

EN BRIST I TROEN

AFVIKLING



SPIILSTART

1

Ankomst og casting

Det er en god idé at uddele rollerne, inden I snakker om scenariets univers. Rollebeskrivelserne rummer en del informationer, som vil hjælpe spillerne til at stille nogle kvalificerede spørgsmål, når I snakker om fortællingens rammer.

Indled eventuelt med en kort snak om, hvad folk tidligere har spillet, og hvad de forventer. I forhold til casting er det oplagt, at Jacques og Rodrigo gives til spillere, som synes, at det er sjovt at spille action og bruge særlige evner. Det er vigtigt, at Alessa uddeles til en dominerende spiller, der kan klare at optræde som gruppens leder. Det er desuden en god idé, at uddele rollen som Chris til en spiller, som kan lide at diskutere og som, du stoler på, kan forholde sig kreativt til at bruge Chris' kraftige sanser. Det kan fx være en spiller, der har et godt kendskab til superheltegenrer.

Briefing om scenariets univers og spillets regler

- Tag en fælles snak om den verden, spillet foregår i. Brug baggrundshæftet eller stikordene i kassen til højre til at nå hele vejen rundt.
- Vis spillerne, hvordan kræfterne fungerer. Brug eksemplerne fra deres egne rollebeskrivelser.

Briefing om heltene

- Tag en runde, hvor du taler med hver spiller udenfor døren og lader dem stille spørgsmål til deres rolle.
- Tag derefter en snak om bordet, hvor spillerne kort fortæller om deres rolle og dens kræfter. Gør det klart, at heltene ikke kender hinanden specielt godt personligt, og at deres baggrundshistorier er private, når spillet går i gang. Heltene har dog været på missioner sammen, og de har kendskab i hinandens kræfter.
- Snak om guerillagruppen og de formål, som står i rollebeskrivelserne.

Scenariets univers

Terrorangreb har gjort USA til totalitær stat: Der er erklæret undtagelsestilstand. Der er forhøjet sikkerhedsberedskab og omfattende censur. Nationen er lammet af fattigdom og sygdom. Teknologien er avanceret men også præget af forfald. De største udviklinger ses indenfor informationsteknologi, bio-tech og våbenindustrien. Samfundet præges af fremmedhad og skepsis overfor videnskab.

Midt i New Yorks slum er der opstået særlige kræfter. Disse dyrkes ofte i forbindelse med nyreligiøse bevægelser, der er involveret i en frihedskamp, der koordineres af en den såkaldte guerillabevægelse.

Heltene indgår i en af guerillaens grupper. De har været samlet i et års tid, men er først blevet fuldtallig for nylig. De har kæmpet sammen på flere missioner men har kun begrænset kendskab til hinandens baggrund.



1. AKT

2

1. Akt

I denne akt slås stemningen an, og heltene får lov til at prøve deres kræfter af.

Heltenes introduceres til deres mission og de lærer om kræfternes natur. I aktens slutscene sendes de gennem et ritual ind i en sær drømmende tilstand, hvor de delvist genoplever et afgørende øjeblik, som var betydningsfuldt for deres egen tro og forhold til gruppen. Denne scene optræder som en lettere forvansket udgave af den scene, som indleder rollebeskrivelserne.

Gruppen er her rettet mod de samme ydre mål, mens de efterfølgende akter kan byde på større splittelse.

Kræfterne afprøves.

Missionen introduceres.

Heltene genoplever et afgørende øjeblik.





1. AKT

3

Samlet spilletid: 1 time

1.1: MISSIONEN

Introduktion af en gruppens mission.

Spor:

Agnus Dei

1.2: SVENSKEREN

Heltene lærer magien at kende. De igangsætter et ritual.

1.3: OVER TÆRSKLEN

Gennem ritualet konfronteres heltene med mindet om deres eget kald. Deres kræfter styrkes.

- Heltene skal have overleveret deres mission.
- De ankommer til mødestedet og opdager soldater på vej ind.
- Deres kontaktperson bliver slået ihjel af soldaterne.
- Han efterlader et spor med referencen "Agnus Dei".
- Alessa kontaktes af Svenskeren.

HANDLING

*I aften er Alessas store øjeblik som leder af gruppen. Gruppen skal modtage oplysninger om den mission, der er hovedformålet med gruppens dannelse. Deres kontaktperson hedder **Chico** og befinder sig i **lejlighed 56**.*

Heltene er afslappede. De slentrer imod bygningen. Pludselig opdager Chris et par soldater, der nærmer sig bygningen fra flere sider. Heltene ved, at deres kontaktperson Chico er i bygningen, og de bliver nødt til at rykke ind og redde ham.

Spillerne skal her opleve en scene med kamp og jagt. På næste side, er der eksempler på, hvordan heltene kan bruge deres kræfter, og hvordan deres tro påvirkes af situationen.

Heltene finder frem til Chico. Uden for rummet hører de to skud. Der bliver stille. Chico er henrettet. Herefter vil soldaterne enten flygte fra gerningsstedet eller tage kampen op ved Chicos lig. De bør være let for heltene at besejre dem.

SPOR: Heltene finder ordene "Agnus Dei" skrevet på væggen.

Når heltene er flygtet i sikkerhed eller har dræbt eller skræmt soldaterne til flugt, slutter scenen med, at Alessa får et opkald på sin mobiltelefon. *Klip til næste scene.*

OM SCENEN:

Selvom scenen indeholder action, er den tænkt som en blød start, hvor spillerne skal få en fornemmelse af universet og deres kræfter. Gå ikke i panik, hvis spillernes spørgsmål bremser flowet. Denne scene skal give spillerne et fælles fodfæste, mens der vil være mere indlevet rollespil i de kommende scener.

Mødestedet: Boligejendom, Chinatown.

Mødestedet er en gammel, faldefærdig 15-etagers bygning med en del smadrede ruder og en rusten brandtrappe på ydersiden. Flere lejligheder står tomme med voldsomme vandskader, ødelagte trapper og opgange fyldt med skrald, spor af kanyler, bålrester og andre tegn på, at folk har benyttet den til at søge midlertidigt ly.

Syge hjemløse - Det er tydeligt, at de hjemløse ikke er raske. Mange sidder rystende og har svøbt tæpper om deres kolde, byldebefængte kroppe. Sygdommen EX-300 er udbredt i slummen, og der er stadig ingen kur tilgængelig for de fattige.

Soldaterne er klædt i grå dragter. De bærer sorte hjelme og sorte støvler. De vil typisk være bevæbnet med knipler og med en opdateret udgave af tasers, der lammer sit offer med elektriske stød fra afstande op til ti meter. De opfører sig hensynsløst og voldeligt overfor junkier, hjemløse og syge.

Chico er en latinamerikansk udseende mand i starten af tyverne. Som de fleste guerillaer er han iklædt slidt tøj i mørke farver. Tøjet er anonymt streetwear som hættebluse, vindjakke, jeans og sneakers.

Heltenes tro

Lad spillerne opdage, at heltenes tro påvirkes af deres handlinger og oplevelser. Troen påvirkes, hvis de misser et vigtigt slag, eller hvis deres kræfter løber løbsk. Oftest rykkes troen, så den ene trosretning styrkes, mens den anden svækkes. Brug nedenstående og afsnittet "MULIGE BEGIVENHEDER" som inspiration:

ALESSA healer syge eller redder hjemløse fra soldaterne: HVID +1

SADIA gør utilsigtet skade på soldaterne: GRÅ +1, HVID -1

RODRIGO misser et vigtigt slag: -1 i den valgte trosretning

JACQUES klarer en kamp mod soldaterne uden at bruge sine evner direkte voldeligt imod dem: GRÅ +1, HVID -1

MULIGE BEGIVENHEDER

Chris scanner bygningen - *Under spiltesten valgte Chris at bruge sin hørelse til at vurdere antallet af soldater og deres position i bygningen.* I den situation kan du lade ham høre trinnene af 4-6 sæt militærstøvler bevæge sig opad mod femte sal i samlet flok.

Sadia kortslutter kredsløb i bygningen - Hvis Sadia vælger at kortslutte bygningen, begynder soldaterne at liste rundt. Scenen går fra åben kamp til langtrukket spænding. Her vil Chris' skarpe sanser være en hjælp. Hvis hans sanser leder til, at flere soldater skades unødigt, svækkes han i sin hvide trosretning: **CHRIS: HVID -1**

Rodrigos kræfter løber løbsk - Rodrigos investerer for meget vrede i sine kræfter og slår flere soldater ihjel i et raserianfald. Selv efter deres død bliver han ved at tæve løs på dem. Han rystes i troen på det gode i kræfterne. **RODRIGO: GRÅ +1, HVID -1**

BRUG AF KRÆFTER**SADIA**

- Kortslutte kredsløb i hele bygningen = 12 (17)
- Styre en soldats taser, så elektrochokket rammer soldaten selv eller en anden soldat = 7 HVID (12)

CHRIS

- Høre og retningsbestemme lyde i bygningen = 5 (10)
- Se tydeligt i mørklagte rum = 3 (8)

RODRIGO

- Dræne soldat til bevidstløshed = 5 HVID (10)
- Superstyrke (sparke døre ind, kaste med tunge genstande, etc.) = 3 (8)
- Ekstrem styrke (vælte bærende vægge mm.) = 6 (11)

JACQUES

- Pistol, (mål 15 * 15 cm , 50 meters afstand) = 3 (8)
- Klatre på bygning = 8 (13)
- Dødeligt slag/spark = 9 HVID (14)

ALESSA

- Healing, alvorlige, komplicerede skader = 8 (13)
- Impuls i bevidsthed, modvilligt offer = 9 HVID (14)
- Forstærke andres kræfter = 4 (9) for hver tilføjet terning

- Alessa får et opkald fra Svenskeren.
- De mødes med ham ved Pakhus 48 ved Harbour Boulevard, New Jersey.
- Han fortæller dem om, hvordan deres kræfter fungerer.
- De indleder et ritual, der skal forøge kræfterne.
- Heltene mister bevidstheden

HANDLING

Alessas får et opkald fra Mathias Holmberg, også kendt som 'Svenskeren'. Han er hendes faste kontaktperson igennem flere missioner i guerillaen. Guerillaen er opdelt i små celler, og det er normalt, at man har at gøre med forskellige folk.

Svenskeren holder samtalen kort. Han frygter, at missionen er blevet kompromitteret. Han vil møde dem i Pakhus 48 ved Harbour Boulevard, New Jersey kl. 23.

Når de ankommer, spørger han til deres mission og lader dem fortælle. Han kender ikke til missionen i sin helhed, men han er sat til at lede et ritual, der skal styrke deres magiske kræfter. Han fortæller dem om kræfternes natur.

Ritualet handler om at komme i kontakt med sine følelser for sagen.

- Svenskeren placerer dem i en rundkreds om et bål.
- Han lader en gryde med en sær krydset mikstur gå rundt.
- Én efter én skal heltene spise en skefuld og kort fortælle, hvorfor de har valgt at kæmpe i guerillaen. *Sørg for, at Jacques og Chris ligger så sent som muligt i rækkefølgen.*

Lidt efter lidt glider de ind i en rolig tilstand. Det sortner for deres øjne.

OM SCENEN:

Denne scene er centreret omkring et ritual, der har til formål at få spillerne til at gå ind i deres rolle.

Pakhus 48: *Sydkajen, New Jersey.*

Pakhuset ligger ved en øde kaj et stykke væk fra de nærmeste gadelygter. Der er koldt og fugtigt. Heltene bevæger sig gennem en spøgelsesby af store, dystre containerskibe. Byens larm toner ud i baggrunden og afløses gradvist af vindens susen, bølgeskvulp og knagende reb. Selve pakhuset er en forladt toetagers bygning beklædt af afskallet maling og rigeligt med graffiti. Første sal har et stort rum i midten, der til lejligheden er oplyst af spredte vokslys og et lille bål i midten.

Svenskeren - Mathias Holmberg er en høj og rank mand af nærmest ubestemmelig alder et sted mellem 30 og 50. Han er tynd og senet og den farveløse hud sidder stramt om de høje kindben. Håret er tyndt, halvlångt og blondt grænsende til hvidt. Han både taler og bevæger sig roligt og afmålt. Han er afslappet, men alvorlig.

Han taler ikke om sin baggrund eller sin rolle i guerillaen. Spørger de til Agnus Dei, vil han oversætte det med "Guds lam", der refererer til Jesus, der ofrede sig for at befri menneskene for deres synder.

Kræfternes natur

Kræfterne opstår i et samspil mellem følelser og mentalt fokus, og brugen af dem er afhængig af heltens tro.

Følelser er kræfternes brændstof. Jo større følelse, man investerer, jo større kan kræftenes effekt blive. Men for at kunne omsætte brændstoffet, skal helten have et mentalt fokus. Dette kan være troen på 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.

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

- Heltene oplever begivenhederne forklædt som minder gennem en søvngængertilstand.
- Alessa og Rodrigo redder Sadia fra skinheads.
- Jacques og Chris kæmper mod Rodrigo på boldbanen.
- Deres evner er styrket.
- Scenen stopper midt i handlingen.

VIGTIGT! Når spillerne bruger deres evner i drømmen, skal de føle sig ekstra stærke. Læg eventuelt en ekstra terning til udvalgte slag.

HANDLING

Klip frem og tilbage mellem HANDLING 1 og HANDLING 2. Jo mere spillerne går amok i vold, jo bedre. Afbryd scenen på et dramatisk tidspunkt.

HANDLING 1: Alessa, Rodrigo og Sadia

Da Alessa og Rodrigo genvinder bevidstheden står i de i samme gyde, som de gemte sig i, natten de reddede Sadia. Pludselig hører de løbende skridt. *Klip til Sadia.* Hun løber, men hun mærker gruppen af skinheads komme nærmere meter for meter.

Lad de tre spillere improvisere herfra. Det vigtigste er, at scenen bliver mere ekstrem, end første gang de oplevede den. Gruppen af skinheads er større og mere farlig. De kan vandalisere butikker eller yde vold imod kvarterets indbyggere (flere forslag næste side).

Tip! Genbrug idéer fra den ene handling til at iscenesætte begivenheder i den anden. Lad Rodrigos handlinger som helt gå igen i hans handlinger som farlig modstander. Lad også skinheads, soldater og drenge på boldbanen spejle hinanden.

OM SCENEN:

Heltene befinder sig en drømmende søvngængertilstand. De søger ud i byen, hvor de oplever alle indtryk, som var de en drøm. Spillerne vil se drømmen som et forvrænget flashback til den scene, som indleder deres rollebeskrivelser. Alessa, Rodrigo og Sadia oplever episoden, hvor Sadia overfalder af skinheads. Jacques og Chris oplever Rodrigo gå amok på boldbanen. Et minde, hvor heltene oplever deres kald, sammensmelter med begivenheden, hvor deres kræfter styrkes.

Byen i drømmesyn

Gaderne er mørke, og vinden rusker i tagene, men heltene føler ingen kulde. Kroppen er i en afslappet, behagelig tilstand. Øjnene ser knivskarpt trods mørket, og neonskilte fremstår med tusinde farvenuancer. Byens lyde invaderer kroppen, så høje lyde er syleskarpe, mens de dybe rammer helt nede i maven. Samtidig føles enhver berøring af hud eller smerte i kroppen fjern og uvirkelig.

HANDLING 2: Jacques og Chris

Jacques og Chris står pludselig midt i en basketballkamp. De spiller sammen mod en flok unge, sorte drenge. Jacques er selvfølgelig en overlegen spiller, men drengene går hårdt til dem. De gør alt, hvad de kan for at fremprovokere et slagsmål. En af dem skubber Chris omkuld på asfalten. Midt i skærmydslerne ankommer fem patruljesoldater og begynder at slå løs på drengene med knipler.

Lad spillerne improvisere. Kort efter introducerer du Rodrigo, som du selv styrer som biperson. Han farer ud fra en gyde og angriber soldaterne, som han slår ihjel én for én. På et passende tidspunkt angriber han også Jacques. *Lad Rodrigo fremstå som farlig og ude af kontrol.*

MULIGE BEGIVENHEDER

Gruppen af skinheads vandaliserer bydelen - Bøllerne smadrer vinduer og jager tilfældige forbipasserende, der vil hjælpe Sadia. De råber tydeligt racistiske bemærkninger. I deres øjne skyldes landets tilstand terrorhandlinger iværksat af "muslimer" og "niggers".

Krydsklip: Soldater dukker på - Når Rodrigo angriber i scenen med Jacques og Chris, kan du lade en flok soldater dukke op og angribe gruppen af skinheads i den anden scene. Vælg, om soldaterne vil få situationen under kontrol, eller om heltene må kæmpe imod begge styrker.

Kvarterets beboere angriber - Mens kaos er på sit højeste, løber en flok af kvarterets unge mænd ud fra nærliggende opgange bevæbnet med knive, baseballbats og andre forhåndenværende våben.

Heltenes tro - Formålet med ritualet er at styrke heltenes kræfter igennem deres tro. Alle kan forbedre sig i én af de to trosretninger. Brug nedenstående som inspiration:

SADIA, RODRIGO og ALESSA: Heltene nedkæmper skinheads og får alt under kontrol = **HVID +1**.

Heltenes evner løber løbsk / Kampen afbrydes af soldaterne, der får tingene under kontrol = **GRÅ +1**.

JACQUES: Jacques har held og kreativitet til at neutralisere Rodrigo uden overdrevet brug af vold = **GRÅ +1**. Jacques kæmper lige så voldsomt som Rodrigo = **HVID +1**.

CHRIS: Chris bruger sine kræfter til beskytte sig selv og andre = **HVID +1**. Chris' kræfter løber løbsk, og han går i panik over kampens grusomhed = **GRÅ +1**.

BRUG AF KRÆFTER**SADIA**

- Slukke gadelygter, én retning 100 meter = 8 (13)
- Styre en taser, så elektrochokket rammer ejermannen = 7 HVID (12)

CHRIS

- Forbedret hånd-øje-koordination på pistolskud (10 * 10 cm , 30 meters afstand) = 8 GRÅ (13)
- Retningsbestemme lyde og undgå baghold = 4 (9)

RODRIGO

- Dræne modstander til bevidstløshed = 5 (10)
- Styrke i kamp (dødelige slag og spark, kaste tunge genstande) = 7 (12)

JACQUES

- Pistol, (15 * 15 cm , 50 meters afstand) = 3 (8)
- Klatre på bygning = 8 (13)
- Dødeligt slag/spark = 9 HVID (14)

ALESSA

- Healing, alvorlige, komplicerede skader = 8 (13)
- Impuls i bevidsthed = 6 (11)
- Impuls i bevidsthed, modvilligt offer = 9 HVID (14)
- Forstærke andres kræfter = 4 (9) for hver tilføjet terning

2. AKT

9

2. Akt

I denne akt er fortællingen mere åben og interaktiv end 1. akt. Spillerne vil følge nogle spor, der vil lede dem igennem en række mulige scener, hvor rækkefølgen og antallet afhænger af deres valg.

Heltene følger nogle spor, der leder dem til deres endelige mission: At hjælpe guerillaen til at udføre et ritual, der efter sigende 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 udslette troen og kræfterne. Oplevelserne påvirker heltenes tro og giver dem en klarere idé om, hvilken side de kæmper på, og hvordan de vil bruge deres kræfter, når de virkelig gælder.

Ved udgangen af akten skal heltene have skaffet sig:

- Viden om tid og sted for ritualet
- Glemselsformularen

Begge dele kan opnås på flere måder, men det er din opgave som spilleder at sørge for, at alle helte både når igennem oplevelser, der henholdsvis fremmer eller udfordrer deres mest dominerende trosretning.

Heltene følger spor for at forstå missionen.

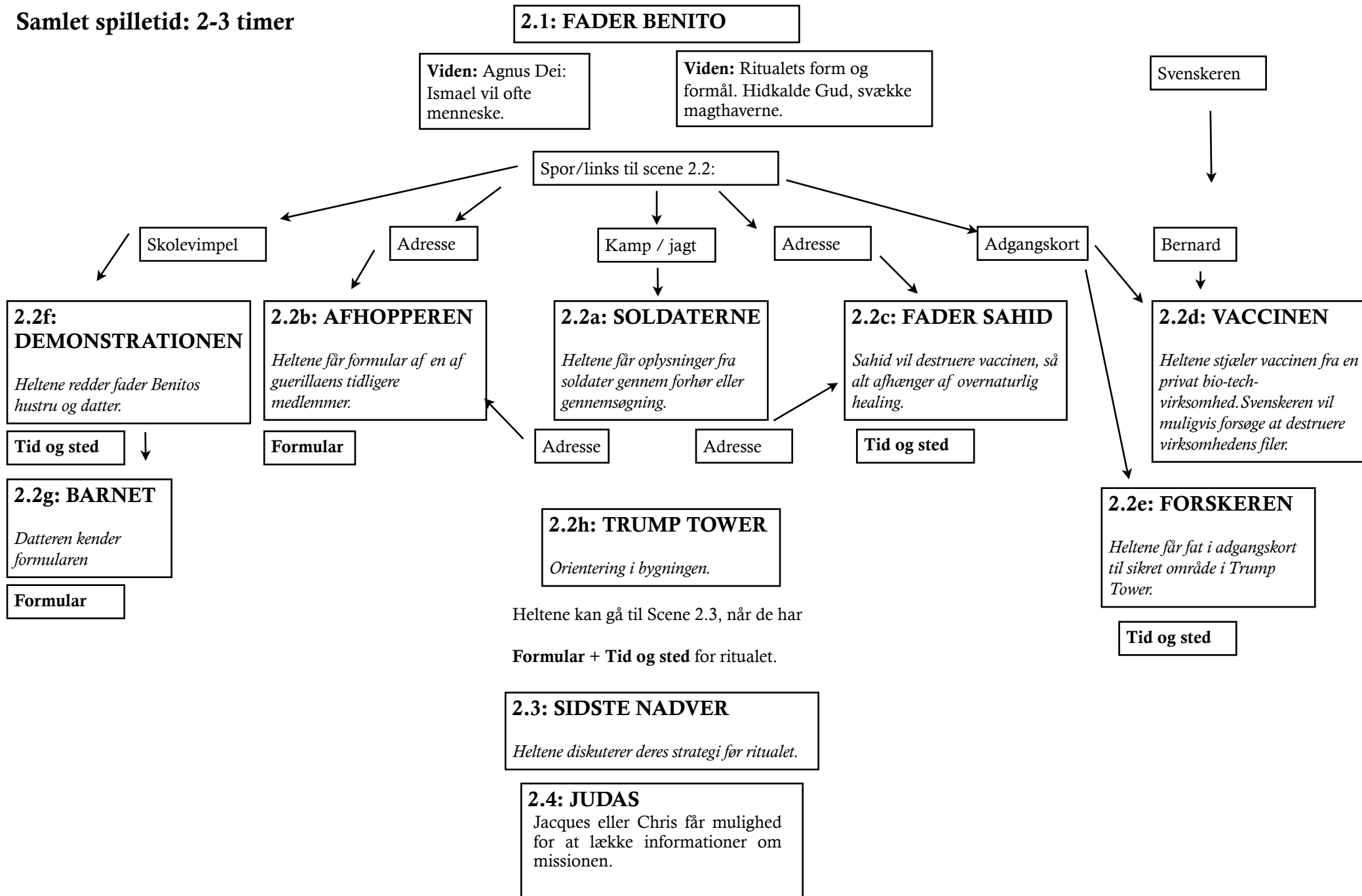
De skal opspore tid og sted for et ritual, der hidkalder Gud.

De får en glemselsformular, der kan gøre en ende på kræfterne.

Oplevelserne undervejs former deres tro, kræfter og motiver.



Samlet spilletid: 2-3 timer



- Heltene vågner hos Fader Benito, der beretter om deres mission.
- Fader Benito dræbes af en flok soldater.
- Heltene kan forfølge soldaterne og kæmpe dem ned.
- De kan også vælge at gennemse huset.
- Heltene finder oplysninger og spor, som leder videre til en række valgfri scener.

TIL CHRIS: *“Du kommer langsomt til dig selv. Solen skinner ind igennem gardinerne i det lille, spartanske soveværelse. Du er tung i hovedet som efter en druktur, men du har en rar afslappet fornemmelse i kroppen. Du hører en lillepigestemme, der synger en børnesang på et fremmedsprog, måske latinsk. Udenfor døren hører du småsnak og klirren af kaffekopper og bestik.”*

HANDLING

Heltene mødes ved et veldækket morgenbord. Benito sidder for bordenden, mens hans kone Morena vimser rundt i køkkenet, skænker kaffe og gør klar til at følge deres datter i skole. Benito fortæller, at Svenskeren bragte dem til hans hjem i nat og sagde, at de manglede oplysninger om deres mission.

Benito kender Alessa fra hendes allerførste modstandsarbejde. Det var ham, der opdagede hendes evner og lærte hende at bruge dem. Han er desværre ikke udførligt informeret om missionen, men han svarer på heltens spørgsmål efter bedste evne (se oplysninger i boksen til højre).

Midt i samtalen ringer det på døren. Benito går ud og lukker op. Heltene hører to skud, og han falder om. Hvis en af heltene lukker op, er der ingen, og Benito bliver i stedet skudt gennem vinduet. Kort efter træder tre soldater ind i huset. Heltene kan kæmpe, flygte eller jage soldaterne bort.

De følgende sider viser mulige begivenheder, brug af kræfter og spor, som kan lede videre som links til aktens valgfri scener.

OM SCENEN:

Heltene er i deres rus vendt tilbage til pakhuset og faldet i en dyb søvn. Svenskeren har kørt dem hjem til Fader Benito. *Heltene får her viden om deres mission samt en række spor, der kan lede dem videre til aktens valgfri scener.*

Benitos hjem

Benito bor i et lille toetagers hus i Little Italy. Øverste etage består af fire soveværelser og et badeværelse. Underetagen er udformet som en stor, åben spisestue med køkken i den ene ende og et lille kontor i den anden. Indretningen er minimalistisk med hvide vægge og mørke egetræsmøbler.

Gårdagens kampe på TV - Benitos familie har en internet-tv-station kørende med et nyhedsindslag, hvor heltene ser sig selv udføre grusomme kamphandlinger fra sidste nat på boldbanen og imod en bande af skinheads. De forbløffes og skræmmes af deres egen grusomhed. Tv-kommentatorerne omtaler dem som “terrorister”.

Fader Benito er præst i en religiøs bevægelse, der behersker kræfterne. Bevægelsen er tæt forbundet til guerillaen, da begge har som erklæret formål at omstyre regeringen. Benito er en lille italiensk udseende mand i halvtredserne. Der er grå stænk i de mørke krøller, der efterhånden har svært ved at dække de høje tindinger. Han er spinkelt bygget med en lille topmave og bærer et elegant, men lettere slidt jakkesæt. Han er venlig og udadvendt, men man fornemmer smerte og bekymring bag de smilende øjne.

Vigtige oplysninger

I den religiøse bevægelse er Agnus Dei på én gang et broderskab og en mission. En lille gruppe præster vil udføre et ritual, der hidkalder Gud. Benito ved, at Alessas gruppe er tiltænkt en rolle i ritualen. Præsterne har længe talt om Alessa og Sadias evner, og da Benito mødte Alessa for to år siden, genkendte han hende straks som “udvalgt”. Han er dog endnu ikke informeret om, hvor og hvornår, ritualen finder sted.

Lederen af gruppen hedder Fader Ismael. Han er i stand til at aktivere andres magiske kræfter og tidobles deres effekt. Denne proces er dog voldsom og livstruende for den, der stiller krop og sind til rådighed som medium.

Heltenes tro

I denne akt vil heltenes tro være påvirket både af deres oplevelser og af deres succes med at bruge kræfterne i forskellige sammenhænge. Lad det være tydeligt, hvilken trosretning heltene investerer i kræfterne. Lad dem få et ekstra trospoint, hvis de klarer et vigtigt terningslag eller få fratrasket et, hvis de misser. Forskellige stærke oplevelser vil også have en effekt. Herunder følger idéer til inspiration i Scene 2.1.

ALLE: TV'er kører en nyhed om nattens voldlige optrin, og heltene ser sig selv optræde som monstre= **HVID -1, GRÅ +1.**

ALESSA kan have held til at manipulere med folk og fx få en soldat til at stoppe sit angreb. Hun vil styrkes i sin tro på kræfterne og svækkes i sin tro på menneskets betydning. **HVID +1, GRÅ -1.** Et misset terningslag vil virke modsat.

SADIA må gerne være letpåvirkelig. Alle krævende indsatser (terningslag på 5 eller mere) vil påvirke begge trosretninger med henholdsvis +1 og -1 ved succes og fiasko.

JACQUES, CHRIS og RODRIGO vil med succeser i slag over 8 ofte få +1 i den investerede trosretning og -1 i en anden. Kræfter, der løber løbsk, giver **HVID -1, GRÅ +1.**

BRUG AF KRÆFTER**SADIA**

- Styre en taser, så elektrochokket rammer ejermanen = 7 HVID (12)
- Tænde og slukke apparater i en radius af 10 meter = 3 (8)
- Tænde og slukke apparater, radius 20 meter = 7 (12)

CHRIS

- Forbedret hånd-øje-koordination på pistolskud (10 * 10 cm , 30 meters afstand) = 8 GRÅ (13)
- Afkode vinkler på pistolskud og beregne skyttens placering = 6 (11)

RODRIGO

- Dræne modstander til bevidstløshed = 5 (10)
- Styrke i kamp (dødelige slag og spark, kaste tunge genstande) = 7 (12)

JACQUES

- Pistol, (15 * 15 cm, 50 meters afstand) = 3 (8)
- Diverse akrobatiske kampsportstrick = 5 (10)

ALESSA

- Impuls, der får soldat til at stoppe sit angreb = 9 (14)
- Healing, alvorlige, komplicerede skader = 8 (13)
- Forstærke andres kræfter = 4 (9) for hver tilføjet terning

SÅDAN KOMMER HELTENE VIDERE:

VIGTIGT: Ved udgangen af akten skal de have:
Tid og sted for ritualet + Glemselsformularen.

Soldaterne prøver at flygte, men heltene forfølger dem.

Scene 2.2a: Efter en kamp finder heltene ved et held spor til **Scene 2.2b** og **2.2.c**.

Hvis heltene går helt i stå, får de et opkald fra Svenskeren.

Scene 2.2d: Svenskeren sætter heltene i forbindelse med frihedskæmperen Bernard, der har infiltreret QueTech Laboratories. Her vil de lære sandheden om EX-300.

Tip! Hvis spillerne føler sig tvunget til at forlade huset, inden at de har fundet nogen spor, kan du lade Chris vende tilbage via fotografisk hukommelse.

Heltene gennemsøger huset og kan finde:

•Adresse på 'Afhopperen': President St. nr. 130

Scene 2.2b: Heltene finder Afhopperen, en tidligere guerilla. Her kan de finde *Glemselsformularen*.

•Adresse på Fader Sahid: nr. 55 på 42nd St.

Scene 2.2c: Heltene opsøger Fader Sahid. Her kan de finde *Tid og sted for ritualet*.

•Adgangkort for Dr. Jonathan Willow, QueTech Lab. til Trump Tower

Scene 2.2d: Heltene besøger QueTech Lab. Her vil de lære sandheden om EX-300.

Scene 2.2e: Heltene bruger kortet til at finde Dr. Willows bopæl. Her kan de finde *Tid og sted for ritualet*.

•Vimpel fra Booker T Washington Middle School, 103 West 107th Street

Scene 2.2f: En af heltene kommer i tanker om, at moderen fulgte børnene i skole. Måske har hun vigtige oplysninger? Måske er soldaterne også efter hende? De tager ud mod skolen. Her kan de finde *Tid og sted for ritualet* og spor til scene **2.2g** med *Glemselsformularen*.

- Heltene forfølger soldaterne ud på gaden.
- Soldaterne nedkæmpes i en grusom kamp.
- En gennemsøgning af en død eller bevidstløs soldat afslører en adresse.

HANDLING

Heltene når ud på gaden, der er fyldt med små boder og handlende. Soldaterne styrter mod menneskemængden med synligt trukne våben. Nogle af soldaterne forsøger at finde dækning bag boderne og få ordentligt sigte. Andre løber panisk gennem mængden og bruger tasers til at give folk stød, hvis de står i vejen.

Det bør ikke tage ikke heltene lang tid at nedkæmpe soldaterne. Det vigtigste er, hvordan det sker (se boksen “Brug af kræfter” til højre).

SPOR til 2.2b (Afhopperen): Hvis de gennemsøger en død eller bevidstløs soldat, finder de en trådløs computer (mobiltelefonstørrelse). Soldaten modtager tekstbeskeden “Fortsæt til President St. nr. 130. Rendez vous kl. 1600”.

SPOR til 2.2c (Fader Sahid): Alternativt kan de finde adressen “nr. 55 på 42nd St”.

Du kan også vælge at lade soldaten få et opkald, og lade en af heltene svare og udgive sig for at være del af patruljen. Begge adresser leder til folk, der er mistænkte for at være i ledtog med guerillaen.

OM SCENEN:

Heltene har valgt at nedkæmpe soldaterne og forfølger dem. Scenen rummer spor til **Scene 2.2b** eller **2.2c**. Hvis heltene nedkæmper soldaterne inde i huset, kan du lade dem finde sporene alligevel.

Markedspladsen

Overalt er der små boder med keramik, brugt tøj, grøntsager og varm mad inspireret af alverdens forskellige traditioner. Markedets kunder er en skøn blanding af etniske grupper og sociale lag. Det er tydeligt, at soldaterne skaber mere frygt en tryghed.

Brug af kræfter

Soldaterne må godt yde modstand, men de bør ikke være svære at slå. Rodrigo og Jacques bevæger sig hurtigt og kan udradere modstandere effektivt ved første konfrontation. Desuden kan Sadia kortslutte soldaternes tasers. Heltene vil som udgangspunkt have menneskemængdens sympati, men den vil hurtigt skifte, hvis de går for meget amok. Det er muligt, at enkelte vil komme soldatnere til hjælp.

Heltenes tro

Kræfter løber løbsk = **HVID -1, GRÅ +1**, Succesfuld brug af kræfter i kampen = **HVID +1, GRÅ -1**.

UNDERTRYKKELSE - Brug soldaternes hensynsløshed til at puste til heltenes harme. Soldaterne går ikke af vejen for at løsne skud i mængden, vælte boder, påsætte ild eller sparke til børn, der står i vejen. Hvis en soldat er nede, er det oplagt at menneskemængden angriber ham og slår og sparker løs, til han blot er en rød plet på fortovet. Dette kan give **HVID +1, GRÅ -1**.

KAOS - Et voldeligt angreb på soldaterne i en civil zone kan gøre ondt værre. Lad heltene mærke fristelsen til at slå hårdere, give voldsommere stød eller skyde mere præcist for at dræbe. Lad folk genkende heltene fra TV og gå i panik = **GRÅ +1, HVID -1**.

- Heltene finder adressen på Dimitri, der er tidligere guerillakriger.
- Efter en evt. voldelig modstand får de ham i tale, og han lærer dem **Glemselsformularen**.

HANDLING

Adressen er en kvistlejlighed i Brooklyn. Dørtelefonen i stuen siger "Mr. Smith". Hvis de ringer på, er der intet svar.

Dimitri er ikke interesseret i at tale. Hvis heltene anmelder deres ankomst, sætter han en fælde op ved hoveddøren, så et haglggevær går af imod den, der åbner. Det er også muligt, at han flygter ud på taget og forsøger at hoppe imellem bygningerne. Heltene kan tage ham til fange, eller de kan køle ham ned ved at fortælle ærligt om Benitos skæbne.

Brug af kræfter - Jacques vil let kunne følge Dimitri ud på taget og bringe ham tilbage. Chris vil kunne høre fælden bliver forberedt og Dimitri åbne vinduet. Alessa vil kunne give ham en mental indskydelse til at opgive sin flugt.

Dimitri er mere end villig til at lære dem Glemselsformularen og således gøre dem i stand til at stoppe kræfterne. Han lærer dem en kort sang, som de (især Chris) vil genkende, som den Benitos datter sang ved morgenbordet.

Denne scene må gerne ende i en åben dialog om brugen af kræfterne. Lad Dimitri understrege, at kræfter også kan tjene selviske interesser.

SPOR til 2.2c. Dimitri kan give dem adressen til Fader Sahid, som han hader: nr. 55 på 42nd St.

OM SCENEN:

Heltene finder frem til den adresse, de har fundet i Benitos hus eller på en af soldaterne. De møder Dimitri, der giver dem et alternativt syn på guerillaen. Her kan de få **Glemselsformularen**.

Dimitris lejlighed ligger på kvisten i en fem-etagers ejendom. For kun få år siden har ejendommen sikkert været blandt de dyrere i kvarteret, men nu er bygningen svært misligholdt. Set fra gaden er lejligheden indhyldet i en tyk tåge. Kvarteret er domineret af bander af skinheads, og de fleste beboere holder sig indendøre med deres hunde og skydevåben.

Dimitri er en østeuropæisk udseende mand i slutningen af trediverne. Han har grove træk, mørke øje og et uredt sort hår med enkelte grå stænk. Dimitri har tidligere været en del af guerillaen, men han har forladt bevægelsen, da han er skeptisk overfor, hvordan visse tilknyttede præster bruger deres kræfter til selviske formål.

Dimitri har ikke selv kræfter, men han har arbejdet med historisk research for Fader Sahid og Fader Benito. Igennem sine studier har han fundet glemte ritualer og formularer, der tyder på tidligere tiders brug af kræfter. Han har fundet en formular, som kan få folk til at glemme oplevelser med kræfterne og derved også miste deres tro på den. Formularen er først rigtig effektiv, hvis den fremsiges af personer, der behersker kræfterne, men ofte har sådanne personer ikke interesse i at bruge den.

Dimitri har tidligere tilbragt en del tid sammen med Benitos familie. Han er tæt knyttet til Benitos datter Flavia, som han i hemmelighed har lært formularen. Hun kan ikke gøre skade på præsterne med den alene, men hun kan bruge den til at neutralisere en enkelt angribende kraft, hvis hun kommer i fare.

Heltenes tro

Lad samtalens temaer styre påvirkningen af heltenes tro.

Hvis der er fokus på, at nogle præster bruger kræfter til at fremme egne, mindre noble interesser = **GRÅ +1, HVID -1**.

- Heltene opsøger Fader Sahid, der er del af broderskabet Agnus Dei.
- De kan finde ud af, at hans overdådige livsstil skyldes brug af kræfterne.
- De kan finde ud af **tid og sted for ritualet**.

HANDLING

Heltene bliver lukket ind af en tjener. Han spørger, om de har en aftale. Tjeneren fortæller, at Sahid er i gang med at heale nogle kunder, men at han vil være der snart.

Sahid tager imod dem til te. De får serveret vand, som Sahid koger op med en simpel håndbevægelse. Han er meget glad for at se Sadia, hvis evner han har "hørt meget om". Alessa får ros for at have rekrutteret hende. Hvis heltene vækker tillid, vil han fortælle dem om ritualet og Fader Ismael. Situationen afgør, hvor mange oplysninger (se boks næste side), de får ud af ham. Uanset hvor meget han afslører, vil han fremstå åben og karismatisk. Han tror på guerillaens sag.

Alessa lægger mærke til et bykort med en række markeringer. Sadia vil kunne identificere markeringerne som bio-tech-virksomheder. Chris erindrer, at alle virksomhederne er blevet udsat for attentater inden for det sidste halve år. Konfronterer de Sahid, vil han stå ved guerillaens angreb. Sygdomme skal kureres ved Guds hånd og ikke afhænge af korrupt, kommerciel videnskab.

Hvis heltene bryder ind eller på anden måde får mulighed for at gennemse lejligheden, vil de finde hans kontor med følgende spor:

SPOR til 2.2d: Telefonnummer til Bernard.

SPOR til 2.2e: Adresse på Dr. Jonathan Willow: 400 East 92nd St.

OM SCENEN:

Heltene kan komme til denne scene på flere måder.

- Adressen er fundet i Benitos hus eller på en af soldaterne.
- Dimitri har fortalt om Sahid i **Scene 2.2b** (Afhopperen). De har fundet spor i hos forskeren i **Scene 2.2e** (Forskeren).

Her kan de få oplysninger om **Tid og sted for ritualet** samt spor til **Scene 2.2d** (Vaccinen) og **2.2e** (Forskeren).

Fader Sahids lejlighed er stor og overdådigt indrettet. Overalt er der designermøbler, malerier på væggene og fascinerende eksotiske skulpturer. Trods de smukke omgivelser, er det dog noget andet, der springer i øjnene. Alt er gennemsyret af kræfternes tilstedeværelse. Figurer i malerier synes at bevæge sig. Enkelte stole, kander og andet interiør svæver over gulvet. Gennem en døråbning får heltene et glimt af en lounge fyldt med tjenere, der opvarter en håndfuld mennesker, som heltene kender fra medierne før undtagelsestilstanden. Det er Sahids kunder, som han healer mod en klækkelig betaling.

Fader Sahid er en mellemstøtligt udseende mand omkring de 50. Han er slank og bevæger sig med en ubesværet elegance. Han er klædt i et dyrt jakkesæt og det halvlange, gråsprængte hår er velplejet. Han er smilende med et intenst blik. Han står fuldt ud inde for missionen, selvom hans egen agenda med at sabotere medicinalindustrien også drejer sig om at heale mennesker for penge.

Oplysning: Fader Ismael er lederen af Agnus Dei. Han er i stand til at aktivere andres magiske kræfter og tidoble deres effekt. Denne proces er dog voldsom og livstruende for den, der stiller krop og sind til rådighed som medium.

Præsternes plan og heltenes mission

Ritualet finder sted Langfredag i Trump Tower. Her vil præsterne i Agnus Dei mødes på toppen af taget og hidkalde Gud ved hjælp af Fader Ismael' enorme kræfter. Ritualet vil kræve et frivilligt medium, der lader sig ofre. Heraf stammer navnet Agnus Dei (Guds lam = offerlammet).

Sahid har lokket præsidenten til at tro, at han vil give ham magiske kræfter, men i virkeligheden er det ham, der skal ofres. Præsidenten er på besøg under en dækhistorie om, at han vil tildele QueTech en pris for deres arbejde med vaccinen mod EX-300. Dette har selvfølgelig ledt til rygter om, at han selv er smittet. For Sahid er dette en enestående chance for at dræbe alle, der vil kunne genskabe vaccinen.

Efter ofringen er det hensigten at lede Sadia til taget, så Ismael kan bruge hende som medium til at kortslutte hele byen og således svække regeringens kommunikation og slette store mængder data, herunder al dokumentation af forskning i EX-400. Det er ikke meningen, at Sadia skal kende til denne plan på forhånd. Præsterne stoler på, at Alessa eller Svenskeren vil kunne udføre denne ordre, når tiden er til det.

Heltenes mission går ud på at beskytte ritualet fra angreb nedefra bygningen. De skal sikre tårnets tre øverste etager, der tilsammen udgør en overdådig suite, som præsidenten ofte benytter. De nederste dele af bygningen sikres af andre guerillagrupper.

Heltenes tro

Mødet med Sahid kan have store konsekvenser for heltens opfattelse af kræfterne og religionen.

Det er overvældende at se kræfterne i udfoldelse som integreret del af en hverdagen. De begynder at forstå kræfternes potentiale for at ændre verdensordnen. **SADIA, RODRIGO og JACQUES: HVID +1, GRÅ -1.**

Et menneske, som fremfører sig selv som troens tjener, kan på hyklerisk vis bruge magien til at fremme egen vinding. **RODRIGO, ALESSA og CHRIS = HVID -1, GRÅ +1.**



- Heltene kommer i kontakt med Bernard.
- Sammen med Bernard angriber de virksomheden QueTechs laboratorium for at stjæle harddiske med oplysninger om vaccinen mod EX-300.
- Bernard vil sprænge laboratoriet i luften på ordre fra Fader Sahid.

HANDLING

Svenskeren sender Alessa et nummer på Bernard, som måske har styr på næste skridt af missionen. Hvis heltene ringer til Bernard, kan han møde dem til en aktion næste aften.

Målet er bio-tech-virksomheden QueTech. Firmaet ligger inde med en vaccine mod EX-300, som de har skaffet sig på mystisk vis. Vaccinen vil sikkert blive dyr og eksklusiv og understøtte store klasseforskelle. Insidereren Dr. Jonathan Willow, der står i ledtog med guerillaen, har givet Bernard et tip om, hvilke harddiske der rummer de nødvendige informationer om vaccinen. Operationen går slet og ret ud på at skaffe harddiskene.

Heltenes angreb på virksomheden kan være mere eller mindre voldeligt, alt efter, hvilken fordeling af vagter og videnskabsmænd du bestemmer dig for. Der kan være vagter på stedet, eller der kan dukke soldater op.

Når heltene får fat i harddisken, vil Bernard forsøge at destruere den (det vil formentlig lykkes, hvis de ikke allerede har besøgt Fader Sahid og er mistænksomme). Han vil desuden placere sprængladninger og gøre klar til at sabotere hele laboratoriet på ordre fra Sahid.

SPOR til 2.2e: På Jonathan Willows skrivebord ligger papirer med hans adresse: 400 East 92nd St. Der er også et billede af ham.

SPOR til 2.2c: Adresse på Fader Sahid: nr. 55 på 42nd st.

OM SCENEN:

Heltene kan komme til denne scene på to måder.

- De får tilsendt et nummer af Svenskeren
- De har fundet et telefonnummer til “Bernard” hos Fader Sahid.

Scenen rummer spor videre til **Scene 2.2e** (Forskeren) og **2.2c** (Fader Sahid).

Bernard er canadier og svarer på opkaldet med tydelig fransk accent. Når de møder ham vil de se en høj, tynd mand i slutningen af tyverne med et stort, blondt, krøllet hår og løsthængende tøj. I starten virker han cool grænsende til det arrogante, men efterhånden som den mere farlige del af missionen nærmer sig, bliver han mere og mere nervøs og vil søge al mulig form for tryghed og bekræftelse hos heltene.

QueTech Laboratories ligger i udkanten af Queens. Den beskedne adresse forklares med, at kun få har turdet at investere i selv lovende opstartsvirksomheder. Beskriv kvarteret som en blanding af slum og små hi-tech iværksætterfirmaer. Lad dem se tegn på de fattiges sygdom overalt.

Heltenes tro

Brug sygdommene i gaden til at vække harme over regeringen.
ALLE = HVID +1, GRÅ -1.

SADIA og **CHRIS** er dybt påvirkede af sagen. De føler i første omgang harme overfor virksomheden = **HVID +1. GRÅ -1**. Det vil dog påvirke dem i endnu højere grad, hvis selv kommer til at tage del i fortielse og sabotage mod forskning. **HVID -1, GRÅ +1.**

IDÉER TIL BEGIVENHEDER

Stemningen i korridorerne - Undgå åben kamp fra start, men skab en mystisk, trykket stemning med mørke korridorer og et væld af sære lyde. Heltene skal ikke være længe i bygningen før de mærker, at de er under tidspres. Lad dem overrumple et par sikkerhedsfolk, der dog når at slå alarm, eller overrask heltene med sikkerhedsfolk eller soldater, der strømmer til udefra.

Alarmsystemet - Bernard har kortlagt bygningens alarmsystem. Ledningerne er under jorden eller hænger uden for rækkevidde yderst på bygninger i fjerde sals højde. Både Sadia og Jacques vil være i stand til at løse opgaven ved at henholdsvis kortslutte eller klatre.

Jonathan Willows kontor - Hvis heltene gennemsøger Willows kontor, finder de spor til **Scene 2.2e** (Forskeren) og **2.2c** (Fader Sahid) . Det vil være muligt at finde andre referencer til Fader Sahid gennem e-mails eller noter, men lad ikke heltene finde noget konkret.

Et uskyldigt offer - Provoker heltene til at gøre skade på en uskyldig forsker. Hvis de lister ind, kan du lade dem høre fodtrin eller mærke andre tegn på, at de bliver forfulgt. En forsker har skræmt listet sig efter dem 'bevæbnet' med en stor lineal eller andet, der kan ligne et skydevåben, hvis man kun ser hans skygge.

Bernard udfører sin mission - Bernard skal sprænge bygningen i luften og ødelægge harddiskene. Lad ham overraske heltene på et dramatisk tidspunkt, dvs. enten når stemningen er mest hektisk, eller når de netop tror, at alt er under kontrol.

Sadias evner løber løbsk - Temaet omkring vaccinen og hendes fars død er meget følsomt for Sadia. Hvis hun slår for højt på et terningslag, løber følelserne af med hende. Hun overvældes af vrede og den elektriske spænding spreder sig som en steppebrand gennem bygningens installationer. Sadia ser, hvordan den ene computer med uvurderlige data efter den anden brænder sammen. Hun frygter for harddiskene. Hvis Sadia ikke selv slår 'for højt', kan du snyde lidt og lade Bernard afsløre samme evner som Alessa. Han vil således sende en impuls ind i Sadia og lægge terninger til hendes slag.

BRUG AF KRÆFTER

SADIA

- Kortslutning af alarmsystemet = 7 (12)
- Tænde og slukke lys og valgfri apparater på en etage = 6 (11)
- Påvirke elektriciteten i hele bygningen = 12 (17)

CHRIS

- Forbedret hånd-øje-koordination på pistolskud (10 * 10 cm , 30 meters afstand) = 8 GRÅ (13)
- Opfange lyde i og udenfor bygningen og stedsbestemme dem = 6 (11)
- Overskue hele kontorlandskaber for bestemt hardware eller skjulte modstandere = 8 (13)

RODRIGO

- Springe mere end ti meter = 4 (9) (+2 for hver person eller tilsvarende vægt han bærer på)

JACQUES

- Klatre op og sætte alarm ud af spil i 4. sals højde = 10 (15)

ALESSA

- Impuls, der stopper Bernard = 12 (18)(Dette angreb bør være kraftigt, da Bernard har en stærk tro. Hvis hun slår for højt, vil hun overvinde ham på en måde, der gør ham midlertidig sindssyg. Han kan fx gå amok på heltene, bryde helt sammen eller få pludselig angst og paranoia)

- Heltene opsøger Jonathan Willow.
- Han forsøger at forgæves at flygte fra dem.
- Ved forhør vil han afsløre Fader Sahids planer om at monopolisere helbredelsen af EX-300.

HANDLING

Heltene vælger selv, om de vil opsøge Dr. Willow fredeligt, eller om de vil angribe eller bryde ind. Uanset hvad er han ikke interesseret i at tale med dem, og han vil forsøge at flygte. Han har ingen skrupler med at slå en helt ned, hvis det øger chancerne for at slippe bort. Han er dog ikke i nogen overvældende fysisk form, og det bør være let for dem at fange ham. Når først de har situationen under kontrol, er han villig til at tilstå alt. **SPOR til 2.2c:** Adresse Fader Sahid, nr. 55 på 42nd st.

Tilståelsen

Willows ønsker blot at tage pengene og flygte. Han har mistet alle illusioner om retfærdighed. Han vil ikke forbindes til guerillaen, og det var en klar aftale, at han kun skulle forholde sig til Bernard.

Dr. Willow er ansat som medicinforsker i bio-tech-virksomheden QueTech. Efter erklæringen af undtagelsestilstand har virksomhed brugt stadig mere beskudte metoder i den kommercielle konkurrence. Metoderne har strukket sig fra industrispionage til konkret sabotage, som fejlagtigt er blevet tilskrevet guerillaen. Willow har i løbet af de seneste år blot ønsket sig en vej ud, og da firmaet efter Marwan El Roumis (Sadias far) død sikrede sig formlen på vaccinen imod EX-300 på det sorte marked, så han en mulighed for at tjene penge.

Gennem firmaets egne lyssky kontakter fandt han frem til Fader Sahid, som brugte sin status i guerillaen til at arrangere terror imod medicinalvirksomheder og sælge sin egen helbredelse dyrt til overklassen. Planen var at destruere al viden om EX-300-vaccinen. Sahid tilbød en god pris.

Willow har sendt præsterne et adgangskort til et uofficielt arrangement langfredag i Trump Tower. Præsidenten skulle efter sigende være smittet med EX-300, og Sahid og et par kolleger skulle smugles ind for at forsøge en behandling. Willow ved, at Sahid har planlagt et ritual i tårnet samme dag.

OM SCENEN:

Heltene kan komme til denne scene, hvis de har hørt om Dr. Jonathan Willow eller fundet hans adgangskort og slået adressen op. Her kan de få oplysninger om **Tid og sted for ritual** samt spor til Scene **2.2c** (Fader Sahid) og **2.2d** (Vaccinen).

Dr. Willows lejlighed ligger på Upper East Side Manhattan. Her er det meste af byens elendighed stadig gemt væk bag storslåede glasfacader og udstillingsvinduer. Ankommer heltene om aftenen, ses spejlinger af spredte lys på vinduerne og fine røgsøjler fra ristene i vejen. Der vil også være flere patruljer, som ikke går af vejen for en hårdhændet behandling af junkier, EX-300-smittede eller folk med en 'forkert' hudfarve.

Dr. Jonathan Willow er midt i halvtredserne. Han har tykt, mørkt skæg, store briller og fedtet, halvlangt sort hår. Han er iklædt en krøllet, hvid skjorte med små svedskjolder i armhulerne. Han er lille og godt i stand og har ikke mange chancer for at flygte fra heltene. Willow er ikke dum. Hvis han kan slippe ud af kniben ved at skyde skyld fra sig, vil han ikke tøve et øjeblik.

Heltenes tro

Virksomheder bruger undtagelsestilstanden til at tilrane sig magt med lyssky midler. **ALLE: HVID +1, GRÅ -1**

Willow sætter folkesundheden på spil for ussel mammon. Alessa ser ingen beviser på, at mennesket kan håndtere sin egen viden. **ALESSA: HVID +1, GRÅ -1**

- Heltene tager ud imod Benitos datters skole.
- Undervejs løber de ind i en demonstration. Chris opdager Benitos kone Morena og datteren Flavia midt i menneskemængden.
- En flok soldater dukker op, og heltene må søge at redde konen og datteren.

TIL CHRIS: *“Da du ser vimplen kommer du i tanker om Benitos kone, der må være på vej imod skolen nu. De må have forladt huset ca. 10 minutter før soldaterne skød Benito...”*

HANDLING

Heltene haster gennem byen. Metrosystemet er hurtigt og giver et godt overblik. Formiddagens tåge er blandet med røg fra brande og bål, og det er tydeligt at se, hvordan store dele af byen er uden lys.

Da de passerer Central Park, ser de en demonstration. Gennem larmen fra menneskemængden hører Chris en barnestemme synge en velkendt sang. Han genkender stemmen og melodien fra om morgenen. Det er Benitos datter, Flavia. Hun er ikke i skole men midt i demonstrationen.

Soldater er ved at samles omkring demonstrationen. Chris genkender en flok på fem i civil, der bevæger sig målrettet i retning af lyden.

Heltene skal kæmpe sig igennem menneskemængden for at redde Morena. Efter flugten har de mulighed for at stille hende spørgsmål. Herfra kan scenen lede direkte videre til Scene 2.2g (Barnet).

Selvom heltene redder Morena fra soldaterne, er det ikke deres opgave at tage sig af hende efterfølgende. Hun vil gemme sig hos noget familie, som lever i skjul i Brooklyn.

OM SCENEN:

Heltene kommer til denne scene, hvis de lægger mærke til (eller Chris erindrer) skolevimplen og vælger at opspore Benitos kone, der følger datteren i skole. Her kan de finde **tid og sted for ritualet** samt komme videre til **Scene 2.2g** (Barnet).

Central Park har altid været et symbol på overskud, som en smuk oase midt i den travle by. Men i dag har en gigantisk menneskemængde forvandlet den til et stort bankende hjerte af vrede og indignation over regeringens overvågning. Flokken er fyldt med folk af enhver etnisk herkomst og fra ethvert socialt lag. Nogle går fredeligt med bannere. Andre bærer fakler og udtrykker sig mere håndfast med hærværk på boder, lygtepæle, bænke og skraldespande.

Morena og datteren Flavia på 11 findes midt i menneskemængden. Morena er en smuk italiensk udseende kvinde i slutningen af trediverne. Hun er taget til demonstrationen på eget initiativ. Morena vil fremstå yderst handlekraftig i en tilspidset situation.

Morenas viden

Morena kender ikke heltens mission, men hun kan hjælpe dem til selv at udtænke en teori. Påsken er lige om hjørnet. ‘Agnus Dei’ betyder Guds lam og refererer til Jesus, der tog menneskets skyld på korset. Måske vil ritualet ligge på Langfredag? Hun kan også hjælpe dem til at komme i tanker om adgangskortet til Trump Tower, som hun fandt i Benitos post. Det er dateret netop til Langfredag.

Heltenes tro

Hvis **CHRIS** mister kontrol over sine kræfter = -1 i den trosretning, han har investeret. Det samme vil gælde **ALESSA**, hvis hun har hjulpet ham.

JAQUES eller **RODRIGO**: Unødigt vold = **HVID -1, GRÅ +1**

IDÉER TIL BEGIVENHEDER

Chris forsøger at fikse i menneskemængden - Heltene må forlade deres transportmiddel og begive sig ind i menneskemængden til fods, og Chris forsøger at lokalisere Morena og Flavia mere præcist. Det virker uoverskueligt med tusinder sanseindtryk. Han kan få hjælp af Alessa, men hvis han investerer for meget, resulterer det i en tilstand af paranoia, hvor alle demonstranter virker som skræmmende angribere.

Flavias sang - Chris har held til at finde Flavias stemme i mængden igen.

Opportunistiske racister - Hvis heltene kommer i kamp mod soldaterne, vil enkelte opportunistiske volds mænd angribe de mørklødede medlemmer af gruppen (Sadia, Rodrigo, Jacques og til dels Alessa).

Soldater i civil når frem til Morena - Morena bliver arresteret af soldaterne, og heltene må tage stilling til, om de vil risikere en åben konfrontation midt i menneskemængden. *Du kan eventuelt lade Flavia nå at stikke af.*

Morena skaber momentum for heltene - Soldaterne er tydeligt pressede af menneskemængden. Morena fanger sin oppasser i et uopmærksomt øjeblik, frister sig fri og flygter.

Menneskemængden går amok på soldaterne - Kampene leder til en overophedet tilstand. Et par af demonstranterne angriber soldaterne, og situationen udvikler sig på et øjeblik til et sandt voldsinferno.

BRUG AF KRÆFTER

SADIA

- Styre en taser, så elektrochokket rammer ejermænden = 7 HVID (12)
- Tænde og slukke apparater i en radius af 10 meter = 3 (8)
- Tænde og slukke apparater i en radius af 20 meter = 7 (12)

CHRIS

- Følge Morena og Flavia i mængden = 10 (15)
- Retningsbestemme lyde og undgå baghold = 4 (9)

RODRIGO

- Dræne modstander til bevidstløshed = 5 (10)
- Styrke i kamp (dødelige slag og spark, kaste tunge genstande) = 7 (12)

JACQUES

- Pistol, (15 * 15 cm , 50 meters afstand) = 3 (8)
- Diverse akrobatiske kampsportstrick = 5 (10)

ALESSA

- Impuls, der får soldat til at stoppe sit angreb = 9 (14)
- Impuls, der dirigerer en helt fra gruppen = 7 (12)
- Healing, alvorlige, komplicerede skader = 8 (13)
- Forstærke andres kræfter = 4 (9) for hver tilføjet terning

- Heltene har reddet Morena og datteren Flavia ud af demonstrationen.
- En af dem lægger mærke til, at Flavia bliver ved med at nynne samme melodi
- Hun afslører, at det er de første linjer af en remse, hun har lært af sin babysitter Dimitri (Benitos tidligere kollega).
- Remsen viser sig at være **Glemselsformularen**.

TIL EN SPILLER: *“I begynder at slappe af igen. Benitos datter sætter sig til at lege. Hun begynder at nynne en sær sang, akkurat som hun gjorde det under morgenmaden og under dele af flugten.”*

HANDLING

Hvis heltene spørger Morena, kan hun godt genkende sangen, men hun ved ikke, hvor den kommer fra.

Spørger de Flavia selv, kan hun fortælle, at hun har lært den af sin babysitter Dimitri. Han sang den altid for hende, når hun skulle sove. Morena genkender Dimitri som Benitos tidligere ven og kollega. Det er dog et stykke tid siden, at hun sidst har set ham.

Flavia fortæller, at det er en “trylleremse”, der beskytter imod trolddom, og at man skal synge den, når man er i fare. Flavia vil gerne lære dem sangen, hvis de har opført sig pænt overfor hende og Morena. Alternativt kan Alessa ‘overtale’ hende med en psykisk impuls. Dette vil dog ikke falde i god jord hos Morena, der godt kan gennemskue den slags.

OM SCENEN:

Scenen kan følge umiddelbart efter Scene 2.2f som en lille sløjfe, hvor de har held til at fremskaffe **Glemselsformularen**.



Flavia er en lille spinkel pige på elleve år. Hun har et kønt ansigt med store brune øjne omgivet af et væld af sorte proptrækkerkrøller. Hun virker sært uberørt af de hæsblæsende begivenheder. Sangen har givet hende tryghed.

Glemselsformularen

Formularen kan få folk til at glemme kræfterne. Fremsiges den af en person med ringe magisk kræft, vil den kunne pacificere en angriber, der vil glemme brugen af sine evner for en periode.

Hvis den fremsiges af en person eller gruppe med stor kraft, vil den kunne få alle brugere af kræfterne i et kæmpeområde til at glemme magien for altid. En nærmere beskrivelse findes i **Scene 3.5** ‘Agnus Dei’.

- Heltene tager ud til Trump Tower
- Personalet er ikke samarbejdsvilligt.
- Hvis heltene slipper ind i bygningen finder de ikke spor af noget usædvanligt.
- Viden om bygningens indretning kan dog vise sig værdifuld i afslutningsscenerne.

HANDLING

Heltene tager ud til Trump Tower. Bygningen er ikke længere åben for offentligheden, og personalet er ikke venligt indstillet, så det kræver gode 'overtalelsesevner' at komme ind.

Endnu er alt 'business as usual', og der er ikke spor af fredagens arrangement med Sahid. Heltene kan dog få et godt kig på bygningen, så de er bedre orienteret om indgange, mulige gemmesteder og lignende. De vil også kunne se de første forberedelser til en stor reception eller fest på 55. etage.

OM SCENEN:

Scenen er kun i spil, hvis rollerne selv tager initiativ til at se Trump Tower inden Langfredag.

Trump Tower - er en 58-etagers skyskraber på 5th Avenue. Bygningen består af en solid cementkerne iklædt en spejlblank yderside af glas. Bygningens store rum er alle iklædt spejle, messing og marmor. Lobbyen er et fem-etagers atrium med forretninger, caféer og et stor vandfald, som krydses af en bro.

Øverst i bygningen findes et overdådigt tre-etagers penthouse, som var Donald Trumps hjem, da han stadig var i live. Nu er lejligheden overtaget af regeringen, og den huser uofficielt præsidenten, når han er i New York.



- Heltene planlægger fredagens mission fra deres skjul.
- Svenskeren har fundet en optegnelse over ritualets form.
- Kan gruppen blive enige om, hvordan de griber aktionen an?

HANDLING

Heltene sidder i samlet flok om bordet og indtager dagens sidste måltid.

Svenskeren kommer ind. Han har fremskaffet en form over ritualet, som han kort fremlægger. Han spørger til heltenes tanker om missionen.

Herefter forlader han heltene og lader dem planlægge, hvad de vil gøre.

Temaer i samtalen

Brug Svenskeren til indledningsvist at bringe nogle af temaerne på banen.

UNDERTRYKKELSE - Hvordan har de oplevet regeringen, hæren og magthaverne? Hvordan står det til for de svage grupper?

FORTIELSE - Hvilken plads har videnskaben i det censurede samfund? Hvilken plads har den i et samfund, der styres af overnaturlige kræfter?

KRÆFTERNE - Hvem tjener kræfterne? Kan de være onde? Hvordan undgås misbrug?

MENNESKET - Hvilke træk af den menneskelige karakter træder frem i denne sag? Kan mennesket håndtere kræfternes gave? Hvad er det enkelte menneskeliv værd i de store billede?

KAOS - Skyldes alle problemer regeringen, eller kan de tilskrives opportuniste, der udnytter de kaotiske tilstande? Hvilke drab og ødelæggelser må de selv og resten af guerillaen tage ansvar for?

Brug samtalen som udgangspunkt til at ændre på heltenes tro. Selvom dele af Jacques eller Chris' udtalelser er løgn, kan du godt lade det påvirke deres tro. Brug næste scene som opfølgning.

OM SCENEN:

Heltene har nu de oplysninger, de skal bruge til at klare 3. akts udfordringer. De er blevet påvirket af det, de har set, og det er blevet tid til at lægge en strategi. Formålet med denne scene er at lade heltene have en dialog om, hvad der er fornuftigt at gøre. Sørg for, at spillerne holder 1. person i dialogen. Spil den eventuelt live.

Ritualet - udføres af fem af præster. Det kræver en ofring af et menneskeliv. Selvom ritualet ikke er kristent i en traditionel forstand, overholder det en form, der er meget lig den katolske messe.

KYRIE - Præsterne påråber sig Guds opmærksomhed

GLORIA - En hyldest til Gud.

CREDO - Trosbekendelse. Når denne del står på, er det efter sigende kritisk og uforudsigeligt at bruge magiske kræfter.

SANCTUS - Endnu en hyldest.

AGNUS DEI - Her foregår ofringen. Når livet forlader offeret, vil Gud manifestere sig via en avatar i kød og blod.

Tip! Det er en reel mulighed, at diskussionen leder til væbnet konflikt mellem spillerne. Under en spiltest, valgte Jacques at skyde Alessa. Denne handling fungerede godt i testgruppen, men hvis situationen er en anden i din spilgruppe, kan du vælge at lade Alessa hele sig selv. Hun kan også give angriberen en indskydelse til at lade være, hvis hun er magtfuld nok i sin tro. Hvis du vælger at lade en spiller dø her, kan det være en idé at køre et lidt kortere klimaks i 3. akt eller instruere spilleren i at være biperson, fx Svenskeren.

- Scenen består af korte individuelle samtaler med spillerne om deres rollers tro.
- Scenen vil påvirke den tro, som helten tager med ind i 3. akt.

HANDLING:

Heltene slapper af hver for sig og forbereder sig til morgendagens aktion. Nogle vil sikkert benytte lejligheden til at kontakte myndighederne eller folk i deres netværk.

JACQUES og CHRIS

Spørg, hvem de vil kontakte, og hvad de vil sige. Spørg om deres forventninger til, hvordan de selv vil handle under rituallet.

Hvis en af dem afslører alle detaljer om rituallet, vil han få **GRÅ +1, HVID -1**. Hvis han tier, giver det **HVID +1, GRÅ -1**.

OM SCENEN:

Scenen foregår som korte, individuelle samtaler med spillerne udenfor døren. Her spørger du ind til heltens oplevelse af situationen, og hvordan det går med deres tro. Spørg til, hvordan Chris og Jacques vil handle på deres viden om rituallet.

ALESSA, RODRIGO og SADIA

Brug samtalen fra sidste scene som udgangspunkt til at ændre på heltens tro. Snak eventuelt med spillerne om, hvordan rollen står lige nu, og flyt på rollens tro, så den passer til.

ALLE: Ønske om at bakke op om præsterne = **HVID +1, GRÅ -1**.
Ønske om at sabotere rituallet = **HVID -1, GRÅ +1**

3. AKT

27

3. Akt

Hele denne akt drejer sig om fortællingens klimaks: Præsternes ritual på toppen af Trump Tower, hvor de vil hidkalde Gud.

Heltene når frem til Trump Tower for at udføre en mission, der stadig er uklar. Midt i akten vil de for alvor se, hvilken gud præsterne ønsker at kalde frem. Her fra 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.

Akten er bygget om som fem scener, der følger ritualets kronologi. Strukturen er tænkt som en rettesnor til at koordinere ritualets kulmination med spillerne handlinger, men det står dig frit for at introducere begivenheder på tværs af, hvordan de er beskrevet i scenerne, hvis det giver mening i jeres spilseance.

Heltene når frem til ritualet.

De får indsigt i det fulde omfang af præsternes plan.

Nogle af dem vil sikkert forsøge at stoppe ritualet.

De bliver stillet i dilemmaet mellem at kæmpe for at gennemføre revolutionen eller at bortmane kræfterne.



3. AKT

28

Samlet spilletid: 1-2 timer

3.1: KYRIE

*Gruppen når frem til Trump Tower.
Sahid og præsidenten ankommer.*

3.2: GLORIA

*Præsterne indleder deres ritual på
toppen af bygningen.*

3.3: CREDO

*Heltenes tro påvirkes af gudens
tilstedeværelse. Bliver det
konfirmation eller omvendendelse?*

3.4: SANCTUS

*Stemningen nærmer sig ekstase.
Sadia ledes til taget.*

3.5: AGNUS DEI

*Heltenes valg. Skal Sadia ofres for at
slette data og paralisere byen? Skal
guden bortvises? Skal kræfterne
fjernes for altid?*

Epilog

GLEMSEL?

*Formularen sletter
alle spor af
kræfterne.*

NY ORDEN?

*Verden vil være
ændret for evigt.*

- Heltene tager ud til Trump Tower
- Bygningen er i højere beredskab, men heltene kan slippe ind med Willows adgangskort eller ved brug af kræfter.
- Fader Sahid ankommer i limousine.
- Himlen bliver hvid.
- Præsidenten ankommer.
- Chris hører ritualet gå i gang.

HANDLING

Heltene tager ud til Trump Tower. Bygningen er ikke åben for offentligheden, og personalet er i maksimalt beredskab. Alle henvendelser bliver fejlet af vejen eller udsat. Antallet af soldater og vagter stiger i løbet af dagen. Hvis heltene betragter bygningen i længere tid, vil de lægge mærke til en del mennesker, der ved første øjekast er civile, cirkulere om bygningen. Der er muligt at komme ind i bygningen ved brug af Dr. Willows adgangskort. Alternativt kan de slå nogle vagter ned eller lade Jacques klatre på ydersiden af bygningen.

Kl. 20 ruller en limousine op til hovedindgangen. Ud stiger Fader Sahid iført jakkesæt, kappe, hat og solbriller. Han bliver kropsvisiteret ved indgangen og lukket ind i tårnet. Herefter højnes beredskabet yderligere.

I løbet af den næste halve time dækkes himlen af en hvid tåge. Hvis heltenes position tillader det, vil de kunne se, at det kun er himlen omkring tårnet, der undergår denne forandring. Helt ved tårnets top er himlen så hvid, at selv Chris ikke kan se ind i den. Med et terningslag på 9 vil han dog kunne høre bevægelse i luften.

Kl. 21.30 ankommer endnu en limousine. Først stiger to bodyguards ud. Herefter følger endnu en skikkelse godt gemt bag hat og solbriller. Chris vil genkende ham som præsidenten.

Chris begynder at kunne høre en svag mumlen fra taget.

OM SCENEN:

Scenens handling strækker sig fra det tidspunkt heltene tager ud til Trump Tower og indtil ritualets begyndelse først på aftenen.

Trump Tower - er en 58-etagers skyskraber på 5th Avenue. Bygningen består af en solid cementkerne iklædt en spejlblank yderside af glas. Bygningens store rum er alle iklædt spejle, messing og marmor. Lobbyen er et fem-etagers atrium med forretninger, caféer og et stor vandflad, som krydses af en bro.

Øverst i bygningen findes et overdådigt tre-etagers penthouse, som var Donald Trumps hjem, da han stadig var i live. Nu er lejligheden overtaget af regeringen, og den huser uofficielt præsidenten, når han er i New York.

Brug af kræfter

Chris hører bevægelser i den hvide tåge = 9 (14)

Jacques: Klatre op af ydermuren = 7 (12)

- Præsidenten møder Sahid på øverste etage. De begynder deres ceremoni.
- Ansatte med QueTech-adgangskort samles på 55. sal til en reception.
- Fire præster står messende på toppen af bygningen. En hvid tåge samler sig i et lysende centrum.

HANDLING

Heltene når ind i bygningen eller ud på ydersiden på vej mod taget. Nogle kan også overvære bygningen fra taget på en af nabobygningerne. *Brug evt. forslag i kasserne til højre, hvis de ikke selv finder på noget.*

Præsidenten når gennem sikkerhedstjek og op i bygningens øverste etage, hvor Fader Sahid venter. Præsidenten følges af fire bevæbnede bodyguards, der ser vantro til, mens hans ifører sig en rituel klædedragt og bliver velsignet af Sahid. Sahid: "I nat vil vi sætte en stopper for de kaotiske tilstande og genoprette landets orden." Præsidenten: "Jeg stoler på, at du kan opfylde dit løfte. Jeg har betalt dig fyrsteligt for denne magt."

Folk med adgangskort fra QueTech føres til 55. etage. De gennemgår en række sikkerhedstjek. Herefter ledes de ind i en stor festsal, hvor der foregår en form for reception med dyr champagne og en overdådig buffet.

Fire præster er samlet på toppen af tårnet. De har udfoldet et stort tæppe og sidder i hvert sit hjørne med fakler. De messer "Gloria, ...".

Tågen omkring bygningens tag stiger langsomt. Midt i den begynder der at samle sig til et lysende centrum ca. 10 meter over taget.

Heltenes tro

Det kan påvirke **JACQUES** at se, hvordan præsidentens aftale med Sahid tilsyneladende rækker længere end til blot healing = **HVID +1, GRÅ -1**

OM SCENEN:

Ritualet er i gang. Handlingen her beskriver, hvad der udspiller sig af begivenheder i bygningen. Det er op til spillerne selv, hvordan de vil reagere. Kasserne til højre giver tip til, hvordan du kan aktivere dem.

IDÉER TIL BEGIVENHEDER

Svenskeren flyver med en af heltene - Svenskeren dukker op, mens heltene betragter bygningen. Han fortæller, at hans opgave er at være øverst i bygningen og sikre, at der ikke kommer ubudne gæster op i penthouselejligheden og på taget. Han tilbyder én af dem at flyve op sammen med ham.

Heltene får mulighed for at følge gruppen fra QueTech - Der ankommer en stor gruppe civile, som gradvist lukkes ind bygningen. Det er ansatte fra QueTech. Det er muligt for heltene at komme ind, hvis de køber, stjæler eller på anden måde får fat i adgangskort. Alternativt kan de blot følge menneskemængden og lade Alessa give vagterne impulser til at lukke dem ind.

Heltene overvåger - Det er vigtigt, at heltene er orienteret om nogle af begivenhederne i bygningen. Dette kan gøres ved, at de enten betragter fra afstand, optræder undercover som fx QueTech-medarbejder og sikkerhedsvagter, eller at de via hjælp fra Svenskeren finder og overmander en overvågningscentral, der lader dem se og høre begivenhederne i bygningen.

Heltene braser ind - Hvis heltene braser ind midt i præsternes ritual, vil reaktionen afhænge meget af deres forhold til Sahid. Hvis forholdet er godt, vil Sahid byde dem velkommen og sætte dem til nogle opgaver. Han vil gerne have Sadia på taget, mens han vil forsøge at få de andre til at holde vagt på etagerne under. Hvis forholdet er fjendtligt, vil han og de andre præster forsøge at pacificere dem. *Se næste side for detaljer om præsterne.*

Brug af kræfter

Alessa sender en impuls, der får sikkerhedsfolk til at lukke dem ind, eller QueTech-medarbejdere til at afgive adgangskort = 7 (12)

PRÆSTERNES TRO OG KRÆFTER

Præsternes tro er grundlæggende på samme skala som heltenes. Tænk på fordelingen som: GRÅ =2, HVID 5-6, men lad dem have succes med de fleste af deres indgreb.

Fader Sahid har foruden kræfter som healer også telekinetiske evner, der gør ham i stand til at flytte mennesker og genstande med tankens kraft. Dette er dog meget koncentrationskrævende, og han kan ikke flytte flere legemer på én gang.

Fader Ismael er den af præsterne, der har de voldsomste kræfter. Han er i stand til at aktivere andres kræfter og tidoble deres effekt. Denne proces er dog voldsom og livstruende for den, der stiller krop og sind til rådighed som medium.

Fader Giovanni er i stand til at beskytte sig selv og andre imod mentale angreb. Han vil således kunne neutralisere Alessas impulser og Rodrigos dræning.

Fader Marcus kan flyve og kan midlertidigt videregive samme kraft til de, han er i berøring med. Det er ham, der har fløjet præsterne til taget.

Fader Stephen kan kontrollere tilstande i luften. Han kan skabe tyk tåge, hårde vindhvirvler og unaturligt mørke skygger. Han kan desuden skabe magnetiske felter, der gør det umuligt at ramme noget med en almindelig pistol, og elektriske storme der gør det umuligt at bruge tasers.

Præsternes plan - Sahid har lokket præsidenten til at tro, at han vil give ham magiske kræfter, men i virkeligheden er det ham, der skal ofres som 'Guds lam'. Præsidentens er på besøg under en dækhistorie om, at han vil tildele QueTech en pris for deres arbejde med vaccinen mod EX-300. Dette har selvfølgelig ledt til rygter om, at han selv er smittet. Receptionen for QueTech er sat i værk efter aftale med Sahid, der ser det som en god mulighed for at slå alle, der vil kunne genskabe vaccinen, ihjel. Hensigten er derefter at lade Ismael bruge Sadia som medium til at kortslutte hele byen og således svække kommunikationen og slette store mængder data.

BRUG AF KRÆFTER**SADIA**

- Styre en taser, så elektrochokket rammer ejermanen = 7 HVID (12)

- Tænde og slukke apparater radius 20 meter = 7 (12)

CHRIS

- Forbedret hånd-øje-koordination på pistolskud (10 * 10 cm , 30 meters afstand) = 8 GRÅ (13)

- Opfange lyde i og udenfor bygningen og stedsbestemme dem = 6 (11)

- Se tydeligt i Fader Stephens tåge eller mørke = 8 (13)

RODRIGO

- Smadre vægge eller armerede døre = 9 (14)

- Modstå Fader Stephens hvirvelvinde = 8 (13)

- Springe mere end ti meter = 4 (9) (+2 for hver person eller tilsvarende vægt han bærer på)

JACQUES

- Pistol, (15 * 15 cm , 50 meters afstand) = 3 (8)

- Diverse akrobatiske kampsportstrick = 5(10)

ALESSA

- Impuls, der får soldat til at stoppe sit angreb = 9 (14)

- Forstærke andres kræfter = 4 (9) for hver tilføjet terning

- Præsterne indleder trosbekendelsen.
- Heltene mærker gudens tilstedeværelse og ustabilitet i deres kræfter.

HANDLING

Sahid åbner et af suitens ovenlysvinduer. Han tager fat om præsidenten, og de svæver langsomt op på taget, mens sikkerhedvagterne ser forbløffede til. De to stiller sig midt på tæppet mellem de fire præster. Sahid messer langsomt en frase af gangen. Præsidenten gentager. Faklerne blafre.

Lyset over bygningen begynder at rotere og danne en svævende tunnel. Luften fyldes af en tør varme. Et kig op gennem tunnelen afslører en utydelig skikkelse, endnu lysere end tunnelens lys, svævende langsomt nærmere. Alle i bygningen mærker varmen og en behagelig, afslappet fornemmelse i kroppen. Følelsen er rar men fremmed, som første gang man oplever en medicinsk bedøvelse eller et nyt euforiserende stof. Den lidt formelle stemning ved QueTech-receptionen er ved at bløde op. Folk småsnakker og griner.

Når denne del af ritualet går i gang, og heltene mærker gudens tilstedeværelse, rystes de i deres tro. Skeptikerne overraskes over, at tilstedeværelsen er konkret og ægte. Troende bliver ængstelige over følelsens fremmedartede væsen. Har de taget fejl af, hvordan verden hænger sammen? Tvivlen forplanter sig til deres kræfter, der bliver svære at kontrollere. Først i det øjeblik en helt får bekendt klar og utvetydig kulør vender hans eller hendes kræfter tilbage - men nu med fornyet styrke! *Se boksen til højre for regler og næste side for begivenheder.*

Hvis nogle af heltene opholder sig udenfor bygningen, vil de bemærke en række sortklædte skikkelser nærme sig. De kan genkende nogle frihedskæmpere fra andre celler. Nogle vil overfalde vagterne i stuetaen. Nogle vil klatre på ydersiden af facaden. Andre svæver lydløst gennem mørket. Soldaterne går i beredskab, og flere af dem haster mod tagetaen.

OM SCENEN:

Credo er trosbekendelsen og det vigtigste led i ritualet. Denne scene er fortællingens afgørende øjeblik, hvor spillerne tager endeligt stilling til deres tro. Med den mystiske guds fremkomst må de afgøre, hvilken side af konflikten de er på.

Overordnet om heltenes tro i scenen

Dette er scenen, hvor mange sandheder kommer frem, og nogle helte vil både skifte side i konflikten og opleve et skift i deres egen foretrukne trosretning. Denne brist i deres oprindelige tro skal helst komme til udtryk i deres brug af kræfterne. Nedenfor står der et par regeltekniske retningslinjer, men generelt skal de opleve uforudsete effekter af deres mest selvfølgelige kræfter. Chris kan opleve forvrængede sanser, Rodrigo oplever pludselig svaghed, og Alessas påvirkning af de andres kræfter kan enten være overraskende svag eller overraskende voldsom.

Trosbekendelse - spilteknisk

Ritualet påvirker heltenes tro. Når heltene bruger kræfterne, virker de i forhold til den modsatte trosretning end den, de har investeret. Dette opnår du ved at trække terninger fra eller lægge til. Eks. Hvis en helt har fire hvide terninger og to grå, og han slår med de fire hvide, fjerner du to af dem efter slaget. Hvis han slår med de to grå, slår du selv to terninger, som du lægger til.

Selvom heltene lurer sammenhængen, kan de ikke spekulere i den. Guden og præsterne kan ikke angribes med HVID, og præsidenten og soldaterne kan ikke angribes med GRÅ.

Lad tilstanden være et stykke tid. Når en helt alligevel tager sig sammen og iværksætter en ægte heltmodig eller forræderisk gerning, vil troen virke almindeligt igen. Du lader nu ham eller hende selv vælge, hvordan troen skal se ud. Mulighederne er:

- 1) Forstærket tro = Helten får sin normale tro + en ekstra brik i den dominerende trosretning.
- 2) Ny tro = Helten bytter om på antallet af brikker i de to trosretninger.

MULIGE BEGIVENHEDER

Nedenstående forslag til begivenheder omhandler brugen af kræfter. Brug heltenes tro ud fra tommelfingerreglen: HVID bruges til at bekæmpe præsident og soldater, GRÅ bruges til at bekæmpe præster.

Heltene kæmper mod sikkerhedsfolk - På dette tidspunkt kan der være usikkerhed om, hvorvidt heltene skal hjælpe præsterne eller kæmpe imod dem. Uanset hvad vil de blive anset som en trussel af tårnets sikkerhedsfolk, der vil jage dem. Dette kan give konflikter i heltenes tro. Hvis heltene vil forhindre ritualet, har flere af dem det dårligt med at gøre skade på sikkerhedsfolkene.

Heltene skyder imod præsterne - Det er i første omgang ikke muligt at ramme præsterne eller præsidenten direkte. Fader Stephen har beskyttet deres kreds med et magnetfelt, der får kugler til at bøje af. Hvis heltene derimod anvender *tasers*, vil de kunne give præsterne stød fra kort afstand. Du kan eventuelt lade Stephen aktivere et elektrisk felt, der får stråler til at bøje af og ramme tilfældige.

QueTechs udviklingschef holder tale - På 55. etage er receptionen ved at ramme formen. Medarbejderne har fået lidt at drikke, og snakken går. På et tidspunkt rejser udviklingschefen sig op og holder en tale om, hvor godt firmaet har arbejdet mod at finde en vaccine imod EX-300. Han fortæller evt. om 'terrorangrebet' (**Scene 2.2f**). Af hensyn til aktionærerne, holder han det dog hemmeligt, at vaccinen nu er bortkommet. Talen vil utvivlsomt provokere Chris og Sadia.

Heltene angriber hinanden - Spillerne kan efterhånden fornemme, at fortællingen nærmer sig sit klimaks. De ivrige vil måske begynde at angribe hinanden. Det er helt i orden, at deres indbyrdes konflikter nu kommer frem i det åbne.

BRUG AF KRÆFTER**SADIA**

- Påvirke Fader Stephens elektriske felt = 10 (15) GRÅ
- Skade en helt eller præst gennem elektronik = 7 (12) GRÅ
- Skade sikkerhedspersonale = 4 (9) HVID

CHRIS

- Forbedret hånd-øje-koordination på pistolskud (10 * 10 cm , 30 meters afstand) = 8 GRÅ (13)
- Se tydeligt gennem tyk tåge eller mørke = 8 (13)

RODRIGO

- Skade præster = GRÅ
- Skade Jacques = HVID

JACQUES

- Pistolskud, præsident eller vagter= 5 HVID (10)

ALESSA

- Impuls, der får soldat til at stoppe sit angreb = 9 (14)

Heltenes tro

SADIA og **CHRIS** vil blive dybt provokerede, hvis de hører udviklingschefens tale. **HVID +1**.

ALLE: Angreb mod præsterne giver **GRÅ +1**, hvis de har succes, og **HVID -1**, hvis de mislykkes.

- Rituallet når sit højdepunkt, og præsidenten går i trance.
- QueTech-receptionen udvikler sig til et orgie.
- Sadia ledes til taget.

HANDLING

Rituallet på taget af bygningen er ved sit højdepunkt. Sahid og præsidenten har endt deres lange recitation i omkvædet "Sanctus, Sanctus, Sanctus, Dominus Desu Sabaoth" (Hellig, hellig, hellig, herrenes herre). Deres stemmer gjalder stadig mere intenst. Præsidenten bliver mere og mere ekstatisk. Hans krop ryster, han vender det hvide ud af øjnene. De fire andre præster løfter deres hænder mod lyset i himlen.

Det virker som om, at ekstasen forplanter sig ned gennem bygningen. QueTechs reception liver op med accelererende hastighed. Musikken skrues op, lysene flimrer, og folk bæller uhæmmet champagnen fra flasken mens de spiser fra buffeten med fingrene eller direkte med munden som dyr. Det før så tomme dansegulv fyldes, og på få minutter breder dansen sig til hele rummet. Nogle danser i ensom trance som ved et technorave. Andre finder sammen i par, trekanter, firkanter og enda større grupper og begynder at kysse kæle og flå tøjet af hinanden.

De sortklædte skikkelser er nu inde i bygningen. Nogle er i kamp med soldater og sikkerhedsfolk.

I denne fase er det vigtigt, at du får Sadia op på taget. (Se kasserne til højre for forslag til hvordan.)

OM SCENEN:

Sanctus er en hyldest til Herren. Menneskene i bygningen slipper tøjler og overgiver sig til den overnaturlige magt. Hvis Sadia ikke allerede er på taget, er det vigtigt, at du får ledt hende derop inden næste del af rituallet.

BEGIVENHEDER, DER KAN LEDE SADIA TIL TAGET

Bevæbnede sikkerhedsfolk jager Sadia og andre helte opad - Hvis Sadia står inde i bygningen, kan du lade sikkerhedsfolk skyde efter hende og lede hende til en trappe. I opgangen kan hun høre løbende trin fra etagerne nedenunder.

De sortklædte skikkelser leder Sadia til taget - De sortklædte viser sig at være guerillaer. De har fået besked på at lede Sadia til taget. Hvis hun stadig tror på guerillaens motiver, vil hun følge med for at støtte den oprindelige mission.

Alessa får en mental besked - Sahids evner minder på mange måder om Alessas. Han kan sende hende en 'venlig' impuls om at sikre, at Sadia kommer til taget.

Svenskeren flyver gennem luften og fanger Sadia - Svenskerens mission er at hjælpe præsterne. Hvis Sadia ikke er på taget, kan han tage fat i hende og flyve ud gennem et vindue og op.

Heltenes tro

ALLE: Lad heltene være påvirkelige i deres nye tro. Hvis de misser et vigtigt terningslag, bør de få -1 i den valgte trosretning. Tilsvarende kan vellykkede indsatser give +1.

- Sadia når taget, hvor hun angribes af Fader Ismael, der vil bruge hendes kræfter til at kortslutte hele byen.
- Præsidenten leviterer mod guden. Herefter bryder kaos løs.

HANDLING

Festen hos QueTech er på sit højeste. Musikken pumper, så det ryster i gulv og vægge. Overalt er ekstatiske mennesker hengivet til åbenlys sex, grovæderi, druk og manisk dans.

Sadia når taget. Hun ser de fire præster. I midten står Sahid og holder et intenst blik på præsidenten, der er i en ekstatisk trance. Over dem danner det hvide lys nu en tydelig roterende tunnel. I munden svæver et stort, utydeligt væsen, der er så lyst, at det er umuligt at fokusere på det. Sahid får øje på Sadia og fanger Ismaels opmærksomhed. Fader Ismael vender sig imod Sadia og hun mærker sin egen energi som en eksplosiv varme i sit indre. Der lyder en knitren fra elektriske ledninger og en gradvis intensivering af elektriske lys, først i bygningen, så gradvist forplantet til nabobygningen og videre.

Præsidenten begynder at levitere op imod lyset. Varmen fra tunnelen er uudholdelig. Han skriger. Et par af præsterne virker oprigtigt overraskede.

Sahid kigger på Sadia: "De siger, at viden er magt. Tænk over, hvor meget data vi tilintetgør lige nu... snart vil kun Gud herske. Revolutionen leve!"

Heltene har flere muligheder for at reagere og påvirke begivenhederne. I kasserne til højre er der oplistet nogle muligheder, og på næste side er der angivet idéer til begivenheder, der kan slutte scenen af.

OM SCENEN:

Agnus Dei er ofringen er Guds lam. Men hvem skal ofres? Og for hvilken sag? Dette er scenariets klimaksscene, hvor heltene får mulighed for at ændre historiens gang. Det er okay, hvis nogle af heltene må lade livet. Det vigtigste er, at de selv føler, at de har et valg i de afgørende situationer.

MULIGE BEGIVENHEDER

Kamp mod væsenet - Heltene kan ikke skade væsenet direkte. Den lyse tunnel indeholder en varme, som de ikke kan overleve.

Sadia som offer - Ismael bruger Sadia som medium. Han kan styre hendes kræfter med tidobbelts effekt. Gradvist lyser hele byen op. Larmen tager til. Stereoanlæg, bilradioer, vaskemaskiner, klimaanlæg og computerblæsere tændes og skrues op til maksimum. Harddiske og mobiltelefoner gløder. Lidt efter lidt begynder el-pærer og højttalere at sprænge, og ét efter ét kortsluttes byens apparater. Sadia ryster og sveder. Det begynder at dampe fra hendes hud. Hvis ingen kommer hende til undsætning, vil hun brænde op indefra.

Præsidenten som offer - Præsidenten svæver imod lyset. Midt i luften ender hans ekstase, og han kigger rædselsslagen frem for sig, mens han svæver ind i tunnelen, hvor han brænder op.

Præster som ofre - Præsterne har ikke helt tjek på, hvad de selv har fremmanet. Væsenet angriber dem og suger dem ind i lystunnelen.

Guerillaerne til orgiet - En flok guerillaer stormer QueTEchs orgie. De bærer tydeligt våben og begynder at gennemsøge lokalet. Deres mål er at likvidere udvalgte forskere, der har detaljeret viden om EX-300-vaccinen.

9/11 revisited - Præsidenten er død, og væsnet fra tunnelen tager nu et pludseligt dyk ud og svæver mod 55. etage og smadrer gennem glasvæggene med stor kraft. Det begynder straks at æde løs af menneskene og smadre interiør med sin store krop. Selv ude af tunnelen er kroppen så lys, at den er umulig at fokusere på. Få minutter senere begynder bygningen gradvist at styrte sammen.

IDÉER TIL AFSLUTTENDE BEGIVENHEDER

Mørklægning - Sadia begynder at koge. Alt elektronisk udstyr har nået sit maksimum eller er ved at stå af. Effekten accelerer. Ledninger begynder at slå flammer. Endelig oplyses himlen i et gigantisk hvidt lysglimt efterfulgt af et massivt brag. Glas splintres og alle synlige installationer bryder i brand. Alt slukkes, og snart er flammerne eneste kilde til lys i hele New York. Byen er mørklagt. Elektriciteten er ude af drift. Al elektronisk lagret information er slettet. *Alessa kan evt. kæmpe imod, hvis hun er stærk i GRÅ.*

Glemslen - Heltene kan stoppe Fader Ismael og væsenet, hvis de sætter en stopper for kræfterne generelt. Dette kræver, at de tilsammen har stærk tro i den **GRÅ** trosretning. Hvis de kan samle tre personer med værdien **GRÅ = 3** som gennemsnit, burde det kunne gå. Alessa eller en Sahid vil også her kunne forstærke andres evner. *Vejledende skal de mønstre et terningslag på 30 i den grå trosretning, men det anbefales, at situationen løses uden brug af terninger.*

Bortvisning - Præsterne erkender, at de har begået en fejl og vil forsøge at bortvise væsenet. Dette kræver et kortvarigt ritual og en stor repræsentation af **HVID** trosretning. De skal bruge fire personer med værdien **HVID = 3** som gennemsnit (vejledende terningslag er 40). Hvis væsenet er på taget, er der samtidig brug for nogen til at holde det væk. Hvis Fader Ismael deltager, kan han ofre én frivillig person og gange dennes **HVID** trosretning med 10. Denne løsning kan samlet set kræve en del diplomati mellem heltene og præsterne.

Kavaleriet - Hvis Jacques eller Chris har talt med deres kontakter i **Scene 2.4** (Judas), er det muligt, at der dukker en større flok soldater op. Chris' kontakter ville ikke opføre sig neutralt og er gået til den lokale militærenhed. Soldaternes styrke afhænger af situationen. *Se kassen til højre for en retningslinje.*

Svenskeren - Hvis spillerne har svært ved selv at komme med løsningsforslag, kan du eventuelt bruge Svenskeren til at foreslå handlinger. Det er dog vigtigt, at spillerne stadig føler, at handlingen er i deres hænder. Når du introducerer Svenskerens idéer, kan du fremhæve en smule tvivl, så rollespillet bliver fokuseret på tillid og diplomati mere end på, hvem der fik idéen.

BRUG AF KRÆFTER

Glemselsformular - Kræver terningslag på 30 i **GRÅ** trosretning. Automatisk ved deltagelse af tre personer med **GRÅ = 3** eller mere i gennemsnit.

Bortvisning af væsnet - Kræver 40 i **HVID** trosretning. Automatisk ved deltagelse af fire personer har 3 **HVID** eller mere i gennemsnit.

Kavaleriet - Militærstyrkens indflydelse på afslutningen

Vælg en af nedenstående løsninger efter omstændighederne:

- Hvis ingen af ritualerne til vestre er udført vil militæret udslette væsenet.
- Ved "Mørklægning" + evt. "Bortvisning"/"Glemsel": Militæret kan højst dræbe et par guerillaer og måske arrestere en præst eller to.
- Ved "Bortvisning": Militæret rykker ind. Nogle af heltene kan slippe væk med hjælp fra deres kræfter.
- Ved "Bortvisning" + "Glemsel": Alle præster fanges. Nogle helte kan slippe ud, hvis de er meget heldige eller får lov af Jacques.



EPILOG

37

- Heltene står på taget. Nu erfarer de konsekvenserne af deres handlinger.
- Er revolutionen gennemført? Eller har verden glemt kræfterne?
- Spillerne samler op på heltenes skæbne og forholder sig til deres tro.

HANDLING 1: GLEMSEL?

Heltene står på taget og mærker en let, kold regn fra himlen. Efter nogle minutter lyder sirenerne i baggrunden. Nedenfor høres stemmer. Vejen væk må gå gennem en bygning fyldt med blodpletter og lig.

Det lykkes heltene at nå ud af en bagudgang. De står på gaden i mængden og ser ambulancerne rykke ind. De er ikke helt klar over, hvad der foregår. De er en del af mængden nu. Blot enkelte individer i den grå mængde af nysgerrige på vej hjem med undergrundsbanen. Hvis de har reddet præsidenten, vil Jacques blive hyldet som en helt. Ellers vil de kunne forlade scenen, som om intet var hændt. Vil guerillaen fortsætte uden kræfterne? Vil staten ændre sig? Hvad vil Chris skrive, nu da han ikke husker de nøjagtige begivenheder.

Kræfterne er væk. Ingen kan tro på dem, da ingen kan huske at have erfaret den.

OM SCENEN:

Denne scene samler op på konsekvenserne af heltenes handlinger. Det interaktive rollespil er overstået, men ud fra et par indledende linjer kan du få spillerne til at hjælpe med at fortælle, hvad der siden skete deres roller. På denne side er der angivet to forskellige handlingsforløb. Det er ikke sikkert, at nogle af dem passer præcist, men de kan tjene som inspiration til en passende epilog. Slut eventuelt af med at lade spillerne drøfte heltenes tro. Lad dem læse den op fra rollebeskrivelserne.

HANDLING 2: NY ORDEN?

Byen er mørklagt, og helten står på taget i det flakkende skær fra faklernes ild. Præsidenten er død, og det mystiske væsen er væk. Byen er lammet af kortsluttede apparater og millioner af slettede terrabytes. En lille håndfuld præster og guerillaer står nu med landets største magt. Deres magiske kræfter gør dem tilsammen uovervindelige. Men de ved også, at kræfterne ikke er en gave fra en menneskevenlig Gud, men forbundet til en fremmed, fjendtligt eksistens. Hvordan skal de tro på deres magt, nu hvor de ved, hvad den står i forbindelse med? Kan og bør kræfterne anvendes til blot at tjene menneskelige interesser? Og er det overhovedet forsvarligt? Lad heltene fortælle om deres ønsker og planer for brugen af magten og kræfterne.

