

EN BRIST I TROEN

af Morten Jaeger



EN BRIST I TROEN

Forord

Med store kræfter følger et stort ansvar. Sådan siger man om helte. Men det er faktisk ikke sådan, at det hænger sammen. Helten får sine kræfter, når han accepterer sit kald og tager helterollen på sig. (fra foromtalen)

Verden har ændret sig. Demokratiet og kapitalismen slår sprækker, og miljøet og folkesundheden fortæller en historie om århundreders uansvarlighed. Troen på mennesket er svækket. Den humanisme, der startede sin sejrsgang i renæssancen, døde, da præsidenter og statsministre igen kunne omtale nationer og grupper af mennesker som "onde". Vi skuer ind i en ny mørk middelalder med en forlængst tabt tillid til individet. Tiden er til regulering. Vi har ikke tillid til, at den enkelte tager ansvar for miljø, sundhedsadfærd eller politiske beslutninger. Overvågning accepteres i stigende grad, og ytringsfriheden er til forhandling. Det frie valg bortranes, vi fortier viden og debat og efterlader masserne i et fordummende mørke. Mennesket har ikke værdi i sig selv, men får den først, når de enkelte sjæle ofres for troen på noget større som bønder i de store fortællingers spil.

En sådan verden har brug for helte. Helte, der tør tage ansvar. Helte, der tør udfordre autoriteterne og kæmpe for en sag. Men kan individet virkelig frit tage helterollen på sig? Eller er det eftertidens berettere, der skelner mellem helt og skurk, mellem mod og fanatisme, frihedskamp og terrorisme?

En brist i troen er en fortælling om helte, men ikke som vi kender dem fra eventyrerne. Heltene er ikke født til at tjene det gode på en skæbnebestemt mission. De træder først ind i helterollen, når de selv tror på fortællingen og finder deres plads. Men grænsen mellem helt og skurk er hårfin. Den ene fortællings frihedskæmper er den andens terrorist, og den modige hemmelige agent kan lige så vel være en fej forræder. Hvordan tjener den sande helt sit folk? Er det ham, der åbenbarer sandheden? Eller hende, der beskytter sit folk mod ondskab? Er det ham, der giver folket mening med livet? Eller hende der lader folket finde sin egen mening?



SCENARIET

En brist i troen

Kære spillerder

Velkommen til *En brist i troen*. Jeg håber, at du og dine spillere vil få en både underholdende og tankevækkende oplevelse.

Denne tekst er delt op i tre dokumenter:

Scenariet (denne tekst) gennemgår scenariets præmis, dets vigtigste elementer og nogle tips til afvikling. Dokumentet skal give dig en overordnet idé om scenariets univers, rollerne og regelsystemet.

Heltene er spillernes roller i spillet. Det indeholder desuden et par stikord til reglerne og en kortfattet introduktion til en del af scenariets univers.

Afvikling indeholder scener, flowcharts, handouts, tips til briefing og anvisninger til brug af regelsystemet. Dette dokument er redigeret, så det følger spilseancens kronologi. Jeg har tilstræbt, at du som spillerder har alle nødvendige oplysninger samlet i den tekst, der hører til den enkelte scene. Som følge heraf er der en del gentagelser, men det skulle gerne spare dig for at bladre rundt i dokumenterne og lave en masse opslag undervejs.

Andre materialer:

- Små seks-sidede terninger i to farver
- 10 brikker i to farver

Idé, tekst og layout:
Morten Jaeger

Fotos: Ole Hartøft-Nielsen

Tak til spiltestere:
Jeppe Norsker,
Christian Hviid
Mortensen, Alex Uth,
Monica Traxl og
Steffen Buhl Larsen for
inspirerende input og
sønderlemmende kritik.

Særlig tak til: Max
Møller for at skrive den
visionære synopsis,
som satte det hele i
gang.

Kontakt:
Morten Jaeger,
mtjaeger@gmail.com,
tlf. 23392352





SYNOPSIS

Tid og sted

New York, nær fremtid. Nationen er i undtagelsestilstand. Obama-epokens optimisme er et forlængst overstået kapitel. En række terrorangreb har medført en skarp højredrejning, og regeringen har indført skærpede love om sikkerhed. USA er nu en totalitær politistat præget af intens overvågning og militant håndhævelse af loven. Borgerrettigheder og individuel frihed er tilsidesat i sikkerhedens navn. Den militære satsning har kombineret med den økonomiske krise ledt landet ud i en fattigdom af historiske dimensioner. I New York er der stadig velfungerede kvarterer, men 75 % af byen er dækket af slum, hvor basale forsyninger som varme og elektricitet er ude af drift. Store dele af befolkningen lever i sektorer uden klar viden om samfundet udenfor, og stemningen emmer af mørke, uvidenhed, kaos og isolation.

Denne kritiske situation har affødt stor folkelig modstand, og der er i de senere år dannet en revolutionær guerillabevægelse. Bevægelsen er delt op i en række mindre grupper, der udfører voldelige aktioner og sabotage.

Samfundets forfald er næsten synkront fulgt af en række mystiske forekomster af mennesker med overnaturlige kræfter. I dannede kredse anses kræfterne som et uforklarligt naturfænomen eller som et resultat af forurering eller genmanipulation. I andre samfundslag har hændelserne afstedkommet en ny bølge af religiøse bevægelser.

Mange af disse bevægelser er tæt forbundet til guerillaen, og det er uklare grænser mellem kampen for politisk revolution og hellig krig. Det er dog sikkert, at de mest magtfulde grupper anses som en stor trussel mod stabiliteten i samfundet og den nationale sikkerhed.

Fortællingen

En brist i troen handler om en gruppe af guerillaens frihedskæmpere: *Alessa, Sadia, Chris, Jacques* og *Rodrigo*. Alle er unge, idealistiske og velsignet med overnaturlige kræfter. Gruppen er samlet for nyligt af lederen Alessa, og de har stadig kun udført mindre sabotagemissioner.

I første akt skal heltene netop til at modtage ordre til den mission, der er gruppens hovedformål. Overleveringen går dog galt, og de tvinges ud i en jagt efter spor af deres mission i kapløb med tiden og regeringens soldater.

I anden akt vil jagten på spor ikke blot lede heltene mod deres mission men også udsætte dem for oplevelser, der vil give dem større forståelse af deres kræfter. Oplevelserne vil både styrke og udfordre deres idealisme og tro på guerillaens sag. De vil indse, at kræfterne både understøtter heltegerninger og stor grusomhed. De vil desuden lære en formular, der kan fjerne kræfterne for altid. I løbet af akten finder gruppen ud af, at deres missionen drejer sig om at hjælpe nogle præster til at udføre et ritual, hvor de vil ofre præsidenten i et forsøg på at hidkalde Gud. Præsterne vil endvidere ofre Sadia, gruppens yngste medlem, i en aktion, der har til formål at kortslutte byens samlede elnet.

I tredje akt når gruppen frem til Trump Tower, hvor ritualet finder sted. De skal nu beslutte, om de vil støtte præsternes revolutionære plan eller om de vil redde præsidenten og gøre en ende på kræfterne for altid. Hvis de vælger den sidste løsning, skal de forholde sig til, hvordan de mystiske hændelser og deres egne heltegerninger skal fortælles for eftertiden.

KONCEPTET

En fortælling om helte

Fortællinger om helte handler om at besejre det onde og gøre verden til et bedre sted for sine ligesindede. Helte er mennesker, der tror så meget på deres sag, at de er villige til at gøre store personlige ofre. Helte er fantaster og fanatikere. Rollen som helt tildeles ofte af eftertiden og anskues i lyset af beretterens tro. Ændres perspektivet, kan de største helte også tildeles rollerne som de største skurke. Mit mål med *En brist i troen* er at sætte spillerne i helteroller med kræfter til at ændre verden og lade dem opleve deres handlingers skønhed og grusomhed i beretningens skiftende belysning.

I rollespil er fortællingen en forhandling mellem spillere og spilleders historier og opfattelser. I *En brist i troen* har det været min ambition at integrere regler og fortælling således, at der konstant er fokus på rollernes tro. Rollerne har alle potentiale til at blive hyldet som helte og frelsere eller blive dømt som skurke, terrorister og forrædere. Hvem, der ender i hvilke roller, afhænger af spillernes valg i spillet, og af hvordan deres rollers tro skaber deres fælles verdensbillede.

I scenariet er heltens tro direkte forbundet til deres evne til at handle. Scenerne er skrevet, så heltene hele tiden skal bruge deres tro, når de skal udføre deres fantastiske heltegerninger. Samtidig vil følgevirkninger af netop disse gerninger påvirke heltens tro tilbage og således sætte rammer for deres fremtidige handlemuligheder. Det er mit håb, at rollens tro både vil påvirke spillernes valg i fortællingen og deres spil med hinanden.

Vekselvirkningen mellem tro og heltegerning er især fremherskende i scenariets anden akt, der er skrevet som en udvalgt af mulige scener, hvor spillerne udsættes for forskellige oplevelser, der påvirker deres tro. Her vil det være din opgave som spilleder, at vælge de scener, der giver den mest interessante udvikling af rollerne.



SCENARIETS UNIVERS

Verden i en nær fremtid

Verden er blevet fattigere. Sidste årtis økonomiske krak og desperate politiske miljøreguleringer af industrien har forårsaget en verdensomspændende krise. Krisen, der omfatter alle verdensdele, manifesterer sig i stigende fattigdom, mangel på dagligvarer og et eskalerende forfald af infrastruktur, vand- og elforsyning og andre offentlige services.

Levevilkår i USA - Tidligere tiders overskudssamfund med økonomisk spekulation, luksusprodukter og et rigt kulturliv er afløst af tilstande, der minder om en uskøn blanding af den gamle europæiske østbloks rationering og mellemøstens kaotiske markedskultur. Dagligvarer er sjældne, og salget kontrolleres af staten, men i en nation, der er bygger på den individuelle iværksætterånd, har dette blot givet anledning til en spirende sortbørshandel. Råvarer og færdiglavet mad sælges rask væk sort på gaden.

Trods kaotiske tilstande og omfattende kaos og fattigdom huser de fleste større byer dog stadig en lille overklasse, der i kraft af teknologiens og medicinalindustriens udvikling lever stadigt rigere, sundere og længere.

Teknologi

Information, våben og bio-tech - Teknologien er opgraderet, men verden er ikke blevet fyldt med androider, tidsmaskiner og teleporte. På grund af de økonomiske nedgangstider har udviklingen primært fokuseret på få højt prioriterede eksisterende teknologier: Information, våben og bio-tech. *Information* flyder lynhurtigt og trådløst mellem mobile enheder. Flere steder er strømforsyningen også trådløs, men den generelle fattigdom og dårlige vedligeholdelse har dog gjort, at flere områder i lange perioder er uden dækning. Også *bio-tech* er i vækst. De rige vil betale for et langt, sundt liv, og der er rigeligt med sygdomme, der skal kureres. Samtidig satser nationerne svimlende summer på *våben* for at øge sikkerhed og kontrol i kampen mod terror. Et centralt redskab i vedligeholdelsen af lov og orden er en moderniseret udgave af de såkaldte *tasers*. En taser er i denne verden en slags pistol, der på 5-10 meters afstand kan udsende et målrettet elektrisk stød.

Brug af teknologi i spillet - Som spiller har du relativt åbne rammer for, hvad teknologien skal kunne. På grund af byens tilstand vil det også variere meget, hvor godt teknologien fungerer i de forskellige bydele. Dine spillere vil have en del idéer og forestillinger med fra andet science fiction, og det kan gavne spillet og deres indlevelse at anerkende deres idéer. Det må blot ikke skade fortællingen og scenariets temaer (se næste side). Generelt gælder retningslinjen "less is more" og teknologier, der trodser naturlovene (tidsrejser, teleportering, morfing, etc.) er helt udelukkede. Mystikken og det uforklarlige skal forbindes til kræfterne og ikke teknologien.

SCENARIETS UNIVERS

New York, nær fremtid

Optimismen, der fulgte i kølvandet på indsættelsen af Barack Obama, fik en brat ende, da han blev myrdet ved et attentat for snart otte år siden. Herefter har en række terrorangreb ledt nationen ud i en undtagelsestilstand, hvor den nye, højreorienterede regering har indført skærpede love om sikkerhed og en stigende grad af overvågning og militant håndhævelse af loven. USA er nu blevet en totalitær politistat, hvor borgerrettigheder og individuel frihed er tilsidesat for at øge sikkerheden.

Censur - Alle medier underlægges en omfattende censur. Nyheder leveres af enkelte store aviser og medievirksomheder, der sender indhold elektronisk til digitale enheder. Telefoni overvåges, og Internettet er begrænset, så den enkelte bruger kan kun tilgå bestemte, godkendte sider. Det er dog muligt at hacke sig gennem kontrollen, og flere regeringsfjendtlige grupper kommunikerer via alternative protokoller til mobile enheder.

Sygdomme - Landet er fattigere end nogensinde. Den militære oprustning har kombineret med den økonomiske krise tæret på de resurserne, og almindelige services som elforsyning, vand, gas og infrastruktur hænger i laser. Forarmelsen er også gået ud over renovering og vedligeholdelse af kloaksystemerne, og især de dårligst stillede døjer med sygdom. Gennem de sidste to år er sygdommen EX-300 alene nationens hyppigste dødsårsag. Den kendes nu i befolkningen som *Den ny Pest*. For få år siden forlød det, at forskeren Marwan El Roumi, havde fundet en kur, men kort tid efter døde han på mystisk vis ved en ulykke i sit laboratorium. Konspirationsteorier hævder, at han blev myrdet af lyssky medicinalvirksomheder med kommercielle motiver. Siden da har ingen meldt sig på banen med en offentligt tilgængelig kur, men der spekuleres i, om rige amerikanere kureres for svimlende summer bag lukkede døre.

Kræfterne i slummen - New York huser stadig velfungerede kvarterer, men ca. 75 % af byen er dækket af en slum. Midt i slummen er der en mystisk begyndende fremkomst af mennesker med tilsyneladende overnaturlige kræfter.

Bio-tech - Spekulationer omkring sygdommen og forekomsten af kræfterne har medført skepsis overfor forskning og i særdeleshed medicinalvirksomheder. Nyhederne melder dagligt om angreb og sabotage på kommercielle laboratorier.

Guerillaen - Regeringens øgede kontrol og den generelt dystre situation har fået en gruppe borgere til at danne en guerillabevægelse, der kæmper for revolution. Bevægelsen er delt op i en række mindre grupper, der udfører forskellige former for sabotage.

Fremmedhad - Flere terrorangreb er blevet forbundet med radikal islamisme. Dette har sammenhold med forekomsten af nye religioner medført en stigende frygt for fremmede religioner og skikke i det hele taget. En del af byens kvarterer patruljeres nu ikke blot af soldater men også af selvtægtsbander bestående af skinheads, der ønsker at holde deres kvarterer racerene.

SCENARIETS UNIVERS

Kræfterne i fortællingen

Fremkomsten af de mystiske kræfterne har givet anledning til flere spekulationer både i den åbne presse og bag låste døre i regeringens efterretningstjeneste. I den brede befolkning anses kræfterne som et uforklarligt naturfænomen. Konspirationsteorier spekulerer i, om de er et resultat af forurering eller genmanipulation. I andre dele af samfundet ses kræfterne som et varsel om Guds genkomst. Dette har ledt til en ny bølge af religiøse bevægelser. En del af dem tilbeder Gud som en almægtig himmelgud, som vi kender det fra kristendommen og islam. Andre ser mere kræfterne som et udtryk for en guddommelig kraft, der findes i naturen. Flere af de nyreligiøse bevægelser har revolutionær karakter og indgår i samarbejder med guerillaen.

Ingen af scenariets aktører ved eller finder på noget tidspunkt ud af, hvordan kræfterne er opstået, eller præcist hvordan de virker. I slutscenen, hvor præsterne fremmaner en form for overnaturligt væsen, vil heltene dog erfare, at verden indeholder mere, end hvad videnskaben kan forklare.

Kræfternes natur

Helten er ikke en kraftfuld person, der skal lære at tage ansvar. Helten er en person, der bliver kraftfuld, fordi han eller hun tager ansvar.

En brist i troen handler om tro og om manglen på oplysning. Det er derfor vigtigt, at spillerne oplever en dobbelthed i sammenhængen mellem tro og kræfter. Troen er opstået på grund af kræfterne, men det er også troen, der afgør, om kræfterne aktiveres. I fortællingen opstår kræfterne, når det menneskelige sind gennem sin tro, følelse og koncentration formår at manipulere en energi, der endnu ikke er kortlagt af videnskaben. Som spilleder kan du sammenligne det med brugen af Kraften i Star Wars, eller når opdagerne i Call of Cthulhu via spells drager fordel af en form for overnaturlig magi.

Heltenes brug af kræfterne i spillet - Følelser er kræfternes brændstof. Jo større følelse, man investerer, jo større kan kræftens effekt blive. Men for at kunne omsætte brændstoffet, skal helten have et mentalt fokus. Denne tro er en sag eller et kald, der får helten til at finde de rigtige følelser frem, så kræfterne ikke bliver til skade for de forkerte. Når helten skal styre sin kraft, skal han eller hun fokusere på sin tro - troen på sig selv og troen på, at kræfterne arbejder for den rette sag. Er helten i tvivl, bliver følelserne blandede og effekten svag. Lader helten sig rive med af følelser som vrede, angst eller eufori, mister kræfterne deres formål og retning og kan forårsage stor skade.



HELTENE

Guerillagruppen

Guerillaen er en meget fragmenteret bevægelse, og de enkelte grupper har ikke overblik over alle aktioner, medlemmer og strukturer. I Heltenes gruppe er Alessa lederen, og hun modtager ordrer via en gammel modificeret mobiltelefon, der er hacket til at sende på en hemmelig frekvens.

Gruppen har eksisteret i et halvt år, men den er først blevet samlet i sin nuværende form med rekrutteringen af Chris for to måneder siden og Sadia for få uger siden. Til dagligt lever heltene af småjobs og nogle honorarer, som særlige kontaktpersoner uddeler kontant. Gruppens hovedkvarter skifter konstant imellem besatte lejligheder. Heltene kender ikke hinanden særlig godt. I en periode har de haft en regel om ikke at snakke for meget privatsnak eller diskutere missionerne, men efter at de meget nysgerrige og udadvendte Chris og Sadia er kommet ind i gruppen, er det dogme efterhånden gået fløjten.

Indtil videre har heltene mest håndteret mindre overfald og sabotage, som har afledt opmærksomheden fra andre, vigtigere aktioner. Lederen Alessa har dog flere gange ladet gruppen vide, at de er samlet for at udføre en vigtig mission i nærmeste fremtid. *Det er denne mission, der danner udgangspunktet for scenariet.*

GUERILLAENS MÅL OG VÆRDIER

Guerillaens erklærede formål er, at:

- Vælte regeringen
- Bekæmpe patruljer og militær overvågning
- Genetablere ytringsfrihed og andre borgerrettigheder
- Bekæmpe racistiske bevægelser

Hvis medlemmer har andre dagsordner, er det for egen regning og potentielt noget, der skal godkendes af de andre medlemmer i deres enhed.



HELTENE

Guerillagruppen

Heltene er alle produkter af den vekselvirkning, der opstår, når en stærk tro på en sag former og formes af et særligt liv med særlige kræfter.

SADIA er gruppens nyeste medlem og er også den yngste. Hun er datter af forskeren Marwan El Roumi, der blev dræbt efter at have fundet en kur imod EX-300. Sadias tro handler om viden og ansvar. *Hendes personlige tema fortielse af viden.* Kan mennesket tage ansvar for sin viden og konsekvenserne af udviklingen. Eller skal vi beskyttes mod os selv?

RODRIGO er gruppens kriger. Han går forrest i kampen og drives af en vrede, der indimellem skræmmer de andre. Rodrigos tro handler om kræfterne og mobilitet. *Hans personlige temaer er vold og undertrykkelse, og hvordan kræfterne bruges i kampen for at blive til noget.* Har den enkelte lov til at anvende vold for at frigøre sig fra en andens dominans? Leder kræfterne til frigørelse, eller er de blot endnu et magtmiddel?

ALESSA er gruppens omsorgsfulde leder. Hun tror på godhed og på kræfternes forbindelse til noget guddommeligt. Men hun har også en kynisk side. Hun ser det menneskelige sind som letpåvirkeligt og svært at tage helt alvorligt. Alessas tro handler om menneskets formål og berettigelse. *Hendes personlige tema er menneskets værdi i forhold til kræfterne og det guddommelige.* Er det menneskets formål at tjene en højere guddommelig magt? Eller tjener folkets tro menneskets simple, verdslige interesser?

JACQUES er en specialtrænet regeringssoldat, som har infiltreret gruppen. Hans hovedformål er at holde lav profil, til han kender gruppens bagmænd og plads i guerillaens større planer. I det daglige kæmper han i Guerillaens frontlinje med Rodrigo, og han tvinges konstant til ufrivilligt at sabotere og dræbe sine ligesindede. Det er ofte svært for ham at retfærdiggøre sine handlinger. *Jacques' tro handler om principper og perspektiv.* Kan love og principper retfærdiggøre grusomme handlinger? Er der absolut godhed og retfærdighed, eller har en sag altid to sider? Kan man være en helt uden også at være en skurk?

CHRIS er ligesom Jacques en outsider, som har infiltreret gruppen. Chris arbejder for New York Times og er i færd med at skrive en baggrundshistorie om regeringens tyranni og om guerillaens arbejde. Chris er som udgangspunkt positivt stillet overfor guerillaen, men han provokeres konstant af dens kompromisløse brug af vold. Chris' tro handler om oplysning. *Hans personlige tema er udbredelsen af sandheden.* Skal folket vide alt, eller kan det give mening at tilbageholde farlig information? Er indsigt og åbenhed altid det rigtige? Eller er folket bedre tjent med et verdensbillede, der filtrerer og beskytter imod angst og kaos?



HELTENE

Heltenes kræfter

SADIA kan med tankens kraft både styrke og svække elektriciteten i apparater i hendes nærhed. Hun kan styre elektriske strømme og få apparater og kredsløb til at tænde, slukke eller kortslutte.

RODRIGO kan mobilisere overmenneskelig styrke, når han samler sin mentale kraft. Han kan både styrke sig selv og dræne en modstander til bevidstløshed eller til døde.

ALESSA kan med den rette koncentration påvirke andre menneskers fysiske og psykiske tilstand på en række måder. Hun kan dels heale fysiske skader, dels sende psykiske impulser, der fungerer som en øjeblikkelig, kortvarig hypnose. Denne evne gør hende også i stand til at forstærke de andre heltes kræfter ved at forstærke de følelser, de investerer i dem.

JACQUES kan med tankens kraft opnå overmenneskelig kropkontrol. Han bevæger sig hurtigere, smidigere og mere præcist end nogen anden. I kombinationen med års intens militærtræning gør denne kraft ham til en ustoppelig dræbermaskine.

CHRIS kan ved koncentration nå en tilstand, hvor hans sanser fungerer overmenneskeligt. Indtrykkene skrues op, og hjernen afkoder dem mere effektivt. Dette gør ham i stand til at overvåge og analysere sine omgivelser under stort set alle forhold.

Heltenes roller i plottet

I *En brist i troen* er det en central pointe, at spillerne har en vis frihed i forhold til deres rollers valg undervejs og deres plads i fortællingen. Herunder har jeg dog for overblikkets skyld gjort et forsøg på at placere rollerne i en traditionel plotstruktur:

SADIA er historiens objekt. Hun er central for Alessas mission og præsternes instrument til at nå deres mål. Hvis Alessa får hende sikkert frem til ritualet, vil præsterne lamme byens kommunikation, slette store mængder data og helt bogstaveligt mørklægge samfundet.

ALESSA er budbringer. Hun arbejder for præsterne og vil dels udbringe deres tro dels lede Sadia til ritualet.

RODRIGO og JACQUES vil alt efter perspektiv være fortællingens henholdsvis helt og skurk. Deres roller vil forrykke sig i forhold til hinanden alt efter stemningen i gruppen og de valg, spillerne træffer. Det er oplagt, at Jacques vil gøre det af med Rodrigo for at beskytte præsidenten, eller at Rodrigo vil gøre det af med Jacques for at støtte Alessa og præsterne.

CHRIS er hjælperen. Han vil i kraft af sine sanser beskytte og hjælpe fortællingens helt til at nå sit mål. På et andet plan kan han blive fortællingens beretter, der i sidste ende afgør, hvem der huskes som henholdsvis helte og skurke for eftertiden.

FORTÆLLINGEN

Fortællingen akt for akt

1. Akt: Heltene skal modtage en overlevering af den mission, der er hovedformålet med gruppens eksistens. Overleveringen går galt. Regeringens soldater slår gruppens kontaktperson ihjel, men han når at efterlade et spor. Heltene flygter eller slår soldaterne ihjel. Herefter får Alessa et opkald fra en anden kontaktperson, Svenskeren, som dirigerer dem til et skjulested i New Jersey.

Besøget hos Svenskeren er første del af missionen. Han er ikke klar over, hvordan de kommer videre, men han forklarer dem sammenhængen om kræfterne og sætter dem til at udføre et ritual, der vil styrke dem i deres tro. Ritualet sætter dem i en tilstand, hvor de oplever deres handlinger gennem et drømmesyn, der delvis virker som flashbacks (til scener beskrevet i rollebeskrivelserne). Gruppen er delt og oplever to forskellige flashbacks. Alessa, Sadia og Rodrigo oplever mindet om Sadia, der jages af skinheads. De to 'bedragere' Jacques og Chris oplever en blodig kamp på en basketballbane. Scenen slutter i et voldsorgie. Herefter forsvinder oplevelsen i tåger.

1. Akt er meget lineært opbygget og ikke særlig interaktiv. Formålet er at lade spillerne lære om universet og deres rolle og få overstået diverse spørgsmål om, hvordan alting fungerer. Ritualet er tænkt som et virkemiddel, der tvinger spillerne til at spille i 1. person og leve sig dybere ind i rollen og stemningen.

2. Akt: Heltene følger en række spor, leder dem til deres endelige mission: At medvirke ved et ritual, der skal bringe Gud tilbage til jorden. Sporene leder til viden om ritualet og motiverne bag. Heltene vil desuden få nys om en glemselsformular, der kan udlette troen og kræfterne. Oplevelserne påvirker heltenes tro og giver dem en klarere idé om, hvilken side de kæmper på, og hvordan de bør bruge deres kræfter, når det virkelig gælder.

*2. Akt er opbygget som et åbent katalog af scener, hvor rollerne kan gå på opdagelse, mens de jager to afgørende oplysninger: **Glemselsformularen** + **Tid og sted for ritualet**. Scenerne indeholder flere muligheder for at finde oplysningerne, så fokus kan lægges på karakterudvikling og action fremfor efterforskning.*

3. Akt: Hele denne akt drejer sig om fortællingens klimaks: Præsternes ritual på toppen af Trump Tower, hvor de vil hidkalde deres Gud. Heltene når frem til Trump Tower for at udføre en mission, der stadig er noget uklar. Midt i akten vil de for alvor se, hvilken gud præsterne ønsker at kalde frem. Her må de tage stilling til deres tro og overveje, om de vil kæmpe for eller imod ritualets gennemførelse. Hvis spillerne undervejs i scenariet har erhvervet sig den rette viden, vil de i slutscenen stå med magten til at gennemføre revolutionen eller fjerne kræfterne og alle spor af dem.

3. Akt er skrevet som en lineær sekvens af scener og handlinger, der foretages af scenariets bipersonerne, men spillerne har stor frihed til at gribe ind samtidig med, at de også kan 'gå glip' af nogle af de begivenheder, der foregår. Scenerne er desuden krydret med en række små begivenheder, du kan sættes i gang for at styre handlingen og aktivere spillerne.

AFSLUTNINGEN

Spillernes afgørende valg og dets konsekvenser

I scenariets afslutning står heltene med en række valgmuligheder. Herunder følger et par linjer om, hvordan disse valg stemmer overens med scenariets og heltenes personlige temaer. Brug eventuelt disse pointer til at vælge din fortolkning af scenariet. Overvej, hvilket budskab du synes, at dine spillere skal tage med sig ud af spillokalet.

Fuldføre ritualet og tilkalde guden - Hvis heltene følger præsternes plan, vil de fremkalde et monster, der vil terrorisere menneskeheden. Fortællingen viser, at mennesket ikke kan håndtere sin egen viden, og at indgreb i naturens orden kan have alvorlige uforudsete følger. Fra et andet perspektiv taber mennesket ved at lægge sin skæbne blindt i hænderne på sin tro. **Alessa** har vundet spillet ved at opfylde sin mission, men fordi hun ukritisk har adlydt ordrer, bliver hun alligevel scenariets store taber.

Bortvise guden - Hvis heltene fastholder deres loyalitet overfor præsterne, er det muligt for dem at udføre et ritual, der bortviser guden. Dette vil dog kræve enighed i gruppen. Heri vil der ligge en livsbekræftende pointe om, at mennesker med forskellige dagsordner kan finde fælles fodslag om at klare en udefrakommende trussel. Denne slutning vil dog lede til et dilemma om, hvad der skal ske efterfølgende. Her vil især **Jacques** komme i dilemma omkring sin loyalitet. Hvis heltene bortviser guden men beholder deres kræfter, skal de leve med, at kræfterne er forbundet til noget, der potentielt er 'ondt' og menneskefjendsk. Vil Jacques acceptere risikoen for et potentielt fremtidigt kaos?

Fremsige Glemselsformularen og skrinlægge kræfterne - Denne løsning vil også vise heltene fra en nobel side. Formularen vil gøre det af med guden, men både helte og præster vil være reduceret til almindelige mennesker og nu fremstå som terrorister, der netop har forfejlet et angreb. Denne handling vil således indeholde et offer. Dette vil især være svært for **Rodrigo**, der har lagt sit liv an på at undslippe slummen og blive til noget særligt.

Redde præsidenten eller understøtte oprøret? - Ved scenariets afslutning har heltene set præsidenten i en lyssky alliance med præsterne. De har også set præsterne demonstrere tydeligt, at de ikke magter at lede nationen. Det er muligt, at præsidenten er død, og at byen er kortsluttet, og alt skal starte på en frisk. Men det er også sandsynligt, at alt snart vil blive fortiet, og at livet kan vende tilbage til det normale. Her må heltene træffe deres valg på baggrund af deres oplevelse af regeringens undertrykkelse sammenlignet med deres oplevelse af det kaos, som guerillaen er skyld i.

Udbrede sandheden eller udbrede en dækhistorie - **Sadia** og **Chris** sværger til sandheden og folkets fulde indsigt, men de må overveje, om folket har godt af at vide, at deres præsident er korrupt, og at de kræfter, som de fattige har investeret deres tro og håb i, er forbundet til en farlig, overnaturlig kraft.



TEMAER

Stemning og temaer

En brist i troen indeholder nogle centrale stemninger og temaer, som det er vigtigt at fremhæve, hvis heltenes valg og diskussioner skal være vedkommende for spillerne. Brug nedenstående som inspiration, når du sætter scenerne, eller når du finder på begivenheder, der skal udfordre heltene undervejs i scenariet.

Mørke - Fremtidsbilledet er mørkt og dystert. Understeg dette ved at sætte de fleste scener om aftenen, natten eller tidligt om morgenen, hvor der stadig er mørkt. I mørket er det tydeligt, når elektriciteten ikke fungerer, og når de fattige har tændt bål indendørs for at holde varmen. Mørket skaber uvished, og det er ofte utydeligt, om larm fra underetagen forårsages af soldater, en kat eller en hjemløs.

Isolation - Heltene føler sig alene. Guerillaen er opsplittet i små celler, og heltene har ikke mange kontakter. I flere bydele er der dårlig dækning for kommunikationsudstyr, og de tvinges til at gætte, tro og stole på aftaler. Også internt i gruppen vil heltene opleve isolation, da det er svært at stole på de andres tro og motiver. Beskriv også menneskemængder som isolerende og fremmedgørende. Guerillaens krigere er ikke anerkendte helte men opfattes af flertallet som terrorister.

Undertrykkelse - Alle helte i gruppen påvirkes, når de konfronteres med regeringens undertrykkelse af befolkningen. Lad scenerne emme af kontrol, patruljerende styrker og soldater, der går for langt i forhold til deres beføjelser. I kampscenerne er soldaterne hensynløse i forhold til skader på lokalbefolkning og materiel.

Kaos - Sideløbende med at heltene bombarderes med indtryk af regeringens magtmisbrug, konfronteres de med grusomme følgevirkninger af guerillaens arbejde. De skal bemærke, at volden skræmmer befolkningen, og at flere problemer med infrastruktur og forsyning skyldes sabotage. De skal se, at opportunisten konstant udnytter de kaotiske tilstande til at afreagere, snyde, stjæle eller på anden måde fremme egne interesser. En nødvendig kamp kan let ende i meningsløs vold, optøjer og hærværk.

Menneskets ansvarlighed - Heltene ønsker alle at gøre verden til et bedre sted. Flere af dem nærer dog tvivl vedrørende menneskets grundlæggende natur. Når de kaotiske tilstande leder til opportunisme, og når hylere fremmer deres egen sag under dække af noble hensigter, vil heltene tvivle på, om mennesket er klar til at håndtere kræfternes overmenneskelige gave.

Oplysning - Som en naturlig modpol til mørket og den blinde tro ligger oplysningen. Flere af heltene har personlige temaer omkring forskning og ytringsfrihed, og de vil blive udfordret i, om åbenhed er til ubetinget gavn for menneskeheden, eller om mennesket har behovet for at blive beskyttet fra farlig viden, da det ikke er modent til at lede sig selv. Brug lyset som metafor i dine beskrivelser af lokaliteter, og når Chris bruger sine kræfter. Alt efter stemningen, kan det være klart, skærende, flakkende, blødt, hårdt, etc.

REGLER

Grundlæggende præmisser

Da scenariet handler om, hvordan rollernes tro danner udgangspunkt for deres kræfter, har jeg lavet et simpelt regelsystem, der lader dig og spillerne holde styr på, hvordan rollernes tro udvikler sig fra scene til scene.

Reglerne bygger på følgende præmis:

Rollerne har fri vilje til selv at bestemme deres handlinger, men deres tro afgør omfanget af, hvad de er i stand til at gøre.

Kort fortalt fungerer det ved, at heltenes kræfter drives af følelser. Jo større følelse, jo større effekt. En helts tro afgør, hvor mange følelse han eller hun kan lægge i brugen af sin kraft. Samtidig påvirkes troen hele tiden af, hvad helten oplever, og hvor meget succes han eller hun har med at bruge sine kræfter.



REGLER

BRUGEN AF KRÆFTERNE

Når en helt skal bruge sine kræfter, skal spilleren slå et **terningslag**, der er højere end eller lig med en på forhånd angivet **talværdi**.

Terningslaget slås med 6-sidede terninger. Antallet varierer mellem 1 og 6 alt efter, hvor stærk helten er i sin tro (se beskrivelsen af tro på næste side).

Talværdien fastsættes altid af dig som spilleder. I de fleste scener vil der være nogle anvisninger, som tjener som inspiration. Grundlæggende er sværhedsgraden:

3-7: Lette handlinger, som er næsten automatisk succes. Går de alligevel galt er det ofte uden store konsekvenser.

8-12: Svære handlinger, som kan risikere at gå galt. Konsekvenserne af fejlslagne handlinger varierer og afhænger af konsekvenserne.

Over 12: Handlinger, der er enten kræver ekstra meget energi eller en ekstra sofistikeret kontrol. Disse kan have voldsomme konsekvenser, hvis de mislykkes.

I hver rollebeskrivelse er der angivet eksempler på en handling af forskellig sværhedsgrad. Sadia skal fx kun slå mindre end eller lig med talværdien 3, hvis hun vil tænde og slukke elektriske apparater indenfor en radius af 10 meter. Hun skal derimod slå mindre end eller lig med 12, hvis hun vil kortslutte alle kredsløb i en 4-etagers bygning.

KRÆFTERNE LØBER LØBSK

Brugen af magi er en **balancegang**. Bruger helten for mange terninger og slår mere end fire øjne højere end den nødvendige talværdi (dette er også angivet i anvisninger på rolleark og i scener), mister han eller hun kontrol. Følelserne tager over, og handlingen styres af vrede, frygt eller blot magtens rus. Fx kan Sadias mentale påvirkning af elektricitet utilsigtet kortslutte flere apparater i mange meters omkreds.

Eksempel: Sadia i Scene 1.1

Brug af evner

SADIA

- Tænde og slukke apparater radius 20 meter = 7 (12)
- Kortslutte kredsløb i hele bygningen = 12 (17)
- Styre en soldats taser, så elektrochokket rammer soldaten selv eller en anden soldat = 7 HVID (12)

Sadia skal slå 7 eller mere for at aktivere sine kræfter.

Hvis hun slår 12 eller mere, løber kræfterne løbsk.

Brugen af kræfterne er begrænset til én retning af hendes tro. Se forklaring næste side.

REGLER

HELTENES TRO

Ved bruge af kræfter, skal helten lægge følelser bag. Disse hentes fra dennes tro. Alle helte har to 'trosretninger' (i mangel af mere dækkende begreb) med hver sin talværdi. Troen er individuel for hver rolle, men overordnet er trosretningerne:

HVID = Troen på guerillaens sag og kræfterne som noget, der kan bane vejen til en bedre verden. Helten tror, at kræfterne er opstået ud af folkets nød, og at troen på dem og udbredelsen af sandheden om dem vil tjene folket.

GRÅ = Troen på behovet for regulering og kontrol. Helten er skeptisk overfor kræfternes fremkomst og frygter, at udbredelsen af kræfterne og viden om dem vil lede til mere kaos og ødelæggelse.

Trosretningerne bruges, når kræfterne aktiveres - Når helten bruger sin kraft, slår spilleren et terningslag. Først vælger spilleren, hvilken trosretning helten investerer. Det maksimale antal terninger, der kan spilles, afgøres af, hvor stærk helten er i den valgte trosretning: Dette kan være en værdi imellem 1 og 6. Hvis den valgte tro fx er HVID = 5, må man kaste fem terninger eller mindre. Valg af antal foretages ud fra en vurdering af risikoen for at fejle overfor risikoen for, at kræfterne løber løbsk. I nogle tilfælde er det givet, hvilken trosretning helten må vælge. Det er fx oplagt, at heltene bruger HVID trosretning, når de bruger deres kræfter direkte imod soldater, og at de bruger den GRÅ imod guerillaens præster.

Påvirkning af troen gennem scenariet - Undervejs i scenariet vil heltenes tro hele tiden påvirkes af deres oplevelser og af deres succes med kræfterne. De to trosretninger vil konstant flytte sig i forhold til hinanden. Der vil i flere scener være anvisninger til, hvordan forskellige hændelser kan påvirke heltenes tro. Det er dog i sidste ende dig som spilleder, der bestemmer, hvordan heltenes tro udvikler sig.

Troen kan påvirkes af terningslag - Det er oplagt, at heltenes tro påvirkes af, hvordan det går, når de aktiverer deres kræfter. Et vellykket slag kan give dem +1 i den valgte trosretning, mens det er oplagt at give -1, hvis kræfterne løber løbsk.

FORMIDLING TIL SPILLERNE

Troen er vist i rollebeskrivelsen som en række med felter. I den ene halvdel er felterne grå. I den anden er de hvide. Ved spillets start skal du placere en brik i hver række, så spillerne kan se, hvor mange terninger, de må anvende fra henholdsvis den hvide og den grå halvdel. I hver række er der angivet en værdi, som gælder ved spillets start.

Eksempel: Jacques

GRÅ = Kræfterne underminerer
samfundets orden

HVID = Kræfterne er de svages
chance for frigørelse

6	5	4	3	2	1	0	1	2	3	4	5	6
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Grå startværdi = 2

Placér brik

Hvid startværdi = 1

Placér brik

Spillerne kan se hinandens tro - Under spillet er det muligt for spillerne at se, hvordan hinandens rollers tro udvikler sig. Det er vigtigt, at du gør dem opmærksom på, at deres roller har forskellig erfaring og i udgangspunktet forskellige temaer, der udløser tvivl og tro. Pointene har altså ikke den helt samme betydning fra rolle til rolle. Spillernes overfladiske viden om hinandens rollers tilstand, kan dog bidrage positivt til spillet. Oplever en rolle et stort skift i sin tro, kan du introducere det i fortællingen, som noget der udtrykkes via små ændringer i vedkommendes adfærd og kropssprog. Spillerne kan så spille med på rollernes iagttagelser af hinanden og bruge det som inspiration til danne tillid, mistillid, alliancer og intriger.

TIPS

Tips til spilledele

Når du kører *En brist i troen* som spilleleder er det en god idé at have følgende for øje.

Vælg, hvornår du vil have rollerne til at diskutere - Scenariet handler om trosspørgsmål, og det er helt essentielt, at spillerne får lov til at behandle emnet igennem heltens diskussioner. Det er dog også vigtigt, at der ikke går 'snakkeklub' i alle scener, så tempoet trækkes ud. Vælg, hvornår du vil give plads til diskussioner, og brug det ydre press fra soldaterpatruljer og lignende til at drive scenariet videre, hvis spillet går i stå.

Fordeling af GRÅ og HVID - selvom udviklingen i heltens tro står i centrum for scenariet, bør scenerne ikke alle ende i en masse bogføring. Alle scenariets scener har sine egne anvisninger til uddeling af point, men du behøver ikke at følge dem slavisk. Uddel de grå og hvide point med måde, så du måske uddeler 5-6 gange. Uddel efter fortællingens højdepunkter eller undervejs i scener, når kræfter løber løbsk, eller når der sker noget andet spektakulært. Reglerne skal understøtte dramaet, ikke bremse det.

De personlige temaer - Scenariet indeholder flere scener, end du kan have med i det enkelte spil. Når du forbereder dig og eventuelt vælger nogle ud på forhånd, er det en god idé at danne dig et overblik over, hvordan du kan aktivere de enkelte spillere i de valgte scener ved at fremhæve bestemte temaer og hændelser.

