

# EN BRIST I TROEN

ROLLER



# SADIA

Sadia El Roumi, 19 år

Frihedskæmper for guerillaen.

Påvirker elektricitet med tankens kraft.

Du løber. De tunge skridt bag dig kommer stadig nærmere. Du kan næsten mærke de tre skinheads' forpustede åndedrag i nakken. Du skuer desperat ud i mørket mellem slukkede gadelamper og hvide damp søjler fra kloakriste. Sektor 12 er næsten øde. Folk holder sig inden døre efter mørkets frembrud. Du når ind i gyden. Måske kan du gemme dig. Et øjeblik skulle være nok til at samle energien. For sent! Det første slag rammer dig halvt i nakken halvt på skulderen, og du vælter i asfalten på hænder, ansigt og bryst. Al luft pumpes ud af lungerne. Det sortner for dit blik, da militærstøvlen hamrer ind i siden under ribbenene.

Du venter på næste spark, men hører i stedet en stor krop falde til jorden, og du ser det skaldede hoved lande hårdt mod fortovs kanten. Du kigger op. En sortklædt mand farer frem og hamrer med umenneskelig kraft sin albue i brystet på den anden skinhead, der synker livløst sammen. Den sidste trækker en *taser* for at rette dens elektrochok imod din redningsmand. Det tager ham kun et øjeblik, men det er alt, hvad du behøver. Våbnet giver et lille blink, og der går et jag igennem ham. Han skriger i smerte. Hjertet hamrer i din hals og i din tinding, og du taber koncentrationen. I et øjeblik oplyses jeres kampplads af gadelysene, der blænder op med uset kraft. Du ser en spinkel kvindeskikkelse gå roligt imod dig, hvorefter lyset splintres i en regn af glas. Du mister bevidstheden overvældet af udmattelse og en pludselig uforklarlig, varm og tryk følelse.

Det står klart, at jeres kamp giver mening. Nogen må beskytte folket mod racisternes meningsløse vold.



## KRÆFTERNE

Sadia kan med tankens kraft både styrke og svække elektriciteten i apparater i hendes nærhed. På en afstand af ti meter kan hun uden problemer tænde og slukke for computere, monitorer, mobiltelefoner og lignende. Lægger hun mere energi i, kan hun få el-pærer til at sprænge, eller en harddisk til at brænde sammen. Hun har tidligere formået at mørklægge en hel bygning. På sit nuværende stadie virker hendes kræfter dog kun, hvis apparaterne er forbundet til et kredsløb.

Sadia er ikke klar over, hvordan kræfterne fungerer, men deres effekt afhænger af hendes koncentration og de følelser, hun lægger i. Følelser er som et brændstof, og det er en balancegang at bruge dem. Hvis hun giver efter for vrede eller frygt, rammer kræfterne med større effekt end ønsket eller på mindre afgrænsede mål.



# SADIA

Mistænker regeringen for at fortie forskning.

Dine kræfter forvolder store skader.

Du kæmper en vigtig sag. Regeringens anti-terrorstrategi og censur har berøvet menneskeheden sin frihed. Du mistænker regeringens højreorienterede allierede for at skjule upassende forskningsresultater ved magtanvendelse. *At holde viden fra folket er at holde dem i fangenskab!* Du prøver at forstå regeringen, men findes der virkelig viden, som mennesket ikke er modent til at håndtere? Og hvordan kan vi stole på de, der tager stilling på folkets vegne? På den anden side forårsager kampen og jeres kræfter også skader. Du er personligt ansvarlig for ødelagte el-installationer og gigantiske mængder af tabt data på nedbrændte diske. Kan I virkelig stole på kræfter, som I ikke selv forstår? Alessa siger, at disse tanker svækker dig. Hun siger, at du er en helt, og dine kræfter er en guddommelig gave. Du skal være sikker i din tro for at kunne bruge dem optimalt.

**Rodrigo** reddede dig fra overfaldet. Han er som en storebror for dig. Du beundrer hans kompromisløse sind, men du frygter hans vrede. Det er svært at styre kræfterne, når følelserne får overtaget.

**Alessa** var sammen med Rodrigo om at redde dig. Hun havde hørt om dine evner og rekrutterede dig. Heldigt, at hun fandt dig i tide! Hun kender mere til kræfterne end de andre og fungerer som jeres mentor.

**Jacques** er frygtløs og mindst lige så farlig som Rodrigo. Hans hurtige, elegante bevægelser er imponerende og frygtindgydende. Han er venlig, men tilbagetrukket og reserveret.

**Chris** er med sine skarpe sanser gruppens spejder. Du imponeres af hans kvikke replikker og hans evne til at beregne konsekvenser og agere gruppens samvittighed. Under andre omstændigheder var det måske sådan en fyr, du kunne date.

## BAGGRUND

Sadia er datter af den amerikansk-libanesiske medicinalforsker Marwan El Roumi, der opfandt kuren mod virusen EX-300. Kort efter omkom han ved en mystisk ulykke i sit laboratorium.

Sadia var, siden familien flyttede til USA, tiltænkt en forskerkarriere i faderens fodspor, men de senere års øgede racisme gjorde det svært for hende at trives i skolen. Efter faderens død stoppede hun sin skolegang og sluttede sig til en af guerillaens ungdomsbevægelser. Hun er netop blevet rekrutteret til en ny specialenhed, der ledes af Alessa Sciorra.

## AT SPILLE SADIA

Det er Sadias skæbne at bruge sine kræfter til at ændre verden. Gennem fortællingen vil hendes oplevelser påvirke hendes tro og hendes evne til at bruge sine kræfter. *Det er din opgave at lede hende igennem scenariet og opbygge hendes tro, så hun kan træffe de rette valg undervejs.*

Sadia er til videnskab og logisk tænkning, og hun er evigt søgende efter svar og forklaringer. Hendes personlige temaer er hykleri og fortielse af viden. Faderens død har været med til at forme hendes personlighed, men det er ikke givet på forhånd, at det vil spille en stor rolle i scenariet. *Det er op til dig, hvilke følelser temaerne provokerer i hende, og hvordan hun vil lægge sin tro bag kræfterne.*



# SADIA

Troen er kilden til at finde de følelser, der lægges i kræfterne.

Her er en uddybning af Sadias tro. Hold den hemmelig for de andre spillere. Brug oversigten på næste side til at holde styr på kræfterne undervejs i spillet.

## SADIAS TRO

Sadias tro handler om viden og ansvar. Er mennesket modent til at tage ansvar for sin viden og konsekvenserne af udviklingen. Eller skal vi beskyttes mod os selv?

Grå startværdi = 1



Hvid startværdi = 2

### **GRÅ = Folket skal beskyttes mod kræfterne**

Guerillaens motiver er tvivlsomme

Fars død er et resultat af de kaotiske tilstande

Troen på "Gud" er den reelle kilde til terror

De stærke må tage ansvar for at holde orden

Kræfterne er farlige og bør begrænses

### **HVID = Fri viden og brug af kræfterne vil befri folket**

Regeringens antiterror tager folket som gidsel

Far blev myrdet pga interesser i hans vaccine

Regeringen forvansker viden og begrænser frihed

Sammenbrud vil lede til ny orden

Kræfterne vil befri folket

# SADIA

Når du bruger dine kræfter, skal du satse én af dine to trosretninger. Du må slå med op til det antal terninger, som markøren står på i den valgte trosretning.

Slaget er en succes, hvis du slår lig med eller højere end det, spillederen angiver. Slår du mere end fire øjne højere, mister du kontrollen, og dine kræfter løber løbsk.

Succes eller fiasko kan påvirke den valgte trosretning.

## KRÆFTER: STYRE ELEKTRISK SPÆNDING

Eksempler:

- Tænde og slukke apparater i en radius 10 af meter = 3 (8)
- Tænde og slukke apparater i en radius af 20 meter = 7 (12)
- Slukke gadelygter, én retning 100 meter = 8 (13)
- Kortslutte alle kredsløb i 4-etagers bygning = 12 (17)
- Styre elektricitet der ikke er i kredsløb (fx sende strøm gennem mennesker) = 20 (25)

## SADIAS TRO

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

Grå startværdi = 1

Hvid startværdi = 2

**Når kræfterne løber løbsk** vil Sadia typisk påvirke elektriciteten på et større område, end hun ønsker. Det er også sandsynligt, at hun tænder apparater, hun ønsker at slukke og omvendt.



# SADIA

## KRÆFTERNE I SAMFUNDET

Fremkomsten af kræfterne er et mysterium, der 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 eller på mere konspirationsteoretisk niveau som et resultat af forurering eller genmanipulation.

**Nye religiøse bevægelser** - 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.

**Sadia og religionerne** - Sadia har svært ved at tro på kræfterne som udtryk for en gud i himlen. Når hun manipulerer elektricitet føles det mere som om, at hun finder en styrke, der findes i naturen. Hun er dog åben for, at andre kan være af en anden opfattelse.

## GUERILLAGRUPPEN

Guerillaen er en meget fragmenteret bevægelse, og de enkelte grupper har ikke overblik over alle aktioner, medlemmer og strukturer. I heltens 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 fløjt.

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.

# RODRIGO

Rodrigo Moriera, 25 år.

Frihedskæmper for guerillaen.

Overmenneskelig styrke.

Kan dræne andres energi.

Hun er smuk. Som hun løber rank gennem natten med gyngende trin, bløde kurver og lange lokker flagrende om ansigt og nakke, er hun som en danser eller en olympisk atlet. Det er hende. Du kigger indforstået på Alessa. Bag pigen farer en gruppe skinheads fremad som et ulvekobbel. Når den første indhenter og får fat, støder de andre til, blodrusen tager over, og deres slag og spark regner ned over byttet. Men sådan bliver det ikke i nat.

De indhenter hende lige ved gyden. Fælder hende med et drag i nakken. Du sætter i løb og mærker Alessa bag dig. Du føler varmen i dine lårmuskler og accelererer som aldrig før. Du fikserer dit blik på den forreste, idet han sparker sit liggende offer. Du har fuld kontrol, da du begynder at dræne. Du mærker hans energi forlade kroppen, til han synker livløs sammen i asfalten. Du stopper den næste med en albue brystet. Dit hjerte hamrer. Du er fristet til føre slaget hele vejen igennem og ende hans sølle eksistens, men du når akkurat at lægge bånd på dig selv. Den sidste trækker en *taser*, men denne kortslutter øjeblikkelig og sender stød op igennem ham. Du skal netop til at angribe, da du ser Alessa træde om hjørnet. Elektriciteten farer på mystisk vis videre fra taseren til gadelysene, der lyser op i et kort glimt, hvorefter de splintes i en sky af glasskår. Alessa smiler venligt men formanende. ”Slap nu af. Vi har fundet den rigtige nu.”



## KRÆFTERNE

Rodrigo kan mobilisere overmenneskelig styrke. Når han samler sin mentale kraft, kan han uden problemer løfte en bil eller bøje en lygtepæl. Styrken i benene lader ham springe 5 til 10 meter. Med mere mental energi, kan han slå hul i mure og springe endnu længere. Rodrigo kan desuden vende kræfterne om, så han i stedet for at styrke til sig selv dræner en modstander for energi, til denne besvimer eller dør.

Rodrigo kan mærke, at kræfternes effekt afhænger af hans koncentration, og de følelser, han lægger i. Følelser er som et brændstof, og det er en balancegang at bruge dem. Opildnes han af vrede eller had, mister han kontrol og forårsager store skader på både mennesker og materiel.



# RODRIGO

Opvokset i South Bronx.

Gik glip af sportskarriere.

Guerillaen er Amerikas håb. Skellet mellem rig og fattig øges hver dag. Regeringens anti-terrorstrategi har låst landet og gjort enhver ambition om mobilitet ørkesløs. *Et land er ikke frit, hvis dets individer ikke kan blomstre og udnytte deres potentiale.* Det er ikke tilfældigt, at kræfterne er kommet netop nu for at forløse menneskets ultimative potentiale. De vil medføre et kaos, der vil lede til ny orden. Det håber du i hvert fald. Ellers er det svært at retfærdiggøre de mange liv, du har taget, og de skader, du har forvoldt. Når du føler tvivl, vender du tilbage til episoden med Sadia. Hvis det ikke var for dig, var hun og mange andre blevet banket til døde af paranoide racister. Alessa siger også, at tvivl og bekymring svækker dig. Du er en helt, og dine kræfter er en guddommelig gave. Du skal være sikker i din tro for at kunne bruge dem optimalt.

**Sadia** står for dig som et symbol på guerillaens berettigelse. I reddede hende. Nu vil hun hjælpe verden i stedet for at forbløde i en mørk gyde. Siden da har du taget dig af hende, mens du febrilsk ignorerer dit begær.

**Alessa** er din leder. Hun kan øge dine kræfters effekt, og hun har vist dig dit sande potentiale. Hun har stor indsigt, og du tager hendes irettesættelse alvorligt, hvis du er gået for vidt.

**Jacques** er ved din side i de mest hektiske kampe. Hans ro og ydmyghed fylder dig med beundring, misundelse og en smule skepsis. Hvilke følelser lægger han i sine evner?

**Chris** er med sine skarpe sanser gruppens spejder. Han gør det godt, men du irriteres af hans rapkæftede kritik, som altid formår at imponere Sadia.

## BAGGRUND

Rodrigo har boet i South Bronx hele livet. Hans unikke sportslige talent sikrede ham adgang til en god high school og åbnede vejen for en fremtid på college eller måske i professionel sport. Rodrigo har opdaget sine evner gradvist, og det er først sent gået op for ham, at hans styrke ikke blot er et resultat af træning og vilje.

Drømmen blev dog sat på stand by for to år siden, da krisen og undtagelsestilstanden fik regeringen til at indstille de landdækkende sportsligaer. Han føler, at han er blevet berøvet en chance for at blive til noget, og hans indtræden i frihedskampen er en blanding af et vredt hævntogt mod regeringen og et desperat ønske om at være noget særligt.

## AT SPILLE RODRIGO

Det er Rodrigos skæbne at bruge sine kræfter til at ændre verden. I løbet af fortællingen vil gruppens oplevelser påvirke hans tro på guerillaens sag og hans evne til at bruge kræfterne. *Det er din opgave at lede ham igennem scenariet og opbygge hans tro, så han kan træffe de rette valg undervejs.*

Rodrigo er konkurrencemenneske. Han er passioneret, temperamentsfuld og meget ærekær. Han er tiltrukket af Sadia, men du bestemmer, om han vil lade det komme til udtryk. Hans personlige temaer er vold og undertrykkelse, og hvordan kræfterne bruges i kampen for at blive til noget. Rodrigo har let til vrede og er indledningsvis imod, at folk sår tvivl om guerillaens missioner og motiver.



# RODRIGO

Troen er kilden til at finde de følelser, der lægges i kræfterne.

Her er en uddybning af Rodrigos tro. Hold den hemmelig for de andre spillere. Brug oversigten på næste side til at holde styr på kræfterne undervejs i spillet.

## RODRIGOS TRO

Rodrigos tro handler om mobilitet. Har den enkelte lov til at anvende vold for at frigøre sig fra en andens dominans? Leder kræfterne til frihed, eller er de blot endnu et magtmiddel, der tages i brug af en gruppe, som vil forbedre sin egen position?

Grå startværdi = 1

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

Hvid startværdi = 3

### **GRÅ = Kræfterne er et middel i alles kamp mod alle**

Guerillaen øger volden i samfundet

Regeringen er nødt til at føre øget kontrol

Alle kæmper med selviske motiver

Kræfterne er ikke opstået af hensyn til mennesket

Kampene vil lede til nye hierarkier

### **HVID = Kræfterne vil befri de undertrykte**

Guerillaens kamp er uundgåelig

Regeringen undertrykker de svage i samfundet

Kampen mod regeringen er kamp mod tyranniet

Kræfterne vil frigive menneskets højeste potentiale

Revolutionen vil lede til frihed

# RODRIGO

Når du bruger dine kræfter, skal du satse én af dine to trosretninger. Du må slå med op til det antal terninger, som markøren står på i den valgte trosretning.

Slaget er en succes, hvis du slår lig med eller højere end det, spillederen angiver. Slår du mere end fire øjne højere, mister du kontrollen, og dine kræfter løber løbsk.

Succes eller fiasko kan påvirke den valgte trosretning.

## RODRIGOS TRO

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

Grå startværdi = 1

Hvid startværdi = 3

## KRÆFTER: ØGE ELLER DRÆNE STYRKE

Eksempler:

- Løfte bil = 3 (8)
- Springe 10 meter = 4 (9)
- Dræne menneske til bevidstløshed = 5\* (10)
- Dræne menneske til døden = 9 (14)
- Smadre igennem mure = 15 (20)
- Dræne store grupper = 18\* (23)

\*sværhedsgrad stiger 5 for hver gang i samme scene.

**Når kræfterne løber løbsk** vil Rodrigo typisk gå amok i en rus af vrede og gøre større skade end ønsket.



# RODRIGO

## KRÆFTERNE I SAMFUNDET

Fremkomsten af kræfterne er et mysterium, der 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 eller på mere konspirationsteoretisk niveau som et resultat af forurering eller genmanipulation.

**Nye religiøse bevægelser** - 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.

**Rodrigo og religionerne** - Rodrigo opfatter kræfterne som næste trin i menneskets evolution. Han tror hverken på en Gud i himlen eller på magiske naturkræfter, men han anerkender, at religionen kan hjælpe mennesker til at finde styrken i sig selv. Indimellem rammes han dog af tvivl. Når kræfterne løber løbsk, er det ikke kun hans egen vrede, der tager over. Han føler også en sær, fremmed tilstedeværelse.

## GUERILLAGRUPPEN

Guerillaen er en meget fragmenteret bevægelse, og de enkelte grupper har ikke overblik over alle aktioner, medlemmer og strukturer. I heltens 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.

# JACQUES

Jacques Barr, 24 år.

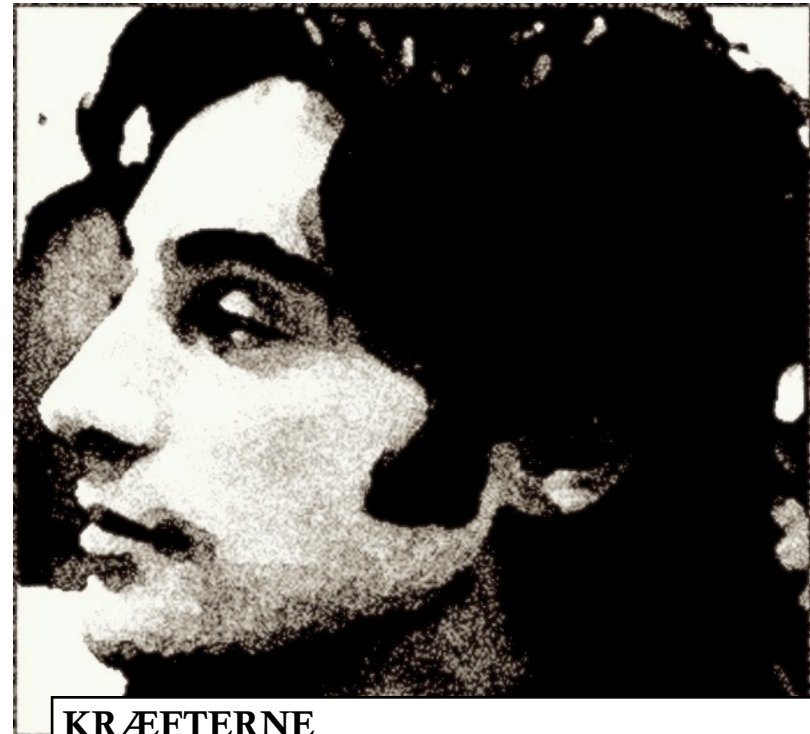
Frihedskæmper for guerillaen.

Overmenneskelig kropskontrol: Hurtighed, smidighed.

Du mærker deres beundrende blikke, da du og Rodrigo passerer basketballbanen i skumringen. De sorte knægte ser jer som beskyttere. Hvis bare de vidste...

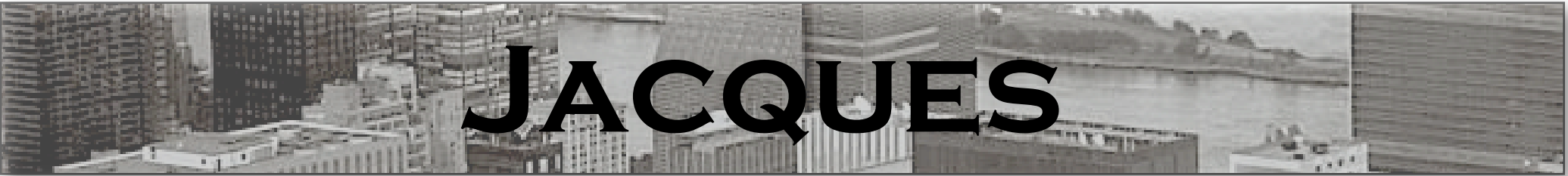
Minutter senere er I skjult i gyden, og I ser aftenens mål nærme sig. Patruljen skrider langsomt gennem kvarteret. I følger fra afstand de fire soldater gå over mod drengene. Samtalen forløber roligt, indtil en af soldaterne pludselig farer frem og slår den forreste dreng med sin knippel. En anden træder til og giver drengen et elektrisk stød med sin *taser*. Du vender blikket mod Rodrigo for at få en reaktion, men han er allerede ti meter ude af gyden på vej mod basketballbanen. Du sætter efter. Accelererer med overmenneskelig lethed.

I når soldaterne samtidig. Du tøver et sekund og observerer Rodrigo sende én soldat i asfalten med sin mentale kraft for derefter at hamre næven dybt ind i brystkassen på en anden. Blodet sprøjter og drengen skriger. Rodrigo farer mod soldaten med *taseren* som et vildt dyr. Klar til at udholde smerten. Frastødt af hans blodrus trækker du din pistol. Du kunne gøre det af med ham nu. En kugle i baghovedet. Du ville ramme med 100 % sikkerhed, men det er imod dine ordre. Du vender i stedet løbet mod den sidste soldat og fælder ham med to præcise skud. Et i hver knæskal. Rodrigos sidste offer skriger. Du ser bort og mærker et blodstænk på din kind. Det gør ondt hver gang, men du har ikke råd til at afsløre dig selv for at redde fire racistiske tåber. Din mission er at finde Rodrigos overordnede og forpurre den plan, der er under opsejling.



## KRÆFTERNE

Jacques kan med tankens kraft opnå overmenneskelig kropkontrol. Han bevæger sig hurtigere, smidigere og mere præcist end nogen anden. Derudover har han gennemgået års intens militærtræning i blandt andet skydning og kampsport. Jacques løber 100 meter på 5 sekunder, han kan dræbe en mand med et spark og ramme små mål med pistolskud uden at sigte. Med brug af mere mental energi kan han klatre på facaden af en skyskraber og ramme langt mindre mål med sine skud. Jacques ved, at kræfterne afhænger af hans koncentration, og de følelser, han lægger i. Men brugen er en balancegang. Får følelserne overtaget, mister han kontrollen over kræfterne.



# JACQUES

Født i Paris.

Opdraget som offervillig patriot.

Elitesoldat.

Krigen mod terror er på sit højeste. Den kræver ofre, og indsatsen tærer på landets resurser. Den stigende forekomst af overmenneskelige kræfter er foruroligende, men ingen er endnu en stor trussel på egen hånd. Hvis blot det lykkes at slå den organiserede guerilla ned, er der håb om genoprettet orden.

*Det er din mission at infiltrere guerillaen.* Men tilværelsen som undercoveragent forvirrer dig. Er du en helt eller en forræder? Du gør dagligt utilgivelige forbrydelser imod dit land i guerillaens tjeneste. Samtidig står du ansigt til ansigt med militærets skamløse behandling af etniske minoriteter. Du har set ondskaen på begge sider og bekæmper de mystiske kræfter, kræfter, som du selv aktiverer igen og igen. Men hvad er kræfternes formål? Hvorfor er de opstået nu? Kan det virkelig passe, at de er til gavn for mennesket? Det eneste, du er sikker på, er, at du er forpligtet til gøre en forskel.

**Rodrigo** er en frygtløs troende og med sin superstyrke en dødsensfarlig terrorist. Hans overbevisning skyldes dog mest uvidenhed og vrede. Måske er han nemmere at omvende end at nedlægge.

**Alessa** er gruppens leder. Hun opildner de andres tro på kræfterne som noget guddommeligt, der berettiger til særstatus i samfundet. Hun er gruppens eneste bindeled til jeres overordnede.

**Sadia** har med sin magt over elektriske installationer potentielt den mest destruktive kraft. Heldigvis har hun en masse fornuft i sig. Du har holdt dig lidt på afstand for at finde det rigtige øjeblik til at få hende ledt væk fra Alessas fanatisme.

**Chris** har ualmindeligt skarpe sanser og er gruppens spejder. Han er ikke specielt farlig eller afsporet i sig selv, men hans åbenmandede stil kan blive det. Det kan blive nødvendigt at lukke munden på ham efter endt mission.

## BAGGRUND

Jacques er født i Paris, hvor hans far var udstationeret for den amerikanske hær. Moderen var fransk med algeriske aner, og Jacques blev ofte mobbet på grund af sine nordafrikanske træk. Familien flyttede meget, og Jacques blev opdraget i vigtigheden af den nationale sikkerhed og de ofre, den måtte koste.

Da Jacques år senere lod sig hverve, varede det ikke længe, før hans kræfter begyndte at vise sig. Træningen gjorde ham til en dødsensfarlig patriotisk kampmaskine. Da staten gik i undtagelsestilstand, blev Jacques sendt ind som undercover agent for at forhindre en af guerillaens hovedoperationer.

## AT SPILLE JACQUES

Det er Jacques' skæbne at bruge sine kræfter til at ændre verden. I løbet af fortællingen vil gruppens oplevelser påvirke hans tro på sin mission og hans evne til at bruge sine kræfter. *Det er din opgave at lede ham igennem scenariet og opbygge hans tro, så han kan træffe de rette valg undervejs.*

Jacques er en taktiker. Han vil forsøge at få de andre til at tro, at han er en vred og dedikeret guerilla, mens han glat undgår at volde for megen skade. Han er venlig og høflig, men han vil vælge det rette tidspunkt til at udnytte andres tvivl og svagheder. Hans personlige tema er smerten ved det kaos, han aktivt skaber med guerillaen sat overfor den vold, han ser udtrykt i lovens håndhæveres brutale undertrykkelse. Jacques finder ofte sin energi i en kølig foragt, men det er op til dig, hvilke andre følelser temaerne vil provokere i ham, og hvilke følelser han vil lægge bag sine kræfter.

# JACQUES

Troen er kilden til at finde de følelser, der lægges i kræfterne.

Her er en uddybning af Jacques' tro. Hold den hemmelig for de andre spillere. Brug oversigten på næste side til at holde styr på kræfterne undervejs i spillet.

## JACQUES' TRO

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?

Grå startværdi = 2

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

Hvid startværdi = 1

### **GRÅ = Kræfterne underminerer samfundets orden**

Guerillaen er en trussel mod sikkerhed og orden

Den nationale sikkerhed kræver ofre

Man kan skelne mellem godt og ondt og gradbøje ondskab

Kræfterne leder til kaos og usikkerhed

Loyalitet overfor stat, love og principper

### **HVID = Kræfterne er de svages chance for frigørelse**

Guerillaen kan forbedre samfundets tilstand

Lovens håndhævere undertrykker minoriteter

Der er ondskab på begge sider

Kræfterne vil lede til revolution og ny orden

Loyalitet overfor sig selv og sine nærmeste

# JACQUES

Når du bruger dine kræfter, skal du satse én af dine to trosretninger. Du må slå med op til det antal terninger, som markøren står på i den valgte trosretning.

Slaget er en succes, hvis du slår lig med eller højere end det, spillederen angiver. Slår du mere end fire øjne højere, mister du kontrollen, og dine kræfter løber løbsk.

Succes eller fiasko kan påvirke den valgte trosretning.

## JACQUES' TRO

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

Grå startværdi = 2

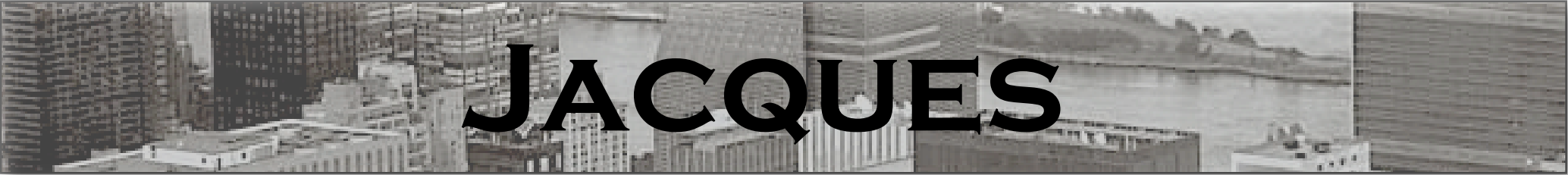
Hvid startværdi = 1

## KRÆFTER: KROPSKONTROL

Eksempler:

- Løbe 100 m på 5 sek = 3 (8)
- Pistol, ramme 15 \* 15 cm , 50 meters afstand = 3 (8)
- Undvige angreb = 4 (9)
- Klatre på bygning = 8 (13)
- Dødeligt slag/spark = 9 (14)
- Bevægelser hurtigere end øjet = 14 (19)
- Flerdobbelte saltomoraler, linegang og andet sofistikeret akrobatik = 18 (23)

**Når kræfterne løber løbsk** i en kampsituation, vil Jacques lade sig rive med af vrede og foragt og gøre store skader på personer og materiel. Under akrobatiske manøvrer vil løsslupne kræfter fylde ham med et overmod, der vil påvirke hans dømmekraft, så han efterfølgende tager store chancer på egne og andres vegne.



# JACQUES

## KRÆFTERNE I SAMFUNDET

Fremkomsten af kræfterne er et mysterium, der 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 eller på mere konspirationsteoretisk niveau som et resultat af forurering eller genmanipulation.

**Nye religiøse bevægelser** - 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.

**Jacques og religionerne** - Jacques er stærkt skeptisk overfor de nye religioner. Han anser kræfterne for at være et naturfænomen. Han er bekymret over, at religionerne får folk til at samles i militante grupper og blindt følge deres ledes selvopfundne antagelser om tingenes sammenhæng. Det er dog tankevækkende, at kræfterne netop optræder stærkest i de mest fanatiske grupper.

## GUERILLAGRUPPEN

Guerillaen er en meget fragmenteret bevægelse, og de enkelte grupper har ikke overblik over alle aktioner, medlemmer og strukturer. I heltens 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.



# CHRIS

Christopher 'Chris' Oakley, 24 år.

Frihedskæmper for guerillaen.

Superskarpe sanser.

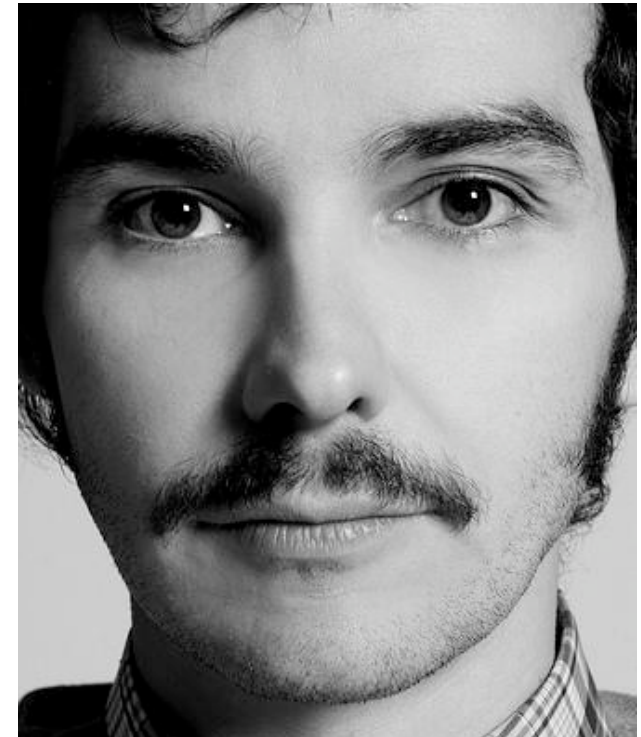
Dine hænder ryster. Det er første gang, du følger efter dem. Opdager de dig nu, er du dødsdømt. Du burde ikke være bange. De kan umuligt se dig, men din krop vil ikke forstå det.

Rodrigo og Jacques slentrer som to løver forbi basketballbanen. Snart vil de udgyde blod, hvis eneste formål er at aflede opmærksomhed fra andre grusomheder, der skal i aften. Du hader, at I er delt op i celler, der umuliggør overblik.

Du hører patruljen nærme sig fra flere hundrede meters afstand. Fem mænd i militærstøvler. Rodrigo går sidst ind i gyden. Pludselig vender han sig og kaster et blik lige i din retning. Du mærker hårene rejse sig i din nakke og hører nu patruljens skridt drukne i øredøvende hjerteslag og det blændende lys fra solnedgangen over hustagene. Du føler dig helt væk. Måske i et minut.

Da du genvinder kontrollen, har patruljen nået boldbanen. En soldat farer frem og slår en sort teenagedreng med sin knippel. En anden giver ham stød med sin *taser*. Du tænder kameraet og når akkurat at filme Rodrigo, der hamrer sin næve dybt ind i en af soldaternes torso, så blodet fosser ud. Teenagerens angstskrig skærer i dine ører. Du vender ansigtet bort men hører stadig kamppladsen, hvor Jacques' pistol går af to gange. Kort efter følger en knasende lyd af Rodrigos skindeben, der splintrer en brystkasse. Du kaster op, synker sammen og bliver liggende, til de er gået.

Du væmmes. Over volden. Men også over dig selv, der sidder skjult som en ussel paparazzo. Du er her for at skrive historie og ikke for at sidde med alle dine kræfter og se til, mens nationen falder fra hinanden.



## KRÆFTERNE

Chris kan ved koncentration nå en tilstand, hvor syn og hørelse fungerer overmenneskeligt. Indtrykkene skrues op, og hjernen afkoder dem mere effektivt. Chris kan høre svage lyde fra naboeligheden, følge en fjern samtale i en fyldt banegårdshal og læse avis på 20 meters afstand. Ved stor koncentration kan han genkende en persons ansigt eller en stemme gennem larmen fra et fyldt fodboldstadium.

Chris ved, at kræfterne afhænger af hans koncentration, og de følelser han lægger i. Følelser er som et brændstof, og det er en balancegang at bruge dem. Hvis han giver efter for vrede eller frygt, begynder han at opfatte uønskede sanseindtryk som kraftige og overvældende.



# CHRIS

Politisk blogger.

Headhundet af New York Times.

Du arbejder i sandhedens tjeneste. Du arbejder undercover i guerillaen og vil bringe sandheden om regeringens undertrykkelse for dagen. Du har en førstehåndberetning om politivold, racisme og undertrykkelse, men du har også set Jacques og Rodrigo slå uskyldige ihjel, og I har saboteret vitale offentlige systemer. Du erkender, at der er ondt på begge sider af konflikten, men du undrer dig stadig over kræfterne. Er det et fejlslagent militærekspærimenter, eller findes der virkelig kræfter hævet over den menneskelige fatteevne? Og er der en sammenhæng mellem undertrykkelsen og deres opståen? En større kraft der vil beskytte mennesket? Hvorfor har du selv fået kræfter? Du har oplevet håbet blandt de undertrykte, men det er svært at se, hvem, din sandhed i sidste ende vil gavne, hvad den end måtte være. Alessa siger, at I er født til at gøre en forskel, født til at være helte og finde troen til at bruge kræfterne optimalt. Men troen på hvad?

**Rodrigo** er indbegrebet af guerillabevægelsen og en ægte hovedrolle i din historie: En forsmået andengenerationsindvandrer, der kæmper for at ændre verden. Du er dog bekymret for, hvordan han bruger sin styrke, når vreden og forvirringen tager over.

**Alessa** er gruppens leder. Du prøver at passe dig ind men har svært ved at tage hendes snak om tro alvorligt. Hun manipulerer gruppen men er selv en bonde i et meget større spil.

**Sadia** er ung, men virker fornuftig og rationel. Du mistænker hende for at være lidt vild med dig. Det kan måske blive nødvendigt at spille på det for at sikre sig en allieret.

**Jacques** er tilbageholdende og høflig, men der stikker noget under. Du har både set ham dræbe i koldt blod men også set ham tøve i afgørende situationer.

## BAGGRUND

Chris er født i New Yorks bedre kredse, men er oprører og kværlulant af natur. Under sine studier blev han kendt som bloggeren *Il Duce* og headhundet af New York Times, der ønskede mere mod og kant i deres dækning af den politiske situation. Efter stramningen af den nationale censur er han dog begyndt at benytte den gamle blog igen. Chris er nu undercover i guerillaen for at skrive en baggrundsartikel.

Chris opdagede sine evner på et besøg hos sine forældre. Faderen modtog et "forretningsopkald", men Chris anede uråd og fulgte til sin store overraskelse med i samtalen, selvom faderen forlod lokalet. Dagen efter havde *Il Duce* en spids kommentar om dommer Oakleys sidespring.

## AT SPILLE CHRIS

Det er Chris' skæbne at bruge sine kræfter til at ændre verden. I løbet af fortællingen vil gruppens oplevelser påvirke hans tro på sin mission og hans evne til at bruge sine kræfterne. *Det er din opgave at lede ham igennem scenariet og opbygge hans tro, så han kan træffe de rette valg undervejs.*

Chris er diskussionslysten. Han beregner konsekvenser, vender alle argumenter og udfordrer antagelser. Han strør om sig med rappe replikker og sarkasme. Hans personlige tema er udbredelsen af sandheden. Skal folket vide alt, eller kan det give mening at tilbageholde farlig information? Det er op til dig, hvordan Chris vil håndtere fortællingens dilemmaer, men det er vigtigt, at han aldrig er konfliktsky.

# CHRIS

Troen er kilden til at finde de følelser, der lægges i kræfterne.

Her er en uddybning af Chris' tro. Hold den hemmelig for de andre spillere. Brug oversigten på næste side til at holde styr på kræfterne undervejs i spillet.

## CHRIS' TRO

Chris' tro handler om oplysning. Er indsigt og åbenhed altid det rigtige? Eller er folket bedre tjent med et verdensbillede, der filtrerer og beskytter imod angst og kaos.

Grå startværdi = 1



Hvid startværdi = 2

### **GRÅ = I sikkerhedens tjeneste**

Sandheden kan være for farlig at afsløre

For megen åbenhed skaber splid og kaos

Konventioner og regler kan sættes ud af spil

Kræfterne er opstået spontant, men udnyttes af opportuniste

Eftertidens beretning vil handle om terror og oprør

### **HVID = Sandheden tjener folket**

Sandheden om undertrykkelsen skal frem for enhver pris

Viden forpligter til handling

Konventioner, regler og rettigheder gælder altid

Kræfterne er opstået i slummen som modstand mod undertrykkelse

Eftertidens beretning vil handle om revolution

# CHRIS

Når du bruger dine kræfter, skal du satse én af dine to trosretninger. Du må slå med op til det antal terninger, som markøren står på i den valgte trosretning.

Slaget er en succes, hvis du slår lig med eller højere end det, spillederen angiver. Slår du mere end fire øjne højere, mister du kontrollen, og dine kræfter løber løbsk.

Succes eller fiasko kan påvirke den valgte trosretning.

## KRÆFTER: SUPERSKARPE SANSER

Eksempler:

- Læse dokument fra 20 meters afstand = 3 (8)
- Opfange og afkode lyde fra andre lokaler = 5 (10)
- Følge samtale fra afstand gennem baggrundsstøj = 7 (12)
- Pistol, forbedret hånd-øje-koordination = 8 (13)
- Genkende person i stor menneskemængde = 9 (14)
- Løgndetektor (bemærke små ansigtstrækninger) = 13 (18)
- Supernøjagtig sansehukommelse = 13 (18)
- Følge duftspor = 18 (23)

## CHRIS' TRO

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

Grå startværdi = 1

Hvid startværdi = 2

**Når kræfterne løber løbsk** mister Chris evnen til at sortere i sanseindtrykkene, og han overvældes af voldsomhed af enkelte sanser, der overdøver helheden og gør det umuligt at forholde sig til andet.



# CHRIS

## KRÆFTERNE I SAMFUNDET

Fremkomsten af kræfterne er et mysterium, der 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 eller på mere konspirationsteoretisk niveau som et resultat af forurering eller genmanipulation.

**Nye religiøse bevægelser** - 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.

**Chris og religionerne** - Chris anser sig selv som alt for oplyst til at være troende. Han har ikke meget tilovers for de nye religioner, der forsøger at fortolke kræfterne ud fra en nye slags kristendom. Det er mest sandsynligt, at kræfterne skyldes et fejlslagent eksperiment af en slags. Hvis endelig der er en spirituel dimension i kræfterne, tror han mere på de hippieagtige Gaia-religioner, der tilbeder kræfterne som en åndelig kraft i naturen.

## GUERILLAGRUPPEN

Guerillaen er en meget fragmenteret bevægelse, og de enkelte grupper har ikke overblik over alle aktioner, medlemmer og strukturer. I heltens 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.

# ALESSA

Alessa Sciorra, 26 år.

Gruppelider i guerillaens frihedskamp.

Forstærker andres evner. Healer. Kan træde ind i andres bevidsthed.

I ser hende løbe om hjørnet, hen imod gyden, gennem nattens slukkede gadelygter og de dampende kloakriste. Det er ingen tvivl. Det er Sadia. Hende, du har søgt. Du mærker hendes frygt men også hendes styrke. Hendes søgen efter fokus. Søgen efter sin kraft. De tre skinheads haler ind. Snart vil deres slag og spark efterlade hende i en blodpøl på asfalten, hvis I ikke gør noget. Dit blik møder Rodrigos, og du overraskes af den dyriske energi, der allerede nu lyser i hans blik.

Øjeblikket de når hende, farer Rodrigo frem fra sit skjul. Den forreste skinhead sender Sadia i asfalten. Men han får blot et enkelt spark ind, før han synker livløs sammen. Rodrigo må have drænet ham på afstand under sit løb. Du sætter efter og når lige at føle stolthed over hans kontrol, inden du ser ham hamre sin albue med umenneskelig styrke ind i brystet på den næste. Den tredje trækker skræmt sin *taser*, men i samme nu mærker du energibølgen fra Sadia. Taseren kortsluttes og sender stød igennem sin ejers krop. Du når hjørnet af gyden og ser Rodrigo stå som et rovdyr klar til angreb. Skal I have endnu et unødvendigt drab på samvittigheden? Du tager chancen, træder ind i Sadias følelse og pumper den med al den energi, du kan nå i det korte øjeblik. Gadens lygter blænder op til maksimum og sprænges i en regn af glas. Rodrigo kigger forundret på dig, mens du blidt lægger din hånd på hans skulder. "Slap nu af. Vi har fundet den rigtige nu", siger du med den roligste stemme, du kan mønstre. Du sender en stærk tryghedsimpuls ind i pigen, der falder hen, overgivet til sin udmattelse. Din krop dirrer stadig af mødet med hendes kraft. I har fundet hende! Missionen er i gang.



## KRÆFTERNE

Alessa kan med den rette koncentration påvirke andre menneskers fysiske og psykiske tilstand på en række måder. Hun kan uden anstrengelse lukke sår og få brækkede knogler til at gro sammen. Med større indsats kan hun hele sygdomme og voldsomt skadede indre organer. Alessa kan også træde ind i et andet menneskes bevidsthed og give en impuls til en følelse eller handling. Dette er dog svært, hvis offeret i forvejen er besluttet på at gøre noget andet. Endelig kan hun forstærke andres kræfter. Kræfterne afhænger af koncentration, og de følelser, der lægges i, og Alessa kan med en impuls skrue op for de følelser, som i forvejen er lagt i at aktivere kraften. Dette er dog en balanceakt. Tager følelserne overhånd, løber kræfterne løbsk.



# ALESSA

Fascination af religion.

Mødet med præsten Benito.

Guerillaens arbejde bør ikke handle om revolution. Det handler ikke om ét regime, der omstyrtes og erstattes af et nyt. Undtagelsestilstanden har åbenbart menneskets smålige og frygtssomme natur. Vi er for lunefulde til lede os selv. Men den har også fremmet troen og de blomstrende kræfter i slummen. Mennesket er endelig klar til at lade sig lede af Gud. Guerillaen står for vækkelsen og vejen væk fra kapitalisme og forvanskede udgaver af demokrati. Du leder din gruppe til at se deres kræfter som en gave. Du opdrager dem til at være helte og til at gøre en forskel. Men kræfternes årsag fremstår stadig utydeligt. Du ønsker at tro på højere mening, men hvis den viser sig at være forkert, har I ikke blot blod på hænderne: I har igangsat et kaos, der vil gøre uoprettelige skade.

**Rodrigo** bærer på mange skuffelser, og du kan helt fysisk mærke hans vrede, når hans utrolige styrke bringes til live. Det bekymrer dig hver gang, du forstærker vreden, men I har brug for hans fulde styrke.

**Jacques** er med sin hurtighed og præcision dødsensfarlig som Rodrigo. Han henter ikke sin styrke fra vrede men fra en fjern, kølig tilstand, der altid lader ham udvise kontrol. Men kan sand tro have så køligt et væsen?

**Sadia** er en fantastisk pige, som slet ikke har erkendt omfanget af sin enorme kraft. Det er vigtigt, at hun forstår sin helterolle. Troen er altafgørende for hendes kraft.

**Chris** er med sine skarpe sanser gruppens spejder. Hans performance er pålidelig, men han forurener jeres samtaler med skepsis. Han skal påtage sig helterollen 100%, før han har din tillid.

## BAGGRUND

Alessa er født i New York af italienske forældre. Helt fra barn var hun fascineret af den katolske messe. Det var smukt at se så forskellige mennesker finde styrke igennem samme ydmyghed og gennem troen på noget større.

Alessas egen tro blev antændt, da hun så kræfterne for første gang. Erklæringen af udtalelsestilstand fik hende og nogle medstuderende fra *political science* til at slutte sig til en gruppe oprørere, der havde kontakt til de nye 'kulter' i de fattige kvarterer. Her mødte hun Fader Benito. Han hjalp hende til at finde sine kræfter og fortalte, at hun var udvalgt til at skulle samle en gruppe helte og udføre en mission for Gud.

## AT SPILLE ALESSA

Det er Alessas skæbne at lede gruppen frem til et ritual, der lader dem bruge deres kræfter til at ændre verden. I løbet af fortællingen vil gruppens oplevelser påvirke deres tro på missionen og deres kræfter. *Alessas tro påvirkes også, men det er din opgave at holde sammen på gruppen. Først henimod slutningen må hun give efter for tvivl.*

Alessa er en varm, nærmest moderlig leder, men hun har også en kynisk side. Med hendes kraft er det menneskelige sind letpåvirkeligt og svært at tage helt alvorligt. Hendes personlige tema er menneskets værdi i forhold til kræfterne og det store billede. Er et menneskeliv vigtigt i forhold til Gud eller samfundet som helhed? Det er op til dig, hvordan Alessa vil håndtere det afgørende valg, men i fortællingens begyndelse skal hun konstant samle gruppen om troen på missionen.



# ALESSA

Troen er kilden til at finde de følelser, der lægges i kræfterne.

Her er en uddybning af Alessas tro. Hold den hemmelig for de andre spillere. Brug oversigten på næste side til at holde styr på kræfterne undervejs i spillet.

## ALESSAS TRO

Alessas tro handler om menneskets formål og berettigelse. Har det enkelte menneskeliv nogen værdi i forhold til det guddommelige? Er det menneskets formål at tjene en højere magt? Eller er det i virkeligheden kræfterne, der har til formål at tjene mennesket? Misbruges kræfterne og folkets tro til at varetage menneskets simple, verdslige interesser?

Grå startværdi = 1

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

Hvid startværdi = 3

### **GRÅ = Kræfterne tjener mennesket**

Guerillaen er i virkeligheden en menneskelig revolution

Mennesket kan og skal lede sig selv

Mennesket har værdi i sig selv

Kræfterne er menneskeskabte eller naturligt forekommende

Undtagelsestilstanden er opportunisternes paradys

### **HVID = Mennesket skal tjene det guddommelige**

Guerillaen står for vækkelsen af det guddommelige

Mennesker er smålige og frygtsomme

Mennesket har værdi som del af noget større

Kræfterne er Guds vilje

Undtagelsestilstanden er vejen til tro



# ALESSA

Når du bruger dine kræfter, skal du satse én af dine to trosretninger. Du må slå med op til det antal terninger, som markøren står på i den valgte trosretning.

Slaget er en succes, hvis du slår lig med eller højere end det, spillederen angiver. Slår du mere end fire øjne højere, mister du kontrollen, og dine kræfter løber løbsk.

Succes eller fiasko kan påvirke den valgte trosretning.

## KRÆFTER: PÅVIRKE MENNESKERS TILSTAND

Eksempler:

- Healing, mindre, enkle skader = 3 (8)
- Healing, alvorlige, komplicerede skader = 8 (13)
- Healing af sig selv, komplicerede skader = 20 (25)
- Impuls i bevidsthed = 6 (11)
- Impuls i bevidsthed, modvilligt offer = 9 (14)
- Længerevarende hypnotisk kontrol = 18 (23)
- Forstærke andres magi = 4 (9) for hver tilføjet terning\*

\*kraften tilføjer terninger fra egen tro til den andens slag

## ALESSAS TRO

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

Grå startværdi = 1

Hvid startværdi = 3

**Når kræfterne løber løbsk** under en healing, vil Alessa ofte tilføje skade eller få patientens væv til at degenerere eller mutere. En løssluppen psykisk impuls eller hypnose gør offeret ustabil ved at indgyde en følelse af ekstrem rædsel, vrede eller sorg.



# ALESSA

## KRÆFTERNE I SAMFUNDET

Fremkomsten af kræfterne er et mysterium, der 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 eller på mere konspirationsteoretisk niveau som et resultat af forurering eller genmanipulation.

**Nye religiøse bevægelser** - 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.

**Alessa og religionerne** - Alessa har en stærk tro på kræfternes potentiale til at udrette store ting for samfundet. Hun er dog ikke fuldstændig afklaret om, hvad hun skal mene om den måde, troen kommer til udtryk i de nye religioner. Hun har en stærk forbindelse til Fader Benitos gruppe, der dyrker én overjordisk Gud og ser folk med kræfter som velsignede skabninger med særlige formål og missioner.

## GUERILLAGRUPPEN

Guerillaen er en meget fragmenteret bevægelse, og de enkelte grupper har ikke overblik over alle aktioner, medlemmer og strukturer. I heltens 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.