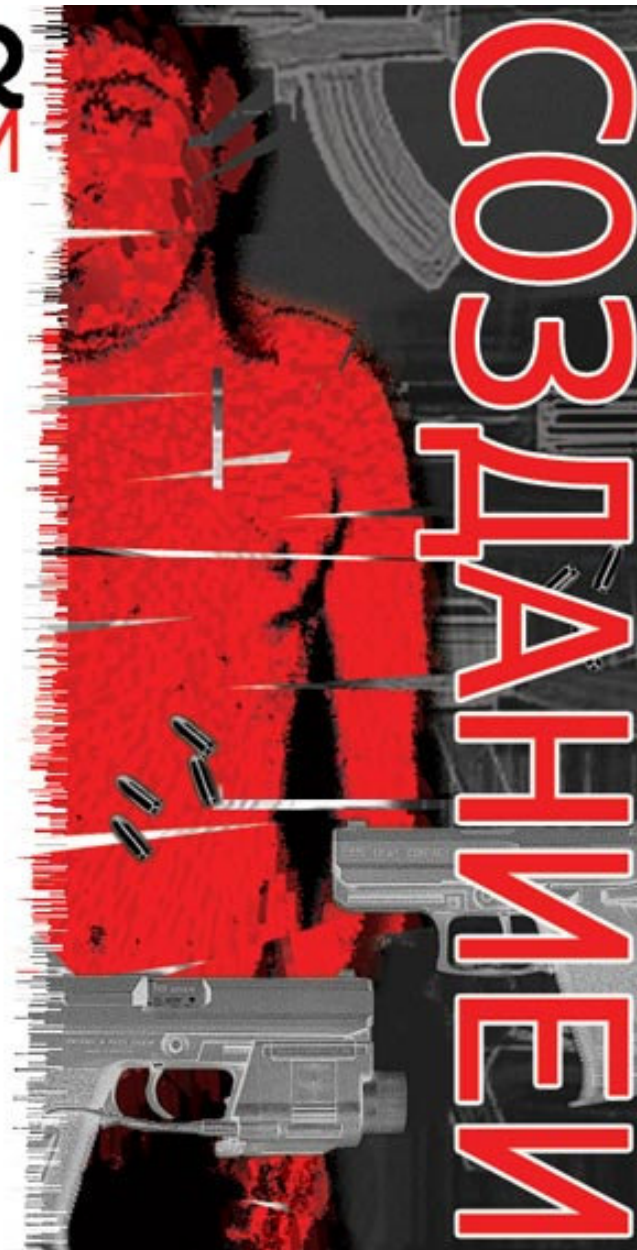


**VÆSENER**  
СОЗДАНИЕИ



Troels Chr. Jakobsen  
Merlin P. Mann

## SPILLEDERHÆFTE

LÆS DETTE FØRST

### Indhold

- Velkommen til Væsener ----- s. 2
- Kort synopsis ----- s. 2
- Scenariets opbygning ----- s. 3
- Credits ----- s. 3
- Spilpersoner ----- s. 4
- Bipersoner ----- s. 10
- Argana Karastan ----- s. 12
- Til spillederen ----- s. 14

## VELKOMMEN TIL VÆSENER

Dette er et scenarie, der har sit fokus på spilpersonerne og deres identitet. Historien handler om frygt, og hvad frygt får os til at gøre. Scenariet blev oprindeligt til ud fra følgende spørgsmål i mit hoved: »Hvis man ikke kan huske sin synd, er man så stadig en synder?«.

Scenariet er båret af et simpelt fortælletrick:

**Spilpersonerne kan intet huske om dem selv, når scenariet begynder. De får hver uddelt en bunke kort, som indeholder deres erindringer – de skal trække dem i tilfældig rækkefølge i løbet af scenariet.**

Tricket er stærkt, fordi du aldrig kan forudse, hvad spillerne vil have af viden om dem selv på et givet tidspunkt i scenariet.

For spillerne vil det være som at skulle samle et puslespil uden at kunne se æsken. Er den blå brik himmel eller hav? Eller bare en grim sweater? Spændingen ligger i at de konstante spekulationer: Hvem er man? Hvem kender man? Hvad har man gjort?

Det giver også en masse udfordringer for dig som spiller. For det første kan det være uhyggeligt svært, at få en gruppe mennesker, der ikke ved noget om hinanden, til at blive sammen som en gruppe. Og selv de mindste ting kan resultere i konflikter, der kan slagte scenariet.

Begge risici er det værd at leve med. Selvom plottet er lineært, skal spilpersonerne nemlig ikke at følge en tråd. De situationer, der får dem videre, vil komme til dem, uanset hvor de er. Plottet følger spilpersonerne – ikke omvendt.

## KORT SYNOPSIS

VÆSENER foregår i nutiden i et fiktivt land inspireret af Kasakhstan og Turkmenistan. Her er en terroristleder ved at planlægge et omfattende terrorangreb og lige før scenariet begynder er 3 af spilpersonerne terrorist-støtter og de 3 andre er anti-terrorister.

Alle 6 personer mødes, da anti-terroristerne angriber en fabrik, hvor der produceres nervegas. Gassen slipper ud og slår de fleste ihjel. Spilpersonerne overlever, men de har mistet store dele af deres hukommelse.

De føres til et hospital og det er her scenariet begynder. De vågner og efter en kort afhøring bliver de transporteret mod en amerikansk base. På vejen forsøger chaufføren at overtale dem til at tage med over den russiske grænse i stedet, men inden de når så langt, bliver bussen standset af terroristlederens militia.

Spilpersonerne bliver befriet, men samtidig angriber en anden militia og spilpersonerne må flygte for livet.

## Spilpersonerne



**Anya Ilcan** (♀)  
31 år, Karamener  
Rigmandsdatter



**Arjan Karimi** (♂)  
38 år, Iraner  
Journalist & dobbeltagent



**Judith Rosenberg** (♀)  
29 år, Israeler  
Snigskytte



**Mattias Bork** (♂)  
26 år, Tysker  
Nødhjælpsarbejder



**Mira Misuari** (♀)  
47 år, Filippiner  
Kemiker



**William H. Jefferson** (♂)  
43 år, Amerikaner  
CIA-agent

De er nu på egen hånd uden ret meget andet at gå efter end terroristlederens navn, Kursputin, og hvad de nu end har fået af erindringer på det tidspunkt.

Uanset hvor i landet, de begiver sig hen, vil de ende til en fest hos rigmanden og præsidentkandidaten Kirsan Ilcan. Han viser sig at have samarbejdet med Kursputin – og han betyder samtidig noget særligt for et par af spillersonerne.

Kirsan Ilcan kan hjælpe spillersonerne med at komme en del af vejen ud til Kursputins base i en bjergig ørken. Resten af vejen må de tage til fods.

Til sidst vil de nå frem til terrorist-lejren, som tilsyneladende er under afvikling. Kursputin kender i forvejen de fleste af spillersonerne og vil tage åbent imod dem.

Det er nu helt op til spillersonerne, hvad de vil gøre med Kursputin, men hans terror-plan er allerede sat i værk og kan ikke standses...

## SCENARIETS OPBYGNING

VÆSENER er delt op i en prolog, to akter og en epilog. Selve plottet er i sig selv en uafvendelig tragedie, men hvad spillersonernes historie hver især bliver, er op til spillerne og spillets udvikling.

- **Prolog (ca. ½ time)**

Her skal spillerne, ud fra nogle ord de vælger, beskrive deres spillersons seneste drøm. Denne prolog skal hjælpe dig med at fordele rollerne.

- **Første Akt (2-3 timer)**

Begyndelsen af første akt kører efter en fastlagt tråd, men på et tidspunkt efterlades spillersonerne på egen hånd, og så må de selv styre begivenhederne. Første akt slutter, når de har besluttet sig for at tage enten til hovedstaden Astana, havnebyen Aktau eller bjergene Ufra.

- **Andet Akt (2-3 timer)**

Spillersonerne kan bevæge sig frit i begyndelsen af andet akt, men på et tidspunkt vil de møde rigmanden Kirsan Ilcan, der kan pege dem i retning af Kursputin. Herefter kan spillersonerne tage ud til ørkenlejren og møde Kursputin i det store klimaks.

- **Epilog (ca. ½ time)**

Spillerne får nu lov til at fortælle, hvad der siden skete med deres spillerson.

## Credits

### Idé og udvikling:

Merlin P. Mann og Troels Chr. Jakobsen

### Tekst, redigering og Photoshop-fusk:

Merlin P. Mann

### Spiltestere:

Jonas Ellemand  
Anders Frost Bertelsen  
Olav Junker Kjær  
Palle Schmidt  
Peter Brodersen  
Carsten Schaumburg  
Brian Rasmussen  
Kristian Vinther  
Morten Trøst Jaeger  
Jakob Kjøller  
Anders Skovgaard-Petersen

### Som uundværlig musikalsk inspiration:

Moloko, Nick Cave, Magtens Korridorer, Mike Oldfield, Amon Tobin, David Bowie, Grace Jones, Brian Eno, Massive Attack, Prodigy, Röyksopp & Supertramp.

Dette scenarie blev skabt i vinteren 2003-2004 og er skrevet til premiere på Fastaval 2004. I den forbindelse vil jeg takke min tålmodige og omsorgsfulde scenarieansvarlige, Mette Finderup.

Stor tak til min kæreste Heidi, der har støttet mig gennem mine hektiske skriveperioder.

## SPILPERSONER - Spillederens udgave

**William H. Jefferson (II)**

*43 år. Amerikaner. CIA agent.  
Oberst i US Army Rangers (Delta Force).*

Will voksede op i en streng, kristen familie i Arkansas. Han hadede sin undertrykkende far og var lykkelig for at komme på militærakademi. Will stræbte altid efter at være den bedste og blev snart optaget i Rangerkorpsset. Han gennemførte uddannelsen i 1992.

Efter en flot forfremmelse i 2001 var det hans mening at trække sig fra operative opgaver, og begynde at leve det familieliv, han hidtil havde forsømt. Hans kone havde desværre ikke

meget tillid tilbage til Will, og hun ikke have et barn med ham. Hun fik i hemmelighed foretaget en abort, men Will fandt ud af det og gennembankede hende.

Will nægtede sin kone skilsmisse og søgte i stedet en stilling i CIA. Han blev sendt til Argana Karastan, hvor han skulle sammensætte et CIA-uafhængigt hold til hemmelige missioner blandt terrorister i Central Asien. Han fandt bla. frem til **Judith Rosenberg** og **Arjan Karimi**.

Will var på sporet af terrorgruppen *Al Khursaim* ledet af **Grigory Kursputin**. Gennem en ingeniør ved navn **Petr Svoik**, som havde arbejdet for Kursputin, fandt han frem til en pesticidfabrik i Petrapavlovsk, som udviklede nervegas for *Al Khursaim*. Petr fortalte at Kursputin opholdt sig på fabrikken, og Will planlagde hurtigt et angreb.

Kort tid forinden havde Will fundet ud af, at Arjan lå inde med beviser på Wills ansvar for en massakre. Will fik mistanke om, at Arjan var med i gruppen for senere at kunne afpresse Will, og derfor beordrede han Judith til "ved et uheld" at skyde Arjan under angrebet på fabrikken.

Desværre gik opgaven skævt. Det endte i uforudsete kamphandlinger, og pludselig var en farlig nervegas sluppet løs. Will forsøgte som det sidste at gribe Arjan og kvæle ham. Men for sent.

**Wills psykologi****Hvad er Wills livsdrøm?**

At blive en god far.

**Hvad har drevet Will?**

Den, der kan udøve retmæssig magt, er forpligtet til at gøre det.

**Hvad er Wills frygt?**

At skulle indse ondskaben i sin magtanvendelse.

**Hvad ville ødelægge Will?**

At blive fordømt for sine synder.

**Hvad ville gøre Will lykkelig?**

At blive tilgivet for sine synder.

**Kendskab til spilpersonerne**

**Arjan og Judith:** Medlemmer af Wills hold. Han frygter Arjan.

**Mira og Anya:** Så dem første gang på fabrikken. Ellers intet kendskab.

**Mattias:** Intet kendskab.

**Kendskab til bipersonerne**

**George Robert Adams:** Kontakten til CIA. Også tidligere Delta Force.

**Petr Svoik:** Informant. Will har presset ham for oplysninger om Kursputin.

**Kirsan Ilcan:** Har talt med ham.

Mistænker ham for terror-kontakter.

**Kursputin:** Russiskfødt terrorist med had til USA og Rusland. Har aldrig set ham.



### Anya Ilcan (II)

31 år. *Turkmener. Rigmandsdatter.  
Kursputins elskerinde.*

Anyas far var klanleder i Argana Karastan og fik i 1980'erne en væsentlig indflydelse ved at samarbejde med kommunisterne. Familiens formue voksede markant og som den sidstfødte af 6 søskende voksede Anya op i materiel overflod.

Mange klan-medlemmer mente at Anyas far havde forrådt dem, og det gjorde ham til en bitter mand. Anyas storebror **Kirsan Ilcan** var en langt bedre politiker og diplomat. Da han blev borgmester i byen Aktau, overtog han også funktionen som familiens overhoved.

Anya har aldrig haft et arbejde. Hun åbnede skoler og arrangerede skønheds-konkurrencer. Kirsan tog hende fra en tidlig alder med ud til offentlige begivenheder, og hun blev hurtigt familiens smukke ansigt udadtil.

Hendes far var aldrig glad for denne vestlige, dekadente opførsel, men Anya elskede at blive elsket. Det blev hun også, da Kirsan for nogle år siden tog hende med ud for at møde **Kursputin**. Hun fascinerede Kursputin, og han forlangte, at hun skulle fungere som budbringer mellem Kirsan og ham – som tegn på den totale tillid, de måtte have til hinanden.

Kirsan indvilligede og snart begyndte et intenst forhold mellem Kursputin og Anya. Anyas far døde for nogle måneder siden, men kaldte hverken Kirsan eller Anya til sit dødsleje.

Kirsan var ligeglad, men Anya var knust. Hun begyndte at drømme om at være sammen med Kursputin for alvor, og en aften opsøgte hun Kirsan for at fortælle, at hun vil rejse. Kirsan nægtede at acceptere Anyas plan. Han var beruset og blev voldsom overfor Anya. Hun skulle blive og vise sin bror ægte kærlighed. Anya følte sig både tiltrukket og dødsensangst, da han pludselig kyssede hende.

Som de stod dér, huskede hun at Kirsan havde begået overgreb mod hende som barn. I panik flygtede hun fra hjemmet og tog af sted mod en fabrik i Petrapavlovsk, hvor hun vidste Kursputin kunne være.

Det var han ikke – og netop den aften angreb CIA.

### Anyas Psykologi

#### Hvad er Anyas drøm?

At blive elsket af sin far.

#### Hvad har drevet Anya?

Hvis man bare elsker betingelsesløst, skal man nok blive elsket.

#### Hvad er Anyas frygt?

At skulle indse sit eget had til både sin far og sin bror.

#### Hvad ville ødelægge Anya?

At indse at den kærlighed hun får, er falsk.

#### Hvad ville gøre Anya lykkelig?

At elske og blive elsket som en ligeværdig.

### Kendskab til spilpersonerne

**Mira:** Hun fornemmer at Mira er jaloux på hendes forhold til Kursputin.

**Mattias:** Har set ham på fabrikken og til officielle middage med Kirsan, men hun ved ikke rigtigt hvem han er.

**Will, Judith og Arjan:** Intet kendskab.

### Kendskab til bipersonerne

**Kirsan Ilcan:** Hendes storebror og faderskikkelsen i hendes opvækst.

**Kursputin:** Hendes elsker og nuværende faderskikkelse.

**Daniyal Akhmentov:** Hendes pilot og chauffør. Trofast ven gennem mange år.



### Judith Rosenberg (II)

*29 år. Israeler. Snigskytte.  
Arbejder for CIA.*

Da Judith var 6 år gammel var hun med sin far i Jerusalem. En selvmordsbombe dræbte hendes far. Kort før bomben sprang, havde hun set bombekvinden stige ud af en bil, kørt af en ung arabisk udseende mand med helt klare blå øjne.

Disse øjne har fulgt hende lige siden. Hun vidste at denne mand var ansvarlig for hendes fars død. Judiths mor var ikke stærk nok til at klare tabet, og familien begyndte at gå i spåner.

Så snart hun kunne, meldte Judith sig til hæren, hvor hun blev en dygtig snigskytte og deltog i

mange operationer mod palæstinensiske lejre. Selv var hun præget af en evig fantasi om at opsøre og straffe araberne med de blå øjne.

Efter en mislykket mission forlod hun den israelske hær og viede sit liv til jagten på manden. Hun endte i Argana Karastan, hvor hun blev opsøgt af CIA-agenten **Will Jefferson**, der ville have hende med i en hemmelig anti-terror-gruppe. Hun takkede uden betænkning ja. Et andet medlem af gruppen var **Arjan Karimi**, og for første gang følte Judith noget for en mand. Han var så uberørt af virkeligheden – lod sig bare føre af skæbnen. En nat, for kort tid siden, elskede de første gang, og i tiden efter var Judith besat af angsten for måske at være blevet gravid.

Lige før et angreb på en terrorist-fabrik, fik Judith en overraskende ordre fra Will. Ved et ”uheld” skulle hun skyde Arjan. Will fortalte at Arjan var terrorist og dobbeltagent.

Den tvivlende Judith forsøgte at udføre sin ordre, men med Arjan i kikkertsigtet måtte hun ombestemme sig. Hun affyrede et skud tæt på ham, og da han vendte sig om, signalerede hun, at han skulle løbe. Netop da ramte gassen!

### Judiths psykologi

#### Hvad er Judiths drøm?

At hævne sin fars død.

#### Hvad har drevet Judith?

Følelserne må aldrig stå over fornuften.

#### Hvad er Judiths frygt?

At skulle opgive sin hævn.

#### Hvad ville ødelægge Judith?

At fuldbyrde sin hævn og indse at det ikke gav mening.

#### Hvad ville gøre Judith lykkelig?

At hengive sig til kærlighed og skæbnen.

### Kendskab til spilpersonerne

**Will:** Hendes overordnede. Hun har stor respekt for denne kølige leder.

**Arjan:** Med i Wills gruppe og en spire til Judiths begyndende kærlighed.

**Mira, Mattias og Anya:** Intet kendskab.

### Kendskab til bipersonerne

**Kursputin:** Kender kun hans navn. Ved han er en ond terrorist.

**Kirsan Ilcan:** Kender ikke hans navn - men hun kan genkende hans øjne, når hun ser ham. Han stod bag bomben, der dræbte hendes far.



### Arjan Karimi (II)

38 år. Iraner. Journalist.  
Dobbeltagent.

Arjans far var højtplaceret ingeniør i den iranske olieindustri, men flyttede efter revolutionen fra Teheran til Moskva. Her fik han stor indflydelse og Arjan voksede op i luksus og overflod. Arjan følte sig rodløs og utilpas i den russiske overklasse.

Mod sin fars vilje forlod han et ingeniørstudie og blev først soldat og siden journalist. Han fik mange kontakter og på et tidspunkt blev han involveret i diplomatiet omkring olien i Det Kaspiske Hav.

Han havde sin gang i mange indflydelsesrige cirkler og solgte blandt andet mange informationer til rigmanden **Kirsan Ilcan**. Arjan var en kamæleon, og han skyede ingen midler for at skaffe oplysninger. Han blev også introduceret for terror-lederen **Grigory Kursputin**, der tilbød ham del i en opiumsring.

Før det blev aktuelt, blev Arjan opsøgt af **Will Jefferson** fra CIA, som ønskede at have ham med som rådgiver i en anti-terror-gruppe. Til gengæld ville Arjan få muligheden for at komme til USA – og en truende spionsag ville blive droppet. Arjan tog mod tilbuddet.

Gennem Will lærte Arjan **Judith Rosenberg** at kende. Hun var snigskytte for Will. Arjan forelskede sig ubevidst i hende og de havde en affære.

I forbindelse med et angreb på en af Kursputins fabrikker, blev Arjan pludselig beskudt fra en uventet vinkel. Han vendte sig og opdagede Judith. Hun havde skudt på ham, men nu viftede hun ham væk.

Arjan nåede ikke at forstå hvad der foregik, før Will pludselig angreb ham. Kun gassen reddede i sidste øjeblik Arjans liv.

### Arjans psykologi

#### Hvad er Arjans drøm?

At vælge side. At beslutte sig for noget konstant i livet.

#### Hvad har drevet Arjan?

Tilfældet. Arjan er en spiller og en kamæleon.

#### Hvad er Arjans frygt?

At han aldrig kommer til at tro på noget.

#### Hvad ville ødelægge Arjan?

At skulle stå til regnskab for sine gerninger.

#### Hvad ville gøre Arjan lykkelig?

At have noget at tro på. Kærligheden, måske?

### Kendskab til spillpersonerne

**Will:** CIA-oberst og leder af gruppen. Har lovet at skaffe Arjan til USA.

**Judith:** Snigskytte i Wills gruppe. Arjan er forelsket i hende. De elskede dagen før angrebet på fabrikken.

**Anya:** Har set hende sammen med Kirsan Ilcan. Kender hende ikke personligt.

**Mira:** Har engang interviewet hende. Ved at hun er kemiker.

**Mattias:** Intet kendskab.

### Kendskab til bipersonerne

**Kirsan Ilcan:** Har handlet informationer med ham.

**Kursputin:** Har mødt ham og fået tilbudt del i en opiumsring.



### Mira Misuari (II)

47 år. Filippiner. Biokemiker.  
Forsker for Kursputin.

Miras mor var alene med 5 døtre i Manilas fattigkvarterer. Hun og de tre ældste døtre måtte ernære sig ved prostitution. Som 7-årig stak Mira af hjemmefra og blev samlet op af en sunni-muslimsk social organisation. Hun fik uddannelse og fandt tryghed og kærlighed hos Allah.

Hun nåede aldrig at se sin mor igen, men som 17-årig blev hun opsporet af en af sine søstre, der kunne fortælle at moren var død af underlivsbetændelse.

Mira begyndte at studere og lærte at Islams største fjende er kapitalismen. Mira rejste på Hajj (pilgrimsfærd) til Mekka og mødte her en muslimsk mand tilknyttet Al-Queda. Mira blev overtalt til at fortsætte sin forskning i Afghanistan. Her mødte hun Kursputin, som fortalte, at han havde udtænkt et terrorangreb større end WTC.

Kursputin var ikke muslim, men han var en anti-kapitalistisk tænker, og Mira satte sig for at omvende ham til Islam. Hun vil ikke svigte ham, som hun havde svigtet sin mor.

Hun begyndte at udvikle nervegas for Kursputin og arbejdede i hemmelige laboratorier i både Afghanistan, Iran og Argana Karastan.

I perioder havde hun mange samtaler med Kursputin, og hun mærkede, at han var ved at nærme sig Allah. Desværre indlod han sig med unge elskerinder, og det forstyrrede hans åndelighed.

Det sidste halve år har Mira haft base på en nedlagt pesticidfabrik nær Petrapavlovsk. Her har hun blandt andet lært Mattias at kende, som har en anderledes let og ubekymret religiøsitet. Mira er begyndt at tænke, at han måske er profet. Måske den profet, der skal redde Kursputin?

Men en aften bliver fabrikken angrebet af en lille gruppe amerikanske soldater, og Mira må slippe store mængder nervegas løs i håbet om, at det vil slå alle ihjel – og gøre hende til martyr.

### Miras psykologi

#### Hvad er Miras drøm?

At møde sin mor i paradiset.

#### Hvad har drevet Mira?

Hengivenhed til Allah, der kan lade Mira se sin mor igen.

#### Hvad er Miras frygt?

At skulle indse at hun blot er et menneske og ikke profet.

#### Hvad ville ødelægge Mira?

At skulle give slip på håbet om at se sin mor igen.

#### Hvad ville gøre Mira lykkelig?

At give sit hverv som profet videre og blive menneske igen.

### Kendskab til spilpersonerne

**Any:** En af Kursputins elskerinder. Naiv og sårbar. Mira vil gerne holde af hende, men tør ikke.

**Mattias:** Han skaffer medicin og kemikalier. En glad dreng, der indeholder en enorm åndelighed. Måske er han profet?

**Arjan:** Er blevet interviewet af ham engang, men husker det ikke.

**Will og Judith:** Intet kendskab.

### Kendskab til bipersonerne

**Kirsan Ilcan:** Har mødt ham enkelte gange, men kender ham ikke personligt.

**Kursputin:** Arbejder for ham og ser sig selv som hans åndelig vejleder.





### MATTIAS BORK (II)

26 år. Tysker. Nødhjælpsarbejder.  
Udfører opgaver for Kursputin.

Mattias voksede op i et almindeligt, overbeskyttet middelklassehjem med en frygtsom mor, der havde fortalt at Mattias far var død i en ulykke, da han var ganske lille.

Men da Mattias var 11 fik han et brev fra sin far, som han dog aldrig læste. Efter sin mors ønske læste Mattias medicin, selvom han havde svært ved at følge med. For at have en lovlig grund til at udsætte studiet blev han ulandsfrivillig.

Det førte til en bidende konfrontation med hans mor, der mente at han blev udnyttet

af disse socialistiske nasserrøve. Til sidst besluttede Mattias sig for at rejse fra det hele.

Han endte i Argana Karastan, hvor han med falske eksamenspapirer blev nødhjælpsarbejder og vandt respekt for sin integritet og arbejdsiver. Mattias fungerede som læge for en landsby ved Ufra-bjergene, hvor han blandt andet behandlede mange *Al Khursaim* terrorister.

Da der opstod kampe i området, indgik Mattias en aftale med *Al Khursaim* om at skåne landsbyen. I den forbindelse mødte han lederen **Grigory Kursputin**, som overbeviste ham om at *Al Khursaim* havde brug for medicin og kemikalier.

Mattias begyndte i hemmelighed at bringe forsyninger til Kursputins nervegas-projekt. Her lærte han **Mira Misuari** at kende og han mødte hende uden frygt, hvilket skabte et særligt bånd imellem dem.

Han var på fabrikken efter at have leveret de sidste forsyninger den aften CIA angreb fabrikken.

### Mattias psykologi

#### Hvad er Mattias drøm?

At finde sin far.

#### Hvad har drevet Mattias?

Troen på det gode i alle mennesker.

#### Hvad er Mattias frygt?

At indse at der findes ondskab og skulle dømmes et andet menneske.

#### Hvad ville ødelægge Mattias?

At skulle indse at hans gerninger har støttet en ond sag.

#### Hvad ville gøre Mattias lykkelig?

At acceptere sin vrede mod sin mor og tilgive sin far.

### Kendskab til spilpersoner

**Mira:** Har et åndeligt fællesskab med Mira. Hun er fuld af had, men Mattias kan måske helbrede hende.

**Anya:** Har set hende flere gange, men har aldrig talt rigtigt med hende.

**Arjan, Will og Judith:** Intet kendskab.

### Kendskab til bipersonerne

**Kursputin:** Har mødt ham og blev med det samme ramt af en følelse. Kunne det være hans far? Det er han naturligvis ikke, men følelsen er stærk.

**BIPERSONER****SIWAN 'BORIS' MURAT**

*Leder af politiets afdeling for  
Offentlige Anliggender og Erhverv  
41 år – Karamener – Russisk-venlig*

**Mål:** Vil overdrage spilpersonerne til FSB (den russiske sikkerhedstjeneste).

**Motiv:** Vil modvirke CIA's planer.

**Viden om spilpersonerne:** De er overlevende fra en eksplosion med efterfølgende gasudslip på en tidligere pesticidfabrik i Petrapavlovsk. De blev indbragt til Folkehospitalet og Siwan Murat er ansvarlig for at skrive rapport ved arbejdsulykker.

**Info:** Kun kort tid efter ulykken blev han kontaktet af George Robert Adams, der bad ham forstå, at der blandt de overlevende var terrorister, der skulle udleveres til USA. Boris skulle sørge for at holde dem på hospitalet indtil CIA kunne afhøre dem. Boris kontaktede straks FSB, som gav ham ordre til at transportere dem væk fra hospitalet og op i nærheden af den russiske grænse. Efter Georges forhør vil han føre spilpersonerne ud i en bus og køre dem af sted. Han vil forsøge at vinde deres tillid og overbevise dem om CIA's farlighed.

**GEORGE ROBERT ADAMS**

*Oberst (Delta Force) og CIA officer.  
48 år – Amerikaner – CIA loyal*

**Mål:** At få tilfangetaget Kursputin.

**Motiv:** CIA vil forhindre Kirsan Ilcan i at overtage magten i Argana Karastan – bla. ved at destabilisere Aktau og samarbejde med Mujaheddin.

**Viden om spilpersonerne:** Har arbejdet sammen med Will Jefferson. Har hørt om Arjan og Mira, men kender meget lidt til dem.

**Info:** George er sammen med Will Jefferson ansvarlig for CIA's hemmelige operationer i Argana Karastan. Målet er at opsnuse terroristreder, undgå US fjendtligt styre og sikre olieledning til Georgien. Will har fået frie tøjler til at sammensætte et hold, der ikke kan spores til CIA og lave nålestiksoperationer i området. George vidste at Will via meddeleren Petr Svoik var blevet opmærksom på fabrikken i Petrapavlovsk, så da CIA hører om ulykken, tager George straks derop.

**SIWAN MURAT****GEORGE R. ADAMS**

**PETR SVOIK**

*Elektronik-ingeniør, der har sat udstyr op for Kursputin. 28 år – Russisk*

**Mål:** At få penge fra CIA og slippe ud af Argana Karastan.

**Motiv:** Vil slippe væk fra Argana Karastan med nok penge til at kunne starte en ny tilværelse i Rusland.

**Viden om spillpersonerne:** Arbejder for Will. Har set Judith og Arjan med ham. Har set Mira og Mattias på fabrikken og Anya hos Ilcan.

**Info:** Petr Svoik voksede op i Argana Karastan, da det var en del af Sovjet. Hans far var udstationeret ingeniør i Aktau. Petr har mistet sin familie og vil gerne hjem til Rusland, men formuen er formøblet, og først begyndte han så at arbejde for Kursputin, men blev senere tvunget til at fungere som meddeler for CIA og Will Jefferson. Efter ulykken er han gået under jorden, og hvis spillpersonerne finder ham, vil han være så panisk angst, at han ved et uheld styrter i døden.

**KIRSAN ILCAN**

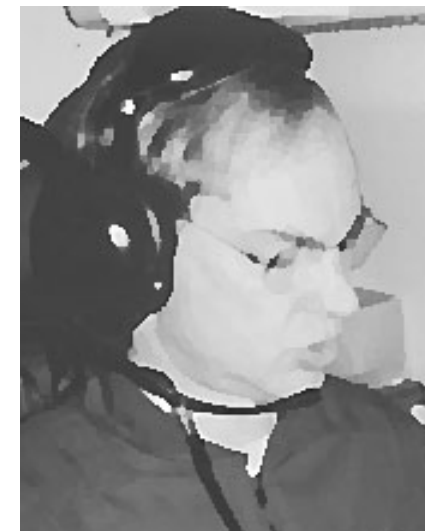
*Borgmester i Aktau og Turkmensk klanleder med gode kontakter til Iran. 42 år – Turkemener – Shia Muslim*

**Mål:** 1) Vinde præsidentposten i Argana Karastan. 2) Nedkæmpe Sunnimuslimske klaner. 3) Oprette olieledning til Iran.

**Motiv:** Ønsker at holde Argana Karastan samlet og få stærke bånd til Iran – og forblive uafhængig af både Rusland og USA.

**Viden om spillpersonerne:** Storebror til Anya. Har mødt Mira enkelte gange. Stod som ung bag en bombesprængning, der dræbte Judiths far – men han kender intet til hende.

**Info:** Ilcan er borgmester i Aktau og kandidat til præsidentposten. Han er hadet af nationalistiske sunnimuslimske mujaheddin grupper, som han har bekæmpet i samarbejde med Kursputin. Han kender ikke til Kursputins langsigtede planer.

**PETR SVOIK****KIRSAN ILCAN**

## GRIGORY KURSPUTIN

*Terroristleder med base i  
Argana Karastan og  
Afghanistan.  
50 år – Russisk – Anti-  
imperialistisk*



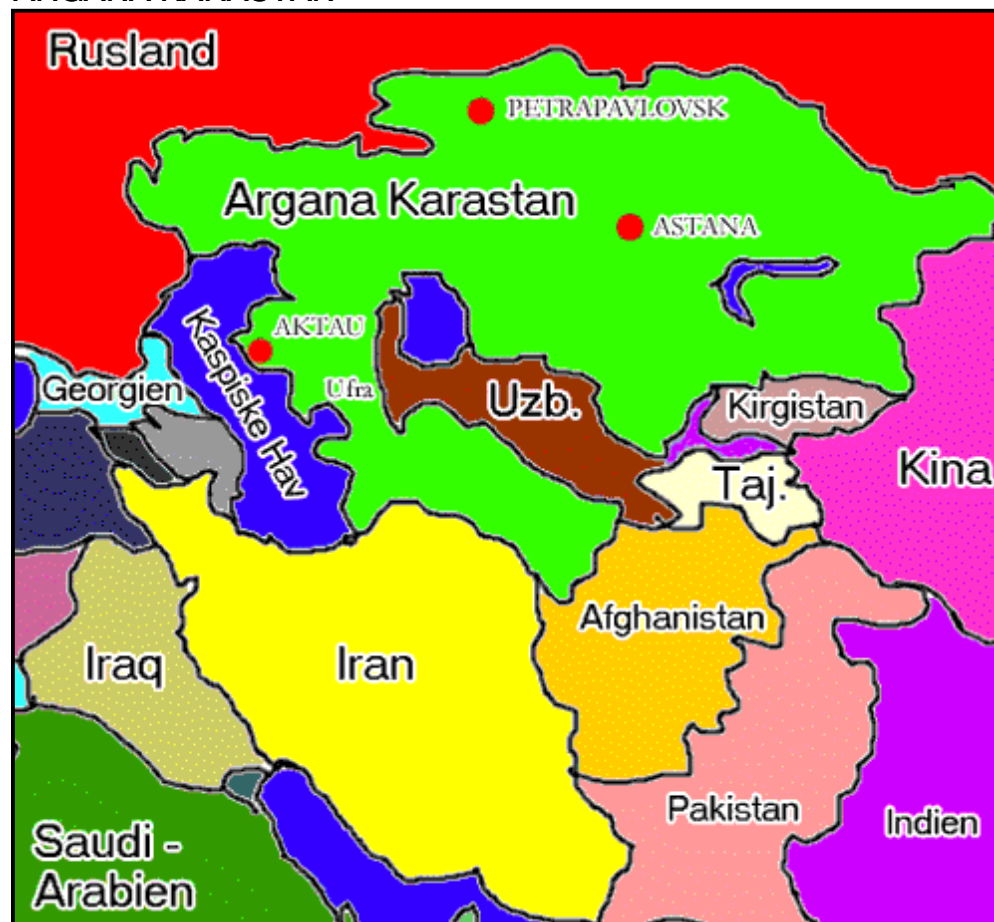
**Mål:** 1) Udløse en uforudsigelig terroraktion med nervegassen. 2) Forsvinde sporløst.

**Motiv:** Kursputin vil lære stormagterne at hvis man forsøger at bekæmpe frygten med magt, vil det kun føre til mere frygt. Verden kan ikke holdes nede af de rige magter.

**Viden om spilpersonerne:** Elsker til Anya. Mentor for Mira. Arjan har udført opgaver for Kursputin. Har beskyttet en landsby, som Mattias arbejdede i. Will har til opgave at tilfange Kursputin.

**Info:** Kursputin har været officer i KGB og deltaget i krigen i Afghanistan. Han blev såret i ørkenen og overlevede hjulpet af nomader. Han blev meldt død og savnet og brugte derfor mange år i ørkenen på at udtænke sit svar til verdens magthavere. Kulminationen er Kursputins Vrede – gassen, der vil blive udløst på tilfældige tidspunkter, tilfældige steder over en tilfældig årrække.

## ARGANA KARASTAN



### FAKTA-BOX

**Areal:** 3,18 mil. km<sup>2</sup> (over 90% ørken eller klippe)

**Grænsedeling med:** Rusland, Kina, Kirgistan, Uzbekistan, Afghanistan, Iran.

**Hav / Søer:** Det Kaspiske Hav, Aral Havet, Balquash Köli

**Befolkning:** 21,4 millioner (60% Karamenere, 21% Turkmenere, 17% Russere)

**Hovedbyer:** Astana (hovedstad), Oral (tidl. hovedstad), Ashgabat, Aktau (tidl. Shevchenko).

**Ressourcer:** Olie, Kul, Metaller - **Ulovlige ressourcer:** Cannabis, Opium, Ephedra

**Klima:** Fastlandsklima (fra -20 grader om vinteren til 35 grader om sommeren)

**Højdeforskelle:** -132m til +6.695m

## Argana Karastans historie

Landet blev selvstændigt i 1994 efter at have været en del af Sovjet siden 1936. De første reelle valg blev afholdt i 2001, men samlingsregeringen gik i opløsning kort tid efter og efterlod et splittet land i borgerkrigsfare.

FN overtog 'de facto' kontrollen med landets hovedstad Astana i 2003 for at gennemtvunge et frit præsidentvalg i 2004, mens USA og Rusland begge har bebudet, at hvis ikke den nye leder er i stand til at fjerne de mange formodede terroristreder i landet, vil man se sig nødsaget til at udføre præventive aktioner eller decideret intervenere.

USA har allerede tropper i landet for at bistå med at overvåge valget, samt i bekæmpelse af den stigende opiumstrafik fra Afghanistan.

## Politik

Argana Karastan er officielt en demokratisk republik, som har været styret af et sandt kludetæppe af klan-ledere, gammel-kommunister og ultra-liberalister.

Til den forestående præsident-valgkamp er det overraskende nok den turkmenske kandidat, Kirsan Ilcan, som er favorit – på trods af at Karamenerne udgør langt den største

befolkningsgruppe i landet og var den mest indflydelsesrige gruppe i Sovjettiden.

Forklaringen skal dels findes i at Karamenerne i virkeligheden består af flere forskellige etniciteter og ikke har været i stand til at enes om en samlet politik efter kommunismens fald.

Moderne turkmenerne har i samarbejde med liberale russere og andre udlændinge været bedre til at omstille sig til markedsøkonomi med øget politisk magt til følge.

Langt størstedelen af turkmenerne er dog stadig bønder og dybt nationalistiske. Det er også forklaringen på det paradoks, at Kirsan Ilcan ikke henter sine stærkeste støtter blandt sit eget folk. Tværtimod ser mange hans internationale linje som forræderi mod stammerne. Men med en forventet stemmeprocent på allerhøjest 40, er det alligevel den privilegerede overklasse og ikke bønderne, der kommer til at afgøre valget.

## Kriminalitet

Siden Taliban-styrets fald i Afghanistan er narkotika-trafikken gennem Argana Karastan steget drastisk. Derudover er landet plaget af rovdrift på kaviarstøren i Det Kaspiske Hav. Lokal justits udføres stadig i langt de fleste tilfælde af regionale stammeråd. Kun i storbyerne fungerer politi og domstole.

## Et lille stykke Rusland

Ved Argana Karastans selvstændighed betingede Rusland sig, at man kunne opretholde lejeaftalen om et mindre område midt i det nordlige Karamenien. Her ligger nemlig Baikonur Cosmodromen - et gigantisk rumfarts-anlæg med en lille by til kosmonauter og ansatte.

I Baikonur foretages der stadig satellitopsendelser og senest i forbindelse med opbygningen af den internationale rumstation, er der en livlig raket-trafik fra basen.



## TIL SPILLEDEREN

Efter at have læst spilleleder-hæftet har du forhåbentligt et indtryk af hvilken verden scenariet foregår i og hvilke personer, der er på banen. Du er nu klar til at læse selve scenarie-teksten.

### Scenariehæftet

Scenarie-hæftet er skrevet så kronologisk som muligt, så du i princippet bare kan bladre dig fortløbende gennem teksten i løbet af spillet. De eneste gennemgående oplysninger, du har brug for, står her i spillelederhæftet.

Personligt foretrækker jeg at skulle bladre så lidt som muligt, når jeg kører et scenarie, og det er grunden til denne opdeling.

### Spillermaterialet

Når du skal til at køre scenariet, er det vigtigt, at du har overblik over spillermaterialet. Noget af det skal udleveres ved scenariets begyndelse – andet skal du beholde, indtil scenarie-teksten giver dig besked på at udlevere det.

Det sværeste at holde styr på er erindringskortene. Der er i alt 18 til hver spilperson, de 13 får spillerne udleveret i starten – **husk at de ikke må kigge på dem**. De skal selv blande bunken og lægge den foran sig. Først i løbet af spillet må spillerne trække erindringskort. Udover de 13 kort i bunken, har du 5 erindringskort per spilperson. De 3 af dem skal du dele ud

til spillerne på bestemte tidspunkter: a) ved begyndelsen af første akt, b) ved slutningen af første akt og c) ved begyndelsen af andet akt.

De 2 sidste erindringskort skal bruges til en drømmesekvens lige før scenariets klimaks. Her skal spillerne to-og-to køre to mini-scener - en for hver spilperson. Scenen forklares på det ene af kortene, og når scenen er slut, skal spillerne have det andet kort – her står nogle spørgsmål om spilpersonens psykologi, som spilleren kan overveje.

### Tiden

Meget store dele af dette scenarie er afhængige af spillernes valg og input. Det betyder, at selvom jeg har sat vejledende tider på de forskellige akter, skal du ikke føle dig forpligtet af dem. Scenariet skal samlet helst ikke vare meget længere, og hvis spillerne er hurtige og resultatsøgende, gør det bestemt ikke noget, at spillet kun varer 4 timer.

Vær aldrig bange for at lade spillerne snakke sig lidt rundt i cirkler. Scenariet handler primært om seks spilpersoners langsomme selverkendelse – og derfor skal spillet mellem personerne have højest prioritet.

*Fortsat god læsning,  
Merlin P. Mann*

## Check-listen

Før spil, skal du sikre dig, at du har følgende:

1 stk. Spilleleder-hæfte (det her..)  
1 stk. Scenarie-hæfte

1 sæt spillekort  
36 små kort med ord til prologen  
6 stk. notepapir

6 stk. spilpersonbeskrivelser sat op på karton (på indersiden en personbeskrivelse og lidt fakta om Argana Karastan - på ydersiden et billede af personen, som de andre skal kunne se)

6 bunker á 13 erindringskort, som spillerne selv skal blande og lægge foran sig med ryggen opad.

6 x 3 kort med faste erindringer, som du skal uddele på bestemte tidspunkter

6 x 2 kort med hhv. en Ørken-drøm og et Erkendelseskort. Skal bruges lige før scenariets klimaks.

8 små kort med private genstande, som spilpersonerne kan finde i begyndelsen af scenariet.