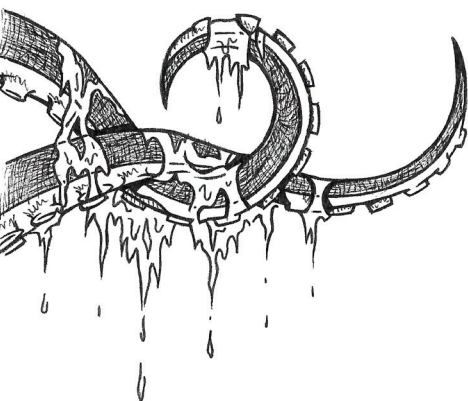


DRONNINGEN PÅ SMARAGDTRONEN

AF STEFAN SKRIVER LÆGTESKOV
& KRISTIAN BACH PETERSEN



•INDHOLDSFORTEGNELSE•

Intro	1
Synopsis	1
Scenariets opbygning	1
Karaktererne	2
Syndikatet	2
Universet - Jorden i Cthulhus klør	3
Scenariets modstandere	3
Gloriana	3
Inspektør Moran	4
Gudernes Tjenere	4
Andre bipersoner	4
Regler	5
Kamp & konflikt	6
Intriger & forræderi	6
Glaskuglerne	6
1-1 og timeglasset	8
Særlig indsigt	8
Stil & stemning	9
Scenetyper & struktur	10
Akter	10
Rejsescener	10
Angreb - mellemsekvens	10
Introszene	10
Finalecene	10
Råd og værktøjer til spillederen	11
Scenariet	12
Introsenen	13
Akt I-V	
- Berlin	15
- Rotterdam	17
- Skt Petersborg	19
- Venedig	21
- Zürich	23
Mellemsekvens: angreb!	25
Finalecene	26
Spillederoversigt + flowchart	32
Kort	34
Karakterark	36



En P'M MIAMI-produktion af Jesus Bar Mitzvah

Skrevet af Stefan Skriver Lægteskov & Kristian Bach Petersen til Fastaval 2018

Illustreret af Johan "Har du hørt om Slaanesh?" Tieldow (portrætter), Oliver "Rivoclavus" Nøglebæk (kort og lir),
Randi Nina "Nocturcal" Sprogøe (tentakler og lir) & Martyn "Doodles Most Foul" Noyé (artefakter)

Spiltestet af Maria Bergmann Hamming, Thor Fejerskov Jensen, Marie Wolfsberg Oscilowski, Thorbjørn Kaul,
Mads Boldt Maagaard, Louise Skriver Lægteskov, Vitus Olofson Vestergaard, Lars Christian Andersen
& Katrine Wind

Tak til Elias Helfer og Thor Fejerskov Jensen for feedback, Graham Walmsley for **Stealing Cthulhu**,
illustrations-kvartetten og for tre runder korrektur: Louise Skriver Lægteskov, Marie Wolfsberg Oscilowski
& Mette V.W. Petersen

INTRO

Velkommen til **Dronningen på Smaragdtronen!** Et stemningsfuldt intrigescenarie, hvor fem anarkistiske frihedskæmpere vil forsøge at myrde en guddom for at starte en verdensomspændende revolution mod Cthulhu og hans æt, der har styret jorden de sidste 800 år.

Scenariet handler om revolution, tillid og forræderi. Undervejs i scenariet vil en eller flere af karaktererne højst sandsynligt bukke under for presset og hemmeligt vende sig imod deres fælles sag.

Til sidst i scenariet står og falder attentatets succes med, hvem der stoler på hvem.

Scenariet bruger en simpel terning-mekanik til at afgøre kampe og konflikter. Samtidig er intrigerne drevet af **glaskugler**, som i dybeste hemmelighed bestemmer, hvem der er loyale revolutionære og hvem der ender som usle, eller tragiske, forrædere.

Scenariets største inspirationskilde er Neil Gaimans novelle **A Study in Emerald**, hvor Sherlock Holmes optræder i en verden, hvor Lovecrafts monstre og guder regerer på jorden. Novellen kan hentes her i flot layout og er bestemt anbefalelsesværdig. Den er på ingen måde pensum for at kunne køre scenariet:

<http://www.neilgaiman.com/mediafiles/exclusive/shortstories/emerald.pdf>

SYNOPSIS

Karaktererne mødes på et hemmeligt mødested i Madrids gamle bydel. De er del af **Syndikatet**, en gruppe revolutionære, der ønsker at vælte **De Nye Guder**, der har hersket over jorden gennem de sidste 800 år. Fra deres møde kan de drage ud til fem andre byer, Skt Peterborg, Rotterdam, Berlin, Zürich og Venedig. Her kan de finde viden, tekster og artefakter, der kan hjælpe dem i deres forsøg på at slå en af guderne ihjel. For at få fat på disse, må de igennem en række træfninger. Målet er Gloriana, Dronningen på Smaragdtronen, der styrer det britiske imperium. Scenariet når sit klimaks i London, hvor mordforsøget bliver forsøgt ført ud i livet.

Til scenariet skal du bruge 25 **glaskugler**, men man sagtens bruge andet end perler, bare det er småt nok til at holde skjult. Jetoner er for eksempel fine. I skal bruge 22 i en farve (i teksten **hvide**) og 3 i en anden (i teksten **sorte**). Derudover skal I bruge **et timeglas** (helst 2 minutters), **6 poser** (5 små og en større) og en håndfuld 6-sidede terninger.

Glaskugler og poser kan bestilles virkelig billigt hjem fra kinesiske hjemmesider som Wish og Aliexpress.

SCENARIETS OPBYGNING

Dronningen på Smaragdtronen har en **introscene**, en **finalescene** og **fem akter**.

Akterne bliver spillet i den rækkefølge, spillerne vælger og er hver koblet til en lokation. Hvis spillerne vælger det, I er presset på tid, eller der kun er få glaskugler tilbage, fravælges den sidste af akterne.

Hver akt består af 2 til 4 scener.

Imellem hver akt er der en **rejsescene**, hvor karaktererne bevæger sig igennem Europa med tog. Disse scener kan bruges til at snakke ting igennem, planlægge og på at snakke bag om ryggen på de andre spillere – det er nemlig her, at scenariets **1-1 intrigemekanik** er i spil – læs om den på side 8.

En enkelt af disse rejsescener bliver derudover afbrudt af et angreb fra De Nye Gunders Tjenere, et angreb, der besværliggør den efterfølgende akt.

Introsenen er en kort sekvens, hvor spillerne i en omvendt kronologi starter med slutningen og arbejder sig bagud. Her får de lov til at præsentere deres karakterer og samtidig bliver de introduceret til deres mission.

Finale scenen kører ligeledes med omvendt kronologi, en art memento-effekt, hvor det baglæns bliver afsløret, hvem der er loyale og hvem der er forrædere, inden de afgørende terninger rulles.

De fem akter er hver koblet til en by, Venedig, Berlin, Rotterdam, Skt Petersborg og Zürich, hvor spillerne skal forsøge at skaffe scenariets fem artefakter. I disse scener er der action og drama.

I rejsescenerne er der mere ro på, men samtidig mulighed for at diskutere, både åbent og på tomandshånd, hvis mistanker om forræderi er blevet bestyrket af hændelser i foregående scener, eller der er andre ting, der skal vendes under fire øjne.

Dronningen på Smaragdtronen har en ret stram struktur, så det frie valg i scenariets akter er en måde at indskyde noget frihed til spillerne.

Samtidig giver det også en høj grad af variation i de forskellige afviklinger. Der vil være stor forskel på, hvordan en akt udarter sig, alt efter, om den falder først i scenariet, hvor karaktererne har mange ressourcer og ikke kender hinanden så godt, eller sidst, hvor de er tyndslidte og har været sammen gennem mange bataljer.



KARAKTERER

De fem spilpersoner er alle medlemmer af **Syndikatet**, en komplekst forgrenet modstandsgruppe, hvis overordnede mål det er at fjerne De Nye Guders magt over menneskeheden og jorden.

Rollerne er:

Kaptajn Demidov, tidligere officer i den russiske hær. Vendte sig mod Guderne, da hans kompagni blev ofret i en, for Kaptajn Demidov, meningsløs træfning.

Professor Bouchard, fransk kemiker. Hendes forældre var i Gudernes tjeneste i Paris og blev ofret under mystiske omstændigheder. Siden har hun søgt hævn.

Agent Higgs, amerikansk agent. Har arbejdet i De Nye Guders tjeneste, men føler sig kaldet til modstand efter at have set, hvordan de behandler deres tjenere og tilbedere.

Doktor Williams, engelsk læge. Familiemenneske, der føler sig tvunget til kamp efter at have bevidnet, hvordan Gloriana, den Engelske dronning, holder mennesker som kvæg i lejre.

Baron Escarra, spansk adelsmand og fritænker. Har været plaget af De Nye Guders tilstedeværelse i sit sind hele livet. Nu er han fri og opsat på at bringe dem til fald.

• •

Hver karakter har tre ting, der er særlige for dem.

To, der kan bruges i akterne:

- **Særlig forbindelse** – Det er en kontakt, der giver en ekstra terning ved den lokation, karakteren har sin forbindelse til.
- **Særlig genstand** – Kan bruges én gang i scenariet, giver en automatisk 6'er, og kan dermed sikre succes i en scene. Den har en omkostning at bruge.

Og en, der kan bruges i en rejse scene:

- **Særlig indsigt** – En evne til at manipulere med glaskuglerne på forskellig facon.

Hvordan terninger og glaskugler fungerer bliver forklaret senere under reglerne for mekanik (side 5).

SYNDIKATET

Organisationen som karaktererne er medlemmer af er en global modstandsbevægelse.

Den har medlemmer i mange lande og kun meget få personer ved, hvor stor den er eller kender til medlemmer uden for deres egen celle. I stedet forsøger Syndikatets ledelse at sammensætte grupper med kort varsel, på tværs af lande, hvor medlemmerne ikke kender hinanden på forhånd. Det mindsker, er det Syndikatets antagelse, risikoen for, at medlemmer forræder hinanden og afslører informationer.

Samtidig er Syndikatet også en organisation drevet for og af mennesker, der er hævngherrige, vanvittige og fanatiske.

Derfor er Syndikatets overordnede missioner og virkemidler også en farlig og ustabil størrelse.

Der er heller ikke noget, der siger, at Syndikatet i virkeligheden ikke er en facade for, eller brik i et spil hos, en af De Nye Guder - for kan mennesker virkelig gennemskue det, hvis de bliver spillet et puds af Guder?



I scenariet kender karaktererne ikke hinanden på forhånd. I modsætning til de fleste intrigescenarier, er der ikke had, personrelationer og drama indskrevet på forhånd. Målet er, at karaktererne lærer hinanden at kende i starten af scenariet, hvor de etablerer, hvad de kan og er sammen om en fælles mission. Senere, i takt med at mængden af glaskugler bliver mindre, kan der ske et skred. Måske begynder nogle karakterer at opføre sig mærkeligt, og nogen lurker måske på hinandens motiver og hensigter. Så stiger paranoiaen og intrigerne - for hvem kan man stole på og hvor længe?



UNIVERSET – JORDEN I CTHULHUS KLØR

Som spilleder skal du formidle universet og scenariet til spillerne som en del af din introduktion. Find et overblik i spillederværktøjet side 32.

For cirka 800 år siden stod stjernerne rigtigt, solen skiftede farve fra hvid til rød, og De Nye Guder vågnede fra deres søvn.

Fra havet, fra jorden og fra himlen kom de, og menneskeheden kastede sig i gruset for deres nye herskere. De få, der forsøgte at kæmpe imod deres herredømme, blev knust, enten af guderne eller af deres nye menigheder.

I dag styrer De Nye Guder størstedelen af jorden, i en funktion ikke ulig virkelighedens adelshuse, kongedømmer og kejserriger i forrige århundreder. Ophøjede regenter, der fra slotte og paladser jonglerer med mennesker og menneskehedens skæbne.

De Nye Guder er på ingen måde en samlet flok. Som virkelighedens konger og dronninger har de mål, ambitioner og planer, og i dette skakspil mellem kosmiske kræfter er menneskeheden blot bønder, der flyttes rundt, uvidende om, hvorfor de kæmper og hvorfor de gang på gang ofres. De sendes ud i krige, hvor mennesker kæmper mod mennesker eller bliver marcheret frem imod uovervindelige monstre og rædsler på De Nye Guders befaling. Flere af scenariets karakterer har på den måde været i tjeneste hos Guderne, før scenariet starter.

Nogle Guder er enorme og monstrøse kolosser, der omnipotente sidder i deres riger og suger deres vasaller og tilbederes (ære)frygt til sig. Andre går rundt på gader og stræder og møder deres befolkninger i skræmmende og overvældende øjenhøjde – i menneskelige skikkelser og alligevel langt langt fra menneskelige. Helt tredje, er der Guder, der lurar som slumrende naturkræfter under hele lande. Nogen er uforståelige og frygtelige i deres gerninger og handlinger, imens andre mimer menneskehedens traditioner, dog ofte med bizarre og mærkværdige twists.

Det er meget forskelligt, hvordan De Nye Guder har påtaget sig deres rolle som jordgående Guder. I nogen lande og områder bliver de tilbedt i templer eller på store pladser. Nogen med bøn og lovsang, andre med menneskeofringer og blodige ritualer. Imens er der andre af De Nye Guder, der intet væsen gør af sig, og igen er der Guder, der regerer som var de alt fra statsledere til fjerne, ligeglade observatører, beskuende menneskehedens gerninger.

Der findes magi i verden, men den er koblet til enten De Nye Guder eller noget, der kom før. Der er altid tale om ritualer og ting, der koster mentale kræfter og ressourcer. Ingen bruger magi i det daglige, og langt de fleste almindelige mennesker har aldrig oplevet magi eller ritualer, selvom de ved, at det eksisterer.

Udover at De Nye Guder styrer verden, fungerer universet som den rigtige Viktoriatid, anno cirka 1890. Transport sker med skibe, heste og tog. Krige udkæmpes med kanoner, rifler og sabler. Gaderne er oplyst af gas- og olielamper. Størstedelen af menneskeheden står op om morgenen og går på arbejde, uden at De Nye Guder spiller ind på deres hverdags glæder og sorger.

En gennemgang af nogle af verdenens og scenariets guder findes på Europakortet (side 35), til inspiration og stemning for både dig og spillerne.

Scenariets modstandere

I scenariet er karaktererne oppe mod en række forskellige modstandere. I de enkelte akter kommer de op imod alt fra mystiske Nye Guder til sindssyge kavalerister. Derudover har scenariet en håndfuld gennemgående skurke. Der er Gloriana, scenariets overordnede modstander, og Inspektør Moran, en gusten efterretningsofficer, der i løbet af scenariet forfølger karaktererne. Derudover kan karaktererne flere steder rende på De Nye Guders Tjenere.

Gloriana

Scenariets ”skurk” dukker ikke op i egen høje skikkelse før til sidst i scenariet. Karaktererne har forskellige forhold til Gloriana, Dronningen på Smaragdtronen, Regent over England og De Britiske Øer og Dets Kolonier, og flere har en direkte personlig motivation til, hvorfor det netop er hende, der skal styrtes som den første af De Nye Guder.

Derfor må hun gerne være en trussel og skygge, der hviler over karaktererne, imens de rejser rundt i Europa for at samle værktøjerne til hendes endeligt. Hun kan for eksempel dukke op i spillernes anslag og egne scener, og hun kan være et samlende element for de fem karakterer. Det, der binder dem sammen, både med hinanden og med missionen om at styrte hende.

I scenariets finale skal du som spilleder beskrive hende i al hendes gru og væld. Det har du ret frie hænder til at gøre, så det matcher (eller fucker med) spillernes forventninger.



Bud på Glorianas form kunne være:

- En stor uformelig skikkelse placeret midt i tronsalen, på et enormt sæde af smaragd. Hendes stemme kommer fra hele rummet, og hun rækker ud efter gæster med utallige fangarme og tentakler.
- En næsten menneskelig skikkelse, elegant placeret på en smukt ornamenteret trone, i et enormt rum. Hendes ansigt er skjult bag et slør, og hun er iklædt en stor, løs kjole, der skjuler hendes krops former. Hendes stemme er en blid hvisken.
- Et nærmest gennemsigtigt væsen, der varierer i form og størrelse. Hun kan tage næsten fysisk form foran karaktererne eller fylde hele rummet ud som en bleg, grønlig tåge. Hendes stemme varierer fra en klokkeklar sopran til en rungende brølen.

Inspektør Moran

Gloriana og De Nye Guder har et netværk af menneskelige tilbudere og tjenere. Der findes alt fra gale kultister til dybt organiserede grupper, der arbejder som professionelle efterretningstjenester.

Inspektør Moran hører til sidstnævnte. Han er repræsentant for Gloriana og er blandt hendes mest dedikerede agenter.

Inspektør Morans rolle i scenariet er at sætte et menneskeligt ansigt på karakterernes modstandere og samtidig være en person, der går igen i løbet af scenariet. Moran er med i første scene, dukker op mindst én gang undervejs i scenariet (i mellemsekvensen, se side 25) og igen i finalen. Samtidig skal hans tilstedeværelse være med til at give en følelse af, at karaktererne ikke bare bliver forfulgt, men også konstant har De Nye Guder i hælene. Han er jagthunden, der altid er lige bag dem og som altid ved, hvor de skal hen. Så brug ham løbende og hvor det passer ind.

Inspektør Moran er en britisk mand i 30'erne. Han er ulasteligt klædt i mørkt jakkesæt, inklusiv bowlerhat og har et tyndt overskæg. Han er selvsikker, grænsende til arrogant, og snakker med en nedladende snerren. Både fordi han har De Nye Guder i ryggen og fordi han er sikker på sine egne kompetencer.

De Nye Guders Tjenere

Gudernes tjenere er ansigtsløse væsner. De har menneskelig form, men deres ansigter er altid dækket af tørklæder, matterede runde briller og bowlerhatte og deres kroppe klædt i lange, tætsiddende frakker. Det er lige meget, om det er koldt eller varmt. Når de taler, lyder deres stemmer metalliske og summende – som befandt de sig i den anden ende af en ustabil telefonlinje.

Tjenerne dukker op flere steder i scenariet. I følgeskab med Inspektør Moran, på refugiet i Zürich, i finalescenen og andre steder, hvor du som spiller har brug for noget overnaturlig modstand til spillerne.

Selvom Tjenerne virker ens, kan de sagtens have forskellige egenskaber og forskellige måder at krepere på, når spillerne sætter sig til modværge. Et sted kan det være, at de opløses i en sydende pøl af slim, efterladende tøj og udstyr. Andre steder kan de bryde i brand, når de bliver dræbt, eller måske bliver de i dødsøjeblikket reduceret til basale salte.

Andre bipersoner

I løbet af scenariet dukker der en række andre bipersoner op. De er alle koblet til specifikke akter og er beskrevet under disse.



REGLER

Dronningen på Smaragdtronen benytter sig af en lille håndfuld regler og mekanikker.

En terninge-mekanik til at afgøre og skabe action. En glaskugle-mekanik, der både fungerer som scenariets "sanity"-system og afgør, hvem der bliver forrædere. Til sidst er der en timeglas-funktion, der driver scenariets paranoide stemning. Timeglasset fungerer sammen med muligheden for hemmelige, men korte, samtaler spillerne imellem.

Kamp & konflikt

Scenariets fem akter er bygget op, så hver akt har en række scener, der skal løses, for at karaktererne kan få fat på aktens artefakt. Antallet af scener i hver akt er forskelligt (2-4), og spillerne ved ikke, hvor mange scener der er i hver akt.

Måden disse scener løses på er med en enkel D6-mekanik, hvor en eller flere terninger rulles mod følgende resultater:

12+: Succes! Ingen negative konsekvenser, alt er godt.

6-11: Succes, men... Alle, der har en terning med i scenens terningerul, mister en Viljestyrke (se nedenfor). Hvis de ikke har mere viljestyrke, trækker de en glaskugle, mere om dem senere.

1-5: Hele akten er tabt! Alle karakterer mister viljestyrke svarende til det antal scener i akten, de ikke har løst (sidste scene; 5, næstsiste; 10, etc.). Hvis de ikke har mere viljestyrke, trækker de et tilsvarende antal glaskugler i stedet.

Ved starten af hver akt, får hver spiller én D6. Udover den ene terning har karakteren, hvis spor fører derhen, en ekstra D6. Det vil sige, at alle akter starter med en samlet pulje af terninger på 6D6.

Når en udfordring skal løses, skal en spiller gå forrest og starte ud med at rollespille, hvordan vedkommende forsøger at gribe udfordringen an og løse den. Gerne med udgangspunkt i de egenskaber, som karakteren har. Så slår spilleren sin terning og ser på resultatet. De andre spillere er velkomne til at byde ind med hjælp i scenen i form af, at de giver deres terning til lederen af scenen, som så slår. De kan dog godt vente til efter det indledende rul er foretaget med at beslutte, om de vil hjælpe.

En spiller beskriver altså først sin handling, suppleres eventuelt af andre spillere, der rulles det allokerede antal terninger. Er rullet ikke en succes, kan andre spillere byde ind med deres terninger. De er nu også involveret i rullet og mister viljestyrke, skulle slaget sammenlagt ikke blive 12 eller derover.

Mekanikken, hvor en spiller skal starte ud med at gribe en konflikt, kræver, at alle spillere er med omkring bordet. Gruppen har samlet 6D6 til at løse hver akt, og hver en terning vil generelt være påkrævet for succes. Hver terning kan kun bruges en gang og overføres ikke mellem akter. Så sørg for at understøtte alle spillerne i at komme til orde og vise deres karakterer frem.

Eksempel 1:

Karaktererne er i Skt. Petersborg, og Kaptajn Demidov skal forsøge at skaffe oplysninger om, hvor De Hvide Kosakker holder til.

Spilleren beskriver, hvordan Demidov stirrer intenst med sine glasblå øjne på den fedladne kroeger, tager sin revolver frem fra bæltet, piller fem af patronerne ud af tromlen, hvirvler den rundt, inden han forklarer manden, at han har 10 sekunder til at give ham informationerne. Bag ham støtter Baron Escarra op (og giver sin terning til Demidovs spiller) ved at fortælle kromanden, at Demidov mener det alvorligt og at han lige har skudt en mand udenfor, der ikke ville ud med oplysningerne. Demidovs spiller tager de to terninger og ruller 12. En ren succes!

Eksempel 2:

Karaktererne er ved at få oplysninger ud af Glorianas tjener på refugiet i Zürich.

Spiller 1 (Agent Higgs): "Hey, fortæl mig hvad du så, jeg har brug for at vide det, så jeg kan sikre det ikke sker igen for nogen anden!"

Jeg forsøger at presse ham op mod væggen og har godt fat i hans tøj.

GM: "Ok, du er den, der ruller."

Spiller 1: "Fuck, en 2er!"

GM: Den gale mand ser mere frygtsom ud og begynder at trække sig længere ind i hjørnet af cellen.

Spiller 2 (Doktor Williams): "Jeg går hen mod ham, mens jeg snakker roligt." "Hey, hey, hey, det er ok, vi ved, hvad du har været igennem, vi kan faktisk stoppe det, hvis du hjælper." Han rækker sin terning til spiller 1.

GM: Fint, spiller 1, du ruller hans terning

Spiller 1: "En 5er, skal vi ikke bare stoppe her?" han kigger rundt på de andre, der nikker.

GM: "Ok, 7, det lykkedes, MEN, det virker, som om du trænger igennem hans tågede sind, og han bliver rolig. Han begynder at hviske om ekstatiske kys fra tusinde munde. Han tager pludseligt fat om bagsiden af sit hoved og trækker i huden, der slipper, som om den var et lag blodig gaze, fra hans nakke og frem til hans pande. Han kaster det hen mod dig, Doktor, og du ser, at der i hans hud er en række hullede mærker, der tilsammen danner et kort. Han synker blødende og plaprende sammen på gulvet, ude af stand til at få kontakt med virkeligheden mere.

Det groteske syn rammer jer hårdt. I mister begge to 1 viljestyrke.

Spiller 2: "Jeg har ikke mere tilbage..."

GM: "Jamen, så trækker du en glaskugle."



Udover deres terninger, har alle spillerne en **særlig genstand**. Doktor Williams har for eksempel nogle mystiske røgfylde marmorkugler. Agent Higgs har skarpe tænder i håndfladerne.

Disse genstande kan alle bruges én gang og kan veksles til en automatisk 6er.

Den særlige genstand kan både bruges som første rul eller supplement til en eller flere allerede rullede terninger. Man kan altså godt først rulle sin terning og derefter bruge genstanden til at supplere op.

Når disse genstande bruges, skal spilleren kort fortælle om en oplevelse, de har haft – anslaget er kort skitseret på karakterarkene. Hvor meget, der bliver fortalt og hvordan, er op til spillerne – forsøg at understøtte med spørgsmål og indspark, hvis det er nødvendigt. Ud over det, så skal de bagefter også trække en glaskugle, hvilket er prisen for at bruge genstandens kraft.

Eksempel:

Baron Escarra går forrest i Zürich-akten, scene II, hvor karaktererne skal finde fange 1164. I stedet for at rulle terningen, beskriver spilleren, hvordan Escarra fremdrager en sølvnøgle fra sin dybeste lomme, og hvordan den lyser op i den mørke gang. Spilleren beskriver, som i anslaget, hvordan Baronens undslap ved hjælp af nøglen, da han selv sad spærret inde i en lignende facilitet. Nu bruger han nøglen som pendul, for at finde deres mål blandt de mange celledøre. Opgaven er løst med en 6er fra den særlige genstand, men ikke en ren succes, altså 12+, så Baronens spiller trækker endnu glaskugle. En for brug af den særlige genstand og en for en ”succes, men...”

Det er meningen, at de generelt skal klare udfordringerne i scenerne, men at deres langsomt udtømte ressourcer skal sætte dem under pres, som scenariet skrider frem. Og hvis terningerne bare ikke er med dem, kan de betale prisen og bruge deres særlige genstande til at klare skærene. På den måde kan de komme igennem scenerne, selv hvis de kun ruller 1’ere.

Fordi spillerne i hver akt har et meget begrænset antal terninger, og de, når de er løbet tør for viljestyrke, begynder at trække glaskugler, understøtter det også spillet mellem karaktererne.

For selv om det er værd at stile efter den komplette succes i en scene, så er det krævende at nå op til det 12+ rul, det kræver, og hvis de alligevel ikke når derop, så koster det alle de involverede. Og hvorfor nægter en spiller at hjælpe til, når nu vedkommendes terning, eller særlige genstand, ville kunne trække en succes i land og spare alle for straf? Måske er karakteren bare sparsommelig med sine ressourcer... eller måske er der en anden, mere skummel, grund?

Generelt er det vigtigt at huske, at man kun må bruge genstande og terninger ved først at aktivere dem gennem rollespil. **Rolle så rulle**. Terningernes fordeling sørger for, at alle spillere deltager og har mulighed for at få noget tid i rampelyset. Samtidigt tjener de et mekanisk formål i, hvordan karaktererne klarer skærene, hvem der skal trække glaskugler og hvor mange.

Når artefaktet er gruppens, er det i hænderne på den karakter, der gik forrest og rullede terningerne i den sidste og afgørende scene. En karakter kan sagtens besidde flere artefakter eller overgive det til en anden.

Viljestyrke

Karaktererne har ikke hitpoints eller lignende i scenariet. I stedet har karaktererne 1-3 point i **Viljestyrke**, den indre modstandskraft og ballast, karaktererne har, som skiller dem ud fra mængden og gør, at de er dedikerede i sagens, og Syndikatets, tjeneste. Den viljestyrke bliver naturligvis sat under pres. Som nævnt ovenfor, mister karaktererne Viljestyrke, når de er med i en konflikt, der mislykkes eller kun bliver en *”succes, men...”*

Når karaktererne på et tidspunkt begynder at løbe tør for Viljestyrke, begynder de at trække glaskugler, og dermed åbne op for muligheden for forræderi. Se afsnittet om glaskuglerne nedenfor.

Intriger & forræderi

Scenariet har et par mekanikker, der er med til at understøtte stemningen, usikkerheden mellem spillerne, og som vil være med til at udpege, hvilke af spillerne, der ender som forrædere.

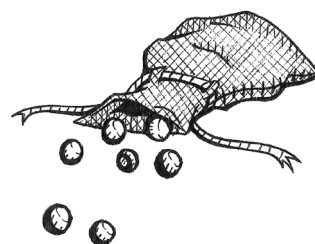
Der er tale om en **glaskuglemekanik**, der, alt efter, hvor pressede karaktererne bliver undervejs, kan være med til at skubbe en eller flere karakterer udover kanten og gøre dem til forrædere og en **1-1 mekanik**, der giver mulighed for, at to spillere kan snakke sammen, uden at de andre hører det.

Glaskuglerne

Med scenariet følger en pose med 25 glaskugler.

22 er hvide. 3 er sorte. Derudover har hver spiller en pose til at opbevare sine personlige glaskugler i.

Disse glaskugler symboliserer risikoen for, at karaktererne bukker under for presset og vender sig imod deres fælles mission.



Kuglerne trækkes under forskellige omstændigheder i scenariet:

- Spillerne trækker en glaskugle, når deres karakterer har mistet al sin Viljestyrke, og de er med i en konflikt, hvor terningerullet er mellem 6 og 11.
- Alle spillere trækker et antal glaskugler, hvis de fejler en Akt. Antallet, der trækkes, svarer til det antal scener, der ikke er løst. Dvs, hvis de fejler den sidste scene i en akt, trækker alle spillere én glaskugle. Hvis de fejler en akt og mangler to scener, trækker alle spillere to glaskugler, altså 10(!) i alt.
- Spillerne trækker en glaskugle, hvis de kommer i besiddelse af et af scenariets fem artefakter. Det gælder både i scenen, hvor artefaktet bliver tilvejebragt og hvis det senere bliver overdraget til en anden karakter.
- Spillerne trækker en glaskugle, hvis deres karakter benytter sig af deres særlige genstand.

Det betyder, at man sagtens kan komme til at trække flere glaskugler i en udfordring. Eksempelvis hvis en spiller bruger sin særlige genstand til at løse den sidste udfordring i en scene alene. Så vil vedkommende trække en for at få artefaktet i scenen, en for at bruge sin særlige genstand og enten miste en Viljestyrke, eller trække en tredje for at klare udfordringen.

Alle glaskugler trækkes i hemmelighed, også for spillederen, og placeres i spillernes personlige pose. Man må *ikke* vise sine glaskugler til andre spillere undervejs.

Enkelte karakterer har evner, der tillader at tjekke og manipulere med glaskuglerne (se **særlig indsigt** side 8).

Hvide glaskugler betyder, at karakteren stadig er dedikeret til Syndikatet og målet om at starte en revolution og tildele De Nye Guder et banesår. Samtidig er det ikke omkostningsfrit at trække en hvid glaskugle. For hver hvid glaskugle, der bliver trukket, bliver karakteren **påvirket af missionen**. Det kan være fysiske skrammer, mental skade eller en nyopdukken frygt. Det er op til spillerne at bestemme, hvordan deres rolle påvirkes, og der er forslag og inspiration på karakterarkene.

Sorte glaskugler betyder, at karakteren mister troen på missionen. **Karakteren bliver altså forræder**. En sort glaskugle betyder **ikke**, at karakteren med et trylleslag bliver hverken kultist eller et monster. Det betyder derimod, at når vi når til finalen, så er de ikke i stand til at myrde Gloriana.

Hvis spilleren trækker en sort glaskugle skal karakteren så vidt muligt forsøge at udføre karakterens tab, der varierer fra karakter til karakter, men handler om, at de har givet afkald på en af deres **grundværdier**.

Hver spiller har tre grundværdier og for hver sort glaskugle, vælger de noget af deres karakters essens, der er blevet tabt. Det skal altså gerne påvirke deres spil, men det kan sagtens være på en måde, som lige så godt kunne tolkes som “kun” en af de påvirkninger fra missionen, som følger med en hvid glaskugle.

Det er op til spilleren at definere, hvorfor og hvordan karakteren vender sig imod gruppens sag, og det er muligt at inddrage ting, der er sket under scenariet, eller ting, som de andre karakterer har gjort eller sagt. Det kan være en tilbagevenden til Gudernes fold gennem klarsyn og vækkelse, en utilfredshed med de andre og revolutionens mål og midler, apati og frygt for konsekvenser eller et mentalt sammenbrud (eller opvågnen?).

Lad spillerne bruge det som en rollespilsmulighed, hvor der dykkes ned i forræderiet og åbnes op for dramatisk udvikling for karakteren.

Det er vigtigt, at karakteren ikke går amok, men det er ok for spilleren at modarbejde missionen i det skjulte frem mod scenariets finale. Men egentlig og helt åbenlys modstand mod de andre karakterer er ikke en mulighed før til sidst – ingen ved jo heller, hvem af de andre, der måske også har skiftet side...

Hvorfor sprænger en forræder ikke bare det hele i luften?

I et scenarie med forrædere kan det være fristende for en falden karakter at skyde alle de andre karakterer i ryggen ved første lejlighed. Det er en dårlig løsning for scenariet. Men hvordan undgår vi det her?

For det første er det vigtigt, at sorte glaskugler ikke gør folk til frådende monstre eller psykopater. Det er op til spillerne at finde en fed historie omkring deres forræderi eller venden sig bort fra missionen. Så snak ved spilstart, med spillerne om, at de skal gå efter at finde den fedeste OG konstruktive version af deres fortælling.

For det andet er der en række argumenter, man kan bruge for at retfærdiggøre, at forrædere fortsætter med gruppen helt til finalen. De kan være ubeslutsomme og først endelig vende ryggen til missionen i sidste scene. De kan være drevet af at ville afsløre Syndikatet og følger derfor med for at samle oplysninger. De kan være opsatte på at skaffe alle artefakterne, som er farlige for De Nye Guder, og derfor vil være fantastisk krigsbytte. Eller de har en loyalitet overfor deres krigskammerater og vil diskret forsøge at få dem til at skifte side undervejs?

Brug det til at få noget suverænt rollespil!



Og hvis en spiller kun trækker hvide glaskugler, så må vedkommende nok hellere holde øjnene åbne. For hvem af de andre kan man stole på?

En pose med kun hvide kugler åbner nemlig også mulighed for, at man i scenariets slutning kan ofre sig for at standse en anden karakter i dennes handling, hvis man mistænker, eller ved med sikkerhed, at denne er forræder.

Denne **Martyreffekt** er beskrevet under finalescenen (side 26).

1 til 1 & timeglasset

I det klassiske intrigescenarie foregik en masse spil uden for døren. Ofte kun mellem spillederen og en enkelt spiller. **Dronningen på Smaragdtronen** har også en mekanik, der tillader hemmeligt spil, hvor en spiller snakker med en anden spiller, uden at de andre kan høre det.

Men der er regler:

- 1-1 kan kun tages i scenariets rejsescener.
- Hver rejsescene giver tre muligheder for at gå af sides.
- Første rejsescene, efter introscenen, er en undtagelse. Her er der kun én mulighed, da det her er begrænset, hvad spillerne kan have at diskutere under fire øjne.
- Man starter en 1-1 ved, at en spiller vender scenariets timeglas og stiller det på det tilsvarende felt på kortet over Europa. Felt 1 for første gang, felt 2 anden gang og felt 3 ved sidste gang.
- Hemmeligt spil må herefter maksimalt vare 2 minutter og slutter, når sandet er løbet ud.
- Man forlader ikke lokalet, men må gå så af sides, som lokalet tillader.
- Man kan ikke gå 1-1 med mere end én anden spiller ad gangen.
- De tilbageværende spillere har, selvfølgelig, mulighed at snakke imens – det er kun rimeligt. Det skal foregå in character.
- De samme to spillere kan godt bruge timeglasset mere end en gang.

Hvad spillerne vælger at snakke om er op til dem. Det kan være for at dele skepsis om andre karakterer, indgå aftaler om hjælp eller spredning af misinformation. Det er op til spillerne at få det ”bedste” ud af deres 1-1 samtaler.

Men husk at tiden er knap!

I tilfælde af, at der er meget interesse for at få fingre i timeglasset, går det på skift. Så de to spillere, der snakkede i første runde, ikke kan snakke i runde to, og i runde tre, har den spiller der endnu ikke har været 1-1 fortrinsret.

Brug generelt din sunde fornuft til at styre disse sekvenser.

Særlig indsigt

Alle karakterer har på deres karakterark en særlig indsigt. Der er tale om en evne eller egenskab, der er til stede i spillet, men samtidig er koblet til en meta-mekanik, hvor spillerne på forskellig vis må interagere med glaskuglerne.

Professor Bouchard må bytte en glaskugle fra sin egen pose med en fra puljen, Agent Higgs må kigge i fællespuljen (og ved, som den eneste, at der ved start var tre sorte glaskugler), Baron Escarra må vise sine glaskugler til én anden spiller, Kaptajn Demidov må beordre, eller bede, en anden spiller om at fjerne en valgfri kugle fra sin pose (Demidovs spiller får ikke den valgte glaskugle at se) og Doktor Williams må kigge i en anden spillers pose.

Generelt for alle disse særlige egenskaber er, at de **kun kan bruges til og med rejsescenen efter Akt 4**. Der vil altså altid være mulighed for, at der sker noget, efter man har påvirket glaskuglerne.

Ligesom med de særlige genstande, kan spillerne efter bedste evne fortælle, hvordan den særlige indsigt kommer i spil. Der er anslag, man kan benytte, på karakterarket.

I det tilfælde, at en spiller mister en sort glaskugle efter at have trukket den, det kan være enten Professor Bouchard eller via Kaptajn Demidovs særlige indsigt, er karakteren tilbage på Syndikatet og missionens side. Grundværdien har de dog stadig mistet.

Glaskugler der bliver byttet eller afleveret som følge af særlig indsigt, ryger altid tilbage i den fælles pose.



STIL & STEMNING

I dette scenarie er karaktererne oppe imod unævnelige, enorme og udødelige monstre. Det er ikke noget, der kan klares med dynamit og Tommyguns.

Det er altså ikke et pulp-scenarie, hvor spillerne kækt åbner ild mod monstre og raider templer.

Stemningen skal gerne være trykket og dystert. Opgaven, som karaktererne er ude på, er næsten dømt til at mislykkes. Det ender garanteret med, at nogen forråder de andre.

Rædslerne, de er oppe imod, er mange og sjælesmadrende. Den eneste grund til, at karaktererne overhovedet kaster sig ud i dette vanvittige projekt er, at de er drevet til det eller er så meget mentalt og psykisk i stykker, at de ikke har andre muligheder. De er mindst lige så meget antihelte, som de er helte. Og hvis de ikke er smadrede mennesker, når de starter, så er de det garanteret når scenariet slutter – og for hvad? Maksimalt en pyrrhussejr, hvor deres liv bliver ofret i en symbolsk, men meningsløs, handling.

Scenariet trækker på Lovecrafts koncept om cosmicism, som handler om menneskets ubetydelighed i det store univers. Menneskeheden har ingen betydning. Hverken før, nu eller i fremtiden. Som Michel Houellebecq parafraserer Lovecraft:

”THE HUMAN RACE WILL DISAPPEAR. OTHER RACES WILL APPEAR AND DISAPPEAR IN TURN. THE SKY WILL BECOME ICY AND VOID, PIERCED BY THE FEEBLE LIGHT OF HALF-DEAD STARS. WHICH WILL ALSO DISAPPEAR. EVERYTHING WILL DISAPPEAR.”

Det handler om entropi og nihilisme - forfald og meningsløshed - og det må gerne smitte af på stemningen i scenariet.

For er det ikke formålsløst at forsøge at kæmpe mod Guder?

Og De Nye Guder må meget gerne afspejle stemningen.

For selv om karaktererne i scenariet bliver forfulgt af De Nye Guders tjenere, ved Guderne så overhovedet, at der er nogen der vil dem livs? Betyder det noget for dem? Svarer det ikke til, at myrerne i vores haver plotter menneskehedens fald?

For at holde at holde fast i en atmosfære af uvished og mystik, er der ikke i scenariet letgenkendelige væsner og lignende. Det skal ikke været et klassisk Call of Cthulhu scenarie. Det er vigtigt for stemningen, at spillerne ikke sidder og meta-snakker om Deep Ones eller Ithaqua.

Mystikken skal bevares.

Scenariet har en række kort opridsede Guder, både i scenerne, på karakterarkene og på Europakortet (side 35), men du har som spilleder ret frie hænder til at tegne universet op for, og sammen med, spillerne.

Derudover er scenariet *ikke* et steampunk scenarie. Det teknologiske niveau er ikke påvirket af De Nye Guder og har udviklet sig, som det gjorde i virkeligheden i Victoriatiden.

Inspiration til stil og tone i scenariet kunne være serier som **Peaky Blinders** og **True Detective**, hvor tydeligt moralsk anløbne “helte” er vores hovedpersoner, som man alligevel ender med at holde med, trods deres fejl og ofte usympatiske handlinger.



SCENETYPES & STRUKTUR

Scenariet er opbygget af en række **akter** og **scener**.

Akter

Her skal spillerne klare sig igennem en række scener for at anskaffe sig de fem forskellige artefakter, der skal bruges til at gennemføre attentatet, der er scenariets endelige mål.

Det er i disse scener, at terningemekanikken bruges, der afgør hvor godt eller skidt, det går, hvem der bliver mest presset og om det lykkedes dem at få det artefakt, de er efter.

Hver lokation har 2-4 scener, der alle skal klares.

Som spilleder har du i akterne oplæg til, hvilke ting der kan ske og hvilke konflikter og drama, der kan være i de enkelte scener.

Der er fem akter i alt, men spillerne behøver ikke nødvendigvis tage dem alle sammen. De kan forsøge sig på attentatet, før de har alle tingene, og selvom de ikke har klaret alle akter succesfuldt, så bliver det bare sværere for dem at klare finale scenen succesfuldt.

Lokationerne og genstandene er:

- **Berlin** – Obsidianstentavle med De Usynliges Ritual
- **Skt Petersborg** – Tegnet fra De Ældste, der kan skade Guderne og deres Tjenere
- **Venedig** – Fortidens Pulver, en for De Nye Guder giftig substans
- **Rotterdam** – Bogen om Stjernernes positioner
- **Zürich** – Kort over Dronningen på Smaragdtronens palads

Karakteren, der fører an i sidste scene i akten, regnes for bærer af artefaktet. Det kan overdrages til andre karakterer - det kan godt være farligt (se afsnittet om glaskuglerne).

De fem artefakter findes som kort, som spillerne kan sidde fysisk med (klip ud fra side 34).

Rejsescener

Er scener i mellem akterne, og de fungerer som scener, hvor karaktererne sammen rejser i tog fra den lokation, de har været på til den næste.

De sidder sammen i en togupe og kan diskutere, hvordan missionen går, hinandens sindstilstande og hvor de tager hen som næste destination. Her kommer mekanikken for private samtaler, samt karakterernes særlig indsigt, der giver dem mulighed for at manipulere med glaskuglerne, i spil.

En af rejsescenerne, den fjerde, bliver afbrudt af en kort mellemsekvens. Se overfor.

Rejsescenerne er ikke beskrevet individuelt, men du er meget velkommen til at fylde stemning på i forhold til togene karaktererne kører med, de landskaber de kører forbi og de andre passagerer.

Angreb - Mellemsekvens

Undervejs i scenariet bliver en af rejsescenerne afbrudt, da Inspektør Moran og De Nye Guders Tjenere indhenter gruppen og angriber toget. Spilteknisk tilføjer denne sekvens en ekstra scene, og udfordring, til den efterfølgende akt, der på den måde presser spillernes ressourcer og terninger.

I rejsescenen mellem Akt 4 og Akt 5 spille er der risiko for, at beholdningen af glaskugler i fællesposen er så lav, under seks, at scenariet hopper den sidste akt over. Spilteknisk er det for, at der stadig er en uvished om antallet af sorte glaskugler og at der er glaskugler af få, skulle spillerne bytte artefakter i finale scenen.

Det kan også være, at I bare er pressede på tid eller det virker logisk at droppe den sidste akt.

I scenariets fiktion kan du italesætte det så det passer ind. Hvis det er spillernes/karakterernes valg er det så nemt.

Hvis det er antallet af glaskugler der bestemmer, så lad dem vide, at efter angrebet på toget er De Nye Guders Tjenere lige i hælene på dem. De har ikke mere tid til at rejse rundt i Europa. Det er nu eller aldrig, også selv om de ikke har alle artefakterne.

Derudover er der en intros scene og en finale scene, der begge fungerer anderledes.

Intros scenen

Intros scenen er opbygget, så karaktererne kan blive introduceret for hinanden, vise hvad de har af evner og vise deres cool og kompetente sider og deres personlighed. Den kører i omvendt kronologisk rækkefølge. Så den starter lige før karaktererne undslipper Madrid med tog.

Finale scenen

Scenariets slutning kører ligesom intros scenen i omvendt kronologisk rækkefølge, så den starter sekunder før mordforsøget på Dronningen, spilles baglæns og viser, hvordan karaktererne er kommet så langt og hvordan de har brugt de genstande, de har fået fat på og har mulighed for at afbryde karakterer, man tror er forrædere. Når missionen på den måde er kridtet op, har spillerne (formodentlig) en håndfuld terninger, der vil afgøre, hvordan angrebet på Dronningen udarter sig. Inden da kører en kort sekvens, hvor de tilvejebragte genstande og våben kan (om)fordeles og det er muligt at forsøge at afsløre, eller i hvert fald pege på, karakterer, man tror, har skiftet side undervejs.



RÅD OG VÆRKTØJER TIL SPILLEDEREN

- Gør verden levende. Lav fede beskrivelser af steder, folk og de ting, de oplever. Gør det weird, ubehageligt og skiftevis meget menneskeligt og ditto umenneskeligt. Som spilleleder er det også din verden nu, så indenfor scenariets rammer må du gerne slå dig løs og fylde på. Og lad være med at forklare for meget - bevar mystikken omkring de ting, der sker i scenariet. Det må gerne være stort, grumt og uforståeligt.

- Brug gerne karakterernes sanser til at skabe stemning. Fokuser på én sans i hver akt, så dufte og lugte er markante, når karaktererne er i Zurich, imens deres synssans bliver påvirket på forskellige måder, når de bevæger sig rundt i Venedig.

- Det handler om action og paranoia, om hemmeligheder og om at regne hinanden ud. Så lad endelig spillerne lege med formatet. Anklager og fornærmelser er fint, selvom de bliver meget antagonistiske, er de stadig tvunget til at arbejde sammen. Missionen er, indtil finalen, større end dem alle.

- Det er også et scenarie, hvor karaktererne meget gerne må skabe relationer undervejs, positive og negative. Hjælp spillerne med at finde fælles fodslag, og støt op om spirende venskaber og respekt for hinanden. Det vil gøre finalen det mere dramatisk.

- Varier tempoet. Selvom scenariet overordnet er et race på tid, må spillerne godt stoppe og trække vejret ind imellem og dvæle ved ting og detaljer. Lad være med at pace dem non-stop og samtidig, sørg for at de ikke falder i staver i scenerne. Hvis det går langsomt, kan du altid flippe et timeglas og sætte spillerne under tidspres.

- Sørg for at spillerne sætter scener og bruger deres anslag, for at de kan bruge deres mekanikker. Det er meningen, at mekanikkerne skal give spillet et fundament for rollespillet, ikke omvendt. Hvis en spiller har svært ved at finde på, så hjælp gerne til med at lave et setup sammen med spilleren. Kreative spillere må selvfølgelig gerne ændre deres anslag, så de passer dem bedre.

- Det er spændende at trække glaskugler! Det er i fokus i scenariet, og er det, der driver spillet frem. Det er samtidig også farligt. Hvis en spiller bruger karakterens særlige genstand, til lige at klare en udfordring og dermed få fat på en akts objekt, så er det tre træk fra posen - ingen rabat. Så er der noget at snakke om på den næste togtur.

- Det er ikke investigation! De skal ikke bruge tid på at undersøge og udforske, det er der ikke plads til i scenariet. Sæt anslagene til locationscenerne op hurtigt, og lad spillerne komme i gang med det, der er det spændende.

- Husk, det er ikke klassisk Call of Cthulhu. Det er ikke meningen, at spillerne skal sidde og gætte på hvem, der er hvad og lave en Cthulhu-tjekliste over ting, de har identificeret. Derfor hedder De Nye Guder også andre navne og er ikke helt en-til-en hentet fra mytologiens kanon. Det handler om en skræmmende, alternativ verden, ikke om at have højest score i Cthulhu Mythos.

- Sørg for, at terningerne og mekanik ikke dominerer. Der er en del regler og mekanik at holde øje med. Tanken er, at det skal understøtte rollespil, ikke den anden vej rundt. Så sørg for, at give plads til rollespil i scener og akter, og hjælp spillerne med ikke at lade terningerne bestemme, men blot bruge dem som værktøjer, der afgør scener og skubber deres spil og rollespil fede og overraskende steder hen. Igen: **Først rolle, så rulle.**

- Sørg for at spillerne ikke røber metating overfor hinanden. Det er ikke fedt at vide, at en af de andre er forræder, fordi spilleren taler over sig. Det ødelægger hele konceptet. Også selvom spillerne måske kan spille på det og få noget fedt ud af det, så er det ikke den oplevelse scenariet er sat op til. Dette er også et scenarie om uvished - tænk, som spilleleder er du også holdt i hen i åndeløs spænding, når det kommer til at udpege forrædere og loyalister!



SCENARIET

Her følger scenariets akter og scener, essensen af det, som du og spillerne skal sparke liv i.

De enkelte afsnit indeholder baggrund, stemning, tema og anslag til, hvordan du kan sætte akter og scener i gang.

Der er oversigt over scener, regler og flowchart på side 32-33 til at bevare overblikket undervejs.

Scenariet starter med introscenen...



•INTROSCENE: MADRID•



Formålet med introscenen er at etablere karaktererne som en gruppe, få dem sendt afsted på deres opgave med et brag og give spillerne mulighed for at præsentere deres karakterer som kompetente og seje igennem hurtige handlinger.

For at få spil mellem spillere og karakterer, der ikke kender hinanden, starter vi med en scene i højt tempo. I denne scene får de lov til at vise sig frem og etablere en forbindelse, imens de flygter fra Syndikatets hovedkvarter i Madrid og til den centrale togstation.

For at der ikke skal være nogen tvivl om, at alle karakterer slipper væk fra scenen, er der ingen terninger involveret, og scenen starter bagfra og in medias res. De starter altså med at hoppe på toget, hvor de kun lige med nød og næppe er sluppet fra deres forfølgere.

Din opgave som spilleder er at sætte de små scener og så spørge spillerne, hvordan de tackler den udfordring der er. Hver karakter får en scene at beskrive – start med spilleren, der sidder til venstre for dig og kør bordet rundt (eller hvilken rækkefølge, der passer bedst).

Hver scene har et spørgsmål, du kan starte ud med og en håndfuld supplerende spørgsmål, du kan hjælpe spilleren undervejs med, skulle der være behov for det. Din opgave er at understøtte spillerne, så de får vist deres karakter frem på en cool måde og gerne så de også får vist facetter af deres karakterer og disses personligheder. Hvis en spiller har brug for støtte, så spørg ind og kom med forhindringer, der kan tackles, så de alle får lov til at shine.

Når de fem scener er ovre, befinder vi os i Syndikatets hovedkvarter, hvor karakterernes kontaktperson i Syndikatet, **Mister Vernet**, briefer dem på deres mission inden hovedkvarteret bliver overrendt af De Nye Guders Tjenere, politi og **Inspektør Moran**, Glorianas håndlanger.

5) I befinder jer på Madrids centrale banegård. Trappen ned til perron nummer 5. Flere tildækkede, bevæbnede skikkelser er i hælene på jer. Fra lokomotivet lyder et fløjt og maskineriet sætter toget i bevægelse.

Hvordan nåede I toget?

(Hvordan forhindrede du, at jeres forfølgere indhentede jer? Hvordan reagerede de andre passagerer i toget? Hvad var det sidste, du så, da I kørte ud fra stationen?)

4) I forlader droschen foran banegården i Madrid. Varmen er næsten ulidelig. Et par uniformerede mænd står foran hovedindgangen, hvor to svingdøre lukker folk ind og ud af bygningen.

Hvordan kom I ind i bygningen?

(Lagde de to mænd i uniformer mærke til jer? Hvad skete der, da De Nye Guders tjenere dukkede op? Hvad skete der med de andre mennesker foran bygningen?)

3) I kommer løbende ned af en bred gade. De Nye Guders tjenere er lige i hælene på jer. En mand står og kommanderer politifolkene på engelsk. Foran jer kommer en drosche, trukket af to sorte heste, kørende.

Hvordan fik du stoppet droschen?

(Hvordan reagerede kusken? Hvordan fik du hestevognen gennem trafikken efterfølgende? Hvordan blev I forfulgt?)



•INTROSCENE: MADRID•



2) *I kommer ned ad trappen og ud i en smal gyde. For enden af gyden, står fire politifolk i uniformer. Det er den eneste vej væk.*

Hvordan kommer I forbi dem?

(Hvordan reagerede politifolkene? Kunne de overlistes? Hvordan reagerer folk på gaden på, hvad der sket?)

1) *Døren bliver blæst ind. En skikkelse, hvis ansigt er dækket af et gråt tørklæde, øjnene af runde, uigennemsigtige briller og med bowlerhat på hovedet står i døren. Han løfter et geværlignende våben og sender en stråle mod Mister Vernet. Vernet falder til gulvet, med munden åben og et stort hul i brystet.*

Hvordan kommer I ud?

(Hvad gjorde du, da du opdagede at der var for mange? Hvordan er husets indretning? Hvem møder I på vejen? Hvordan slap I ud af huset?)

Når karaktererne er sluppet ud af huset, hopper scenariet igen tilbage ind i bygningen, få minutter før.

Karaktererne befinder sig i et hus i Madrid. Huset fungerer som det midlertidige mødested for Syndikatet, og der er her, karaktererne mødes for første gang.

Eneste person, der er til stede i værelset udover karaktererne, er Mister Vernet, deres kontaktperson. Vernet er en mager mand i 40'erne, med nikotingule fingre, klædt i et slidt jakkesæt. Han snakker raspende og hurtigt og virker både manisk og frygtsom.

Vernet har et kort over Europa foldet ud på bordet foran sig. Han forklarer, at karaktererne er samlet, fordi lige præcis de ligger inde med oplysninger, som kan gøre Syndikatet i stand til at myrde Gloriana – Dronningen på Smaragdtronen. Hver især, har de en af brikkerne til puslespillet. Et stykke brænde, der kan være med til at antænde revolutionens bål og skabe tro på, blandt menneskeheden, at De Nye Guder kan omstyrtes. De må rejse ud i Europa og samle de værktøjer, de har brug for, og når stjernerne står rigtigt, må de slå til.

Læg væk på, at karaktererne:

- Har et stort ansvar
- Er de eneste, der kan udføre opgaven
- Er udvalgte, fordi de er kompetente og dedikerede
- Må stole på hinanden – fordi de ikke kan stole på nogen andre

Vend timeglasset, og der er nu 2 minutter til huset bliver angrebet.

Lad spillerne snakke sammen og spørge ind, men det øjeblik sandet rinder ud af timeglasset, bliver der banket voldsomt på døren, og der lyder højlydte råb fra underetagen. Vernet ser sig omkring. Et øjeblik kigger han på karaktererne, som om det er dem, der har trukket De Nye Guder til. Som om de har forrådt ham. Han ryster det af sig og kigger alvorligt på karaktererne.

”I må afsted. Svigt os ikke. For Syndikatet. Sic Semper Tyrannis”

Herefter stryger han en tændstik, sætter ild til kortet, døren blæses ind, og scenen slutter.



•AKT: BERLIN•

”Toget pløjer sig igennem det flade landskab. Det stopper sjældnere og sjældnere. Ind imellem suser vognene forbi ruiner. Rester af byer, der er jævnet med jorden. Tyskland er en ødemark, hvor De Nye Guder har ryddet alting udenom Berlin. Berlin, som man kan se ude i horisonten, som en langsomt voksende kolos, flere hundrede kilometer væk.”



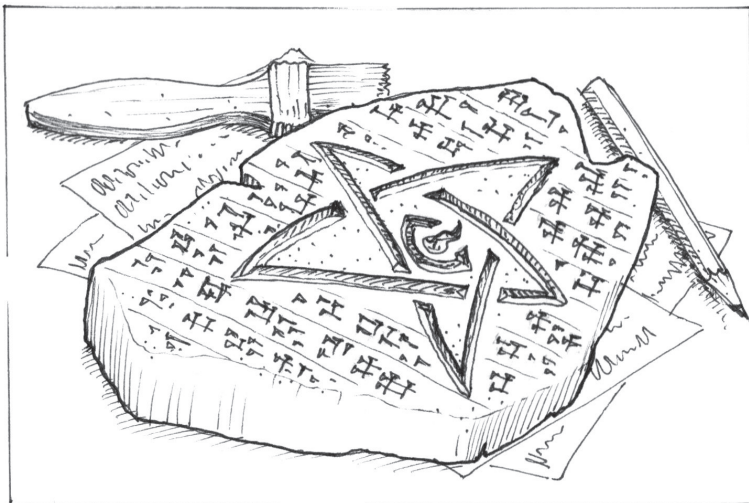
Lokation: Berlin er en spøgelsesby i enorme dimensioner. Bygninger, der virker til at strække sig helt op til himlen ligger langs med brede boulevarder, der strækker sig længere end det menneskelige øje kan følge. Og så er der vinklerne. På menneskers sanser virker de skæve. Når man drejer hovedet, følger tingene ikke med. Når man kigger op, breder himlen sig ud eller bygningerne samler sig om en. Det er svært at bedømme afstande, både tæt på og langt fra, og arkitekturen ændrer sig for øjnene af en.

Den Nye Gud: I det mennesketomme land sover **Dvæleren i Døde Drømme**.

Hans interesse i menneskeheden er minimal eller er i hvert fald ikke noget, som mennesker kan mærke eller som påvirker dem. Hans indflydelse over landet er umiskendelig, for i takt med at man nærmer sig Berlin, jo mere flyder grænsen mellem drøm og virkelighed sammen...

Artefaktet: En stentavle, påskrevet et ritual, hvormed man kan blokere Gudernes blik. Karaktererne ved ikke, at der er tale om en stentavle, når de ankommer til Berlin, ligesom de ikke ved, at den er i hænderne på en gruppe mennesker. Alt de ved er, at der findes noget i Berlin, der kan skjule dem for De Nye Guder.

Tema: Brug denne scene til at vise spillerne, hvor små og ubetydelige, deres karakterer er. Guderne er enorme, og Berlin et monument over deres størrelse og overmagt. Mennesker er forsvindende små og kan kun drømme om at bevæge sig frit rundt. Se blot på den måde, De Nye Gunders arkitektur spiller vores sanser ud imod hinanden. Samtidig er byens menneskelige arbejdere et billede på den elendighed, der følger med at sætte sig op imod De Nye Guder.



•AKT: BERLIN•



Anslag: Gennem kontakter i Amerika har Agent Higgs skaffet oplysninger om De Nye Guders gerninger i Berlin. Historierne fortæller, at byen er omdannet til et monument for De Nye Guder, deres værk og deres verden. Her, blandt de enorme bygninger, skulle der findes et museum af en art, hvor Gudernes tjenere opbevarer nedskrevne ritualer. Både dem, der kan tilkalde Gudernes tjenere og dem, som er potentielt farlige for dem. Blandt andet et, der skulle kunne gøre mennesker usynlige for Gudernes ellers omfattende blik. Et sådant ritual vil kunne hjælpe Syndikatet med at komme tæt på Gloriana.

Ekstra terning: Agent Higgs

Ledetråd: Du ved, at ritualet, I søger, befinder sig i et museum, der bærer tegnet for den af De Nye Guder man kalder *Mormo, Herskeren bag Masken*.

Scene I

I ankommer til trinbrættet mange kilometer fra grænsen til, hvad der engang var byen Berlin. Stedet har ændret sig og ude i horisonten kan I se de store monolitiske strukturer rejse sig mod himlen, i et forvirrende sammensurium af vinkler og former, der rækker op mod himlen. Hvis strukturerne fungerer som bygninger, er det til en race af væsner langt større og helt anderledes udformet end mennesker. Der er langt ind til monumentbyens grænse. Turen til bygrænsen er slidsom og går igennem mudret sump. Selve byen er et virvar af kaotisk placerede blokke, hvis vinkler virker overvældende og forkerte. Hvordan findes der vej ind til byen og gennem dens uendelige labyrint af ildevarslende gigantiske bygninger? Hvem er de skikkelser, der bevæger sig rundt i øjenkrogen af karaktererne? Hvordan holder man sig samlet, når vinklerne hele tiden skifter? Hvem er det, der hvisker, når vinden blæser igennem de enorme gader? Og hvordan finder man frem til museet, hvor genstanden eller ritualet befinder sig?

Scene II

Museet er ikke et museum, det er et tilholdssted for en gruppe forhutlede og elendige stakler. Mennesker – men også kun lige. De er efterkommere af de mennesker, der blev tvunget til at opføre staden år tilbage. Det overnaturlige ritual på den mørke obsidiantavle, de fandt under udgravningerne, har gjort det muligt for dem at undslippe deres slavetilværelse ved at gøre sig usynlige, men de kan ikke undslippe byen. De er beskidte, på grænsen til sultedød, men de er frie! Hvordan reagerer karaktererne på dem? Hvis de tager tavlen, dømmer de disse mennesker til døden. Hvordan reagerer de sølle skæbner på dette? De kan blive voldelige, hvis de bliver presset, men de kan ikke stille noget op mod bevæbnede agenter. Kan de? De har jo kun primitive værktøjer og deres hænder, negle og tænder. Men måske kan de overtales til at give karaktererne tavlerne? Hvis man nu får dem overbevist om, at deres offer er det værd?



•AKT: ROTTERDAM•

”De fugtige brosten bliver jævnligt patruljeret af væsner, hvis klaskende svømmehudsfødder kan høres ekkoe imellem de smalle stræders huse. De, der er uheldige nok til at blive opdaget, bliver trukket med, enten ned over kajens kant i det kolde grumsede vand, eller sønderrevet og fortæret på stedet, med en blodpøl som eneste spor efter offerets eksistens.”

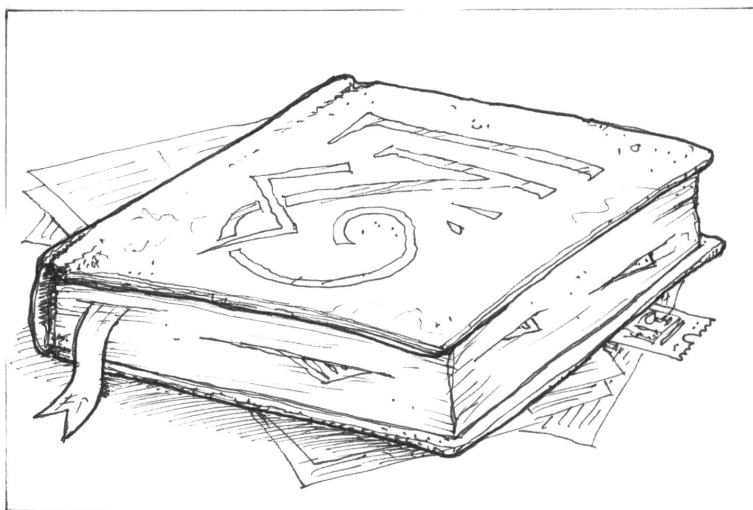


Lokation: I dagslys er Rotterdam en driftig og livlig havneby, hvor mennesker fylder gaderne med larm og liv. Om natten er byen lukket om sig selv. Dørene er låst, og vinduerne spærret med tykke skodder. For om natten vandrer Dragens tjenere i gaderne og ve dem, der hører deres våde fodtrin og ikke når i sikkerhed.

Den Nye Gud: Dragen i Dybet hviler i det nærliggende hav. Han eller hun viser sig sjældent på land, men sender i stedet sine skællede tjenere for at udføre sine gerninger. Det sker særligt om natten, hvor væsnerne går gennem byens gader og henter ofre, der bringes ud til havet for at mætte Guddommens tørst, sult eller det der er værre.

Artefaktet: En bog fra før De Nye Guder overtog verden. Bogen siges at være skrevet af en lærd, måske endda en troldkarl, og gemmer på informationer om De Nye Guder, som de siden deres ankomst har forsøgt at udrense. Kun meget få eksemplarer findes af denne bog, og i den gemmer der sig viden om, hvordan stjernerne påvirker De Nye Guder og hvornår det gør dem sårbare.

Tema: Brug denne akt til, midlertidigt, at give karaktererne magt. Magt over en undseelig boghandler, der ikke kan stille noget op imod overmagten, hvis denne er opsat på at tvinge ham til noget. Pres dem på deres moralske kompas, når informationerne skal tvinges ud af boghandleren.



•AKT: ROTTERDAM•



Anslag: Imens Baron Escarra var indlagt på sanatoriet, mødte han en ældre hollandsk mand, der havde lidt et nervesammenbrud. De to mænd havde, imens Escarra kom sig, en række dybe og fortrolige samtaler. Manden fortalte, at han ejede en boghandel i byen Rotterdam, hvor han lå inde med en række esoteriske udgivelser, hvoraf flere omhandlede stjernernes bevægelser og deres konstellationer. Og ikke mindst, hvordan disse påvirker De Nye Guder – viden, der kan indeholde deres svage punkter.

Ekstra terning: Baron Escarra

Ledetråd: Butikken, der har bogen, hedder **Atheneum** og har to græske korintiske søjler ude foran.

Scene I

Den ældre antikvar er utroligt nervøst anlagt fra det øjeblik, karaktererne banker på døren. Han ved, at hans samling af bøger er i søgelyset, og kun hans meget forsigtige fremgangsmåde har sørget for, han ikke er blevet hentet af de, der bor i vandet. Han er panisk ved at have fremmede folk i sin butik. Overbevist om, at de kommer efter ham. Hvordan får man informationer ud af boghandleren? Kan han overtales? Hvordan? Er karaktererne villige til at bruge fysisk magt og såfremt, hvor meget?

Scene II

Han havde faktisk ret! Et væsen af skæl og tænder braser ind i det lille skimmel-stinkende, fugtige lokale. Kamp mod utysket og en hektisk flugt ud af byen følger. Hvordan klarer karaktererne at stå ansigt til ansigt med et monster? Hvordan reagerer de? Hvad gør de med boghandleren? Tager ham med eller efterlader ham til sin skæbne?

Scene III

Bogen er i elendig tilstand. Den har været gemt, men ikke beskyttet imod fugten, der er trængt ind i alle siderne. Hvordan sørger de for at få oplysningerne ud af den mugne bog uden at ødelægge den undervejs, eller inhalere de giftige sporer, der gennemtrænger hele værket?



•AKT: SKT PETERSBURG•

”Toget kører gennem en gråhvid ødemark. Kun sjældent stopper det, ved små stationer, ikke meget meget mere end et trinbræt og en samling faldefærdige hytter. Jorden toget kører forbi er gold og udpint. Landskabet er fladt og tomt. Kun engang imellem brydes horisonten af boretårne, hvor mennesker henter ting op fra den dybe, dybe undergrund.”

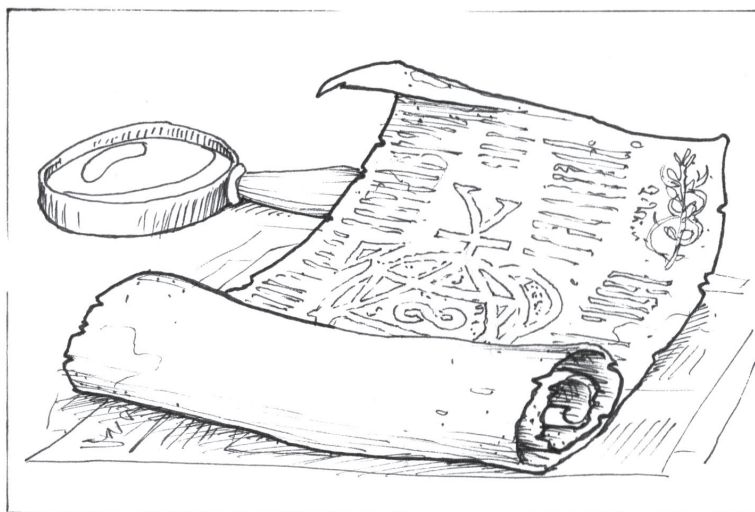


Lokation: I det nordlige Rusland ligger ruinen af det, der engang var en smuk storby. Voldsomme krigshandlinger mellem De Nye Guder har smadret den engang fantastiske stad. I resterne af byen hutler den decimerede befolkning sig igennem, de fleste indenfor minedrift, hvor en sort væske, der ikke er olie, trækkes op af jorden på De Nye Guders befaling. Den sorte saft har påvirket dyre- og plantelivet i området, der er visnet og forvredent. Mennesker, der befinder sig her i længere tid, bliver også påvirket. Lige nu er byen på De Hvide Kosakkers hænder, men alle forventer, at Den Sorte Zarina snart vil forsøge at få kontrol over området igen.

Den Nye Gud: Her styrer **Den Sorte Zarina – Ruslands Enorme Moder.** Med sine utallige arme omfavner hun høj og lav i det enorme land – fra Asien til Europa. Hun er en aktiv Guddom, der selv gerne gør entre på slagmarker og til store parader, i egen mægtige skikkelse.

Artefaktet: Tegnet fra De Ældste. En mystisk pentagramlignende stjerneform, der eftersigende skulle kunne beskytte mod, og skade, De Nye Guder og deres æt og tjenere. Tegnet er i hænderne på De Hvide Kosakker, der er en gruppe, der kæmper aktivt imod Zarinaens styre og soldater. De er måske i tjeneste hos en anden Guddom.

Tema: Brug denne akt til at vise De Nye Guders store og altødelæggende kraft. Det er scenariets eneste møde med en enorm Guddom og samtidig må der gerne være en underliggende ide om, at De Nye Guder også kæmper indbyrdes og at menneskeheden i den sammenhæng blot er brikker, hvis overhovedet det.



•AKT: SKT PETERSBORG•



Anslag: Din gamle soldaterkammerat Dmitri Volkov fortalte dig, da I var i Zarinaens tjeneste, om en gruppe kaldet de Hvide Kosakker. De var blevet bedt om at tilintetgøre en gammel kirke, og de folk, der var i den og destruere alle spor af den. Men de fandt noget, de mente var af utrolig værdi og som De Nye Guder frygter. Du ved, at Volkov har sluttet sig til De Hvide Kosakker siden, og måske kunne gruppen være villige til at hjælpe jer.

Ekstra terning: Kaptajn Demidov

Ledetråd: Dmitri Volkovs navn.

Scene I

Karaktererne ankommer til Skt Petersborg, og de skal skaffe kontakt til De Hvide Kosakker. Det kan ske på et af byens få åbne beværtninger. Hvordan får man oplysninger ud af den kuede lokalbefolkning, der er lige så bange for kosakkerne som for Zarinaen? Og hvordan undgår man at vække opsigt? Karaktererne bliver peget i retning af de nedbrændte barakker, der engang husede Den Sorte Zarinas Kavaleri. Nu holder de vejrbidte og mystiske kosakker til her, og det er dem, der skal overbevises om, eller tvinges til, at give karaktererne oplysninger om Tegnet fra De Ældste. Formår karaktererne at overbevise de grusomme soldater om deres retfærdige og gode hensigter? Kan de måske trues eller kues med vold og stålsat attitude? Hvordan reagerer Dmitri Volkov på at se Kaptajn Demidov igen?

Scene II

Kosakkerne er blev overbevist om, at der kan laves en aftale. De instruerer karaktererne i at møde dem om aftenen på den nærliggende frosne sø. Her møder kosakkerne talrigt op, med heste og våben, og en handel skal nu foretages. Hvad vil kosakkerne have? Blod? Et løfte om hjælp? Penge? Og hvordan hindrer man, at den bevæbnede flok ikke blot tager, hvad den vil have?

Scene III

Handlen er i hus, men lige inden Tegnet overdrages til karaktererne, begynder noget stort at røre på sig under isen. Noget mørkt og voldsomt bryder op igennem den tykke is og sender soldater og heste ned i den iskolde sø, hvor sorte tentakler pisker vandet til skum. Karaktererne må undslippe i alt hast, imens paniske soldater og tentakler fylder natten med larm og skrig. Hvordan slipper karaktererne væk? Hvordan reagerer Kosakkerne? Hvem bliver fanget på isen? Eller i vandet? Hvad er Tingen fra Søen ude efter?



•AKT: VENEDIG•

*”Toget haster igennem Italien. Landet er smukt og frodigt. I Rom sidder **Mormo, Herskeren bag Masken**, men rundt om i landet styrer forskellige af De Nye Guder i små bystater. Alting virker smukt og roligt, da toget nærmer sig nordøstkysten og det smukke Adriaterhav.”*

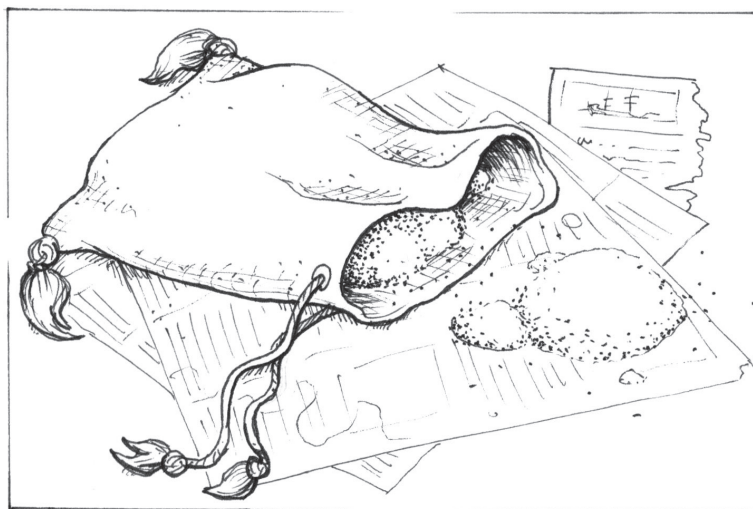


Lokation: Venedig er en spillevende by, grænsende til manisk. Festen stopper aldrig, og overalt i gaderne er der fyldt med maskerede mennesker. Byen er smuk, men hvis man kigger nærmere på bygninger, broerne og de grandiose pladser, er det tydeligt, at byen er i forfald. Alt er porøst og skrøbeligt under facaden. Det samme gælder befolkningen. Umiddelbart virker de virile og smukke, men går man tæt på dem, vil man opleve, at de også er ramt af entropien. Hud og bryster hænger. Hår er grånet og fladt, og munde er tandløse.

Den Nye Gud: Den Gule Doge er en af De Nye Guder, der virkelig har sin gang på jord. Han er altid at finde rundt om i Venedig som del af festivaler, brydekampe og orgier. Ikke at han deltager, men han står i udkanten og suger stemningen til sig og ansporer, at følelser bliver levet ud til deres fuldeste.

Artefaktet: Før De Nye Guder kom til jorden, blev Biblioteket i Alexandria plyndret og bøger, viden og genstande fra den oplyste Orient blev bragt til Venedig. Her har blandt andet et **pulver fra fortiden** befundet sig lige siden Den Gule Doge gjorde sit indtog i byen.

Tema: I denne akt møder karaktererne en af De Nye Guder, der opfører sig anderledes. De kan opleve, hvad der sker, når en Gud vandrer i gaderne. Det kan virke inspirerende og fristende, men det er også virkelig farligt. Brug akten til at vise en anden side af De Nye Guder og spil på maskerne og forræderiet, der tændes i gaderne som en mini version af spillet og dramaet mellem rollerne.



•AKT: VENEDIG•



Anslog: Blandt forskerne i Europa hviskes der om et mystisk, metafysisk pulver, der for flere hundrede år siden blev fundet en opskrift på, i resterne af biblioteket i Alexandria. Ifølge legenderne skulle stoffet virke som gift på De Nye Guder og kombineret med moderne eksplosiver, kunne det være et potent våben. Den diskrete research peger i retning af Venedig, som det sted stoffet skulle befinde sig.

Ekstra terning: Professor Bouchard

Ledetråd: I sit palazzo holder Den Gule Doge til, og det siges, at hans fester er vidt berømte og at de, der deltager, bliver henført til et helt andet sted og en helt anden tid. Særligt et pulver, der kun omtales i smug og med ærefrygt, er kilden til det.

Scene I

Venedig står midt i Lagunen. Afsondret fra fastlandet og ifølge visse kilder, delvist fra denne virkelighed. Den eneste måde at komme ind til den på, er ved hjælp af de slanke gondoler, der færger folk over. Med deres stagemænd i deres tunge gule kapper og sorte masker med lange næbagtige næser. De tager kun folk med over, der er iført et kostume og bærer maske. Langs bredden er der spredt en række boder, der faldbyder alskens spraglede, farverige dragter og kostumer, samt masker i alle afskygninger. Fra enkle af stof og gips i en simpel farve, til de ekstremt overdådige med hæslege og skønne motiver, sirligt dekorerede med fjer og silkeslør. Karaktererne er sandsynligvis ikke i maskebalskostume... og uden det kommer man ikke over. Der er boder, men hvordan skaffer man fem hele sæt, når man ikke har hverken den rette møntfod eller for den sags skyld nok penge til de ublu handelsfolks priser. Hvordan skaffer karaktererne det rette udstyr? Hvilke kostumer vælger de? Hvordan er turen ind i den gullige tåge, over til den synkende by?

Scene II

Ovre i byen er det et orgastisk tableau af alskens typer af hengivelse til kødets og sindets lyster. Fra dans, til brydekampe, intellektuelle dueller og sensuelle koblinger mellem alle kønnes konstellationer. Hvordan finder de ind til den Gule Doges Palazzo, uden at fortabe sig i den berusende stemning? Hvem bliver de involveret med? Hvordan holder de sig fra at blive lokket med, når nu de får tilbudt alt, hvad hjertet lyster? Hvad oplever de i de smalle gader og på de krogede broer?

Scene III

Inde ved den Gule Doge er luften tyk af sødmefyldt parfume og stikkende røgelse, folk er henslængt i store puder, silkelagner og skærmet af florlet silkestof. Dogen selv sidder tronende mellem mere eller mindre afklædte personer, i forskellige forvredne dyremasker. Han er iklædt en tætsiddende silke-kimono i sort, med et forvirrende virvar af sirlige gule mønstre broderet. Hans maske dækker hele hans ansigt og er udsmykket med et asymmetrisk mønster, der giver ondt i øjnene at fokusere på. Hvilken pris forlanger han for en dosis af det eksklusive pulver, og hvem og hvordan vil de betale? Hans pris kunne være alt fra et pund kød til et ægte kys, afleveret bag den vanvittige maske.



•AKT: ZÜRICH•

”Toget suser gennem bjergene. Gennem grønne dale. Igennem mørke tunneller. Ind imellem stopper toget ved små bjergbyer, hvor bønder og minearbejdere arbejder. Alting ser smukt og harmonisk ud, hvis ikke det var for de små helligdomme, der står på hver eneste station. I de små nicher står diminutive mørke statuer og selv uden øjne, virker det, som om de holder øje med landet.”

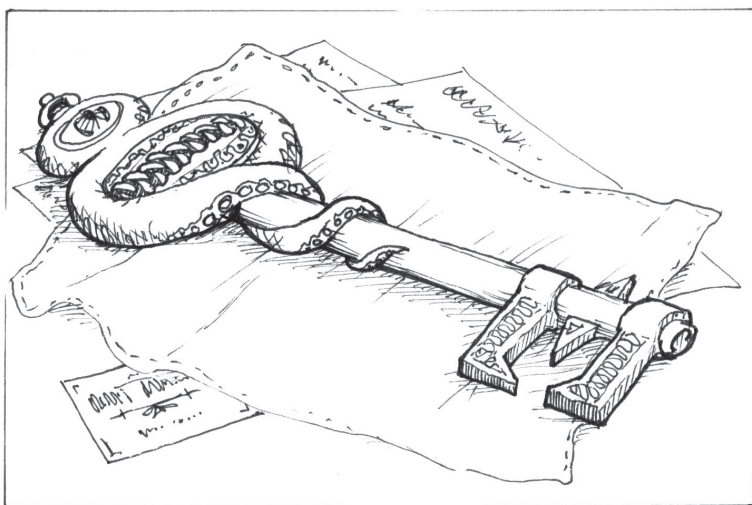


Lokation: Langt oppe på bjergsiden, i den klare bjergluft, ligger der et lille sanatorium. Luften skulle gøre de stakkels mennesker, der bliver behandlet på stedet, godt og give dem ro til at dulme deres flossede nerver og heale de skader, de har fået på sjælen. Det er kun de mest privilegeredes familier og tjenestefolk, der bliver installeret i de dunkle celler. Stedet er halvt borg, halvt hospital og helt igennem diskretion. Ved nattetide er den klare, kolde alpeluft fyldt med flaksende vinger. Måske er det store, mørke fugle, der fylder luften. Måske er det noget andet.

Den Nye Gud: I landene og områderne omkring Alperne styrer **Olkoth, Broderen under Bjerget**. En tilbagetrukket Guddom, der hviler et sted dybt under de højeste af bjergkædens tinder. Ind imellem manifesterer Olkoth sig ude i de fjerne egne af sit rige. Det sker ved, at han besætter en af de utallige gudestatuer, der er rejst i alle byer og bosættelser, hvor han regerer. Statuerne er alle varianter af en mørk menneskeskikkelse uden øjne.

Artefaktet: Informationer om, hvordan man kommer igennem Glorianas palads og uden om sikkerhedsforanstaltningerne. **Kortet**, hvor disse oplysninger findes, kan kun tegnes eller overleveres af Patient 1164 – Glorinanas tidligere kammertjener (og elsker?).

Tema: Brug denne akt til at vise, hvordan De Nye Guder påvirker deres tjenere. Hvordan deres frygtelige tilstedeværelse knuser sjæle og smadrer velfungerende hjerner. Samtidig kan man også opleve, hvordan Guderne åbenbart bekymrer sig nok om deres loyale tjenere til at tage sig af dem, selv efter de endegyldigt er blevet opslugt af galskab.



•AKT: ZÜRICH•



Anslag: Igennem lægekolleger og folk, der har arbejdet nærmere magtens centrum i England, har du hørt, at en højstående, og velinformeret, tjener af Gloriana er blevet gal, og på Dronningens befaling bragt til refugiet nær Zürich. Han er ikke kendt som andet end Patient 1164. Han ved, hvordan man uset kommer tæt på Dronningen.

Ekstra terning: Dr. Williams

Ledetråd: Personen, de skal have fat i, er Fange 1164.

Scene I

Galehuset er lukket for offentligheden. Kun nye patienter, særlige læger, der alle er udpeget af institutionens mæcener, eller folk med helt særlige forbindelser bliver lukket ind. De flinke, men insisterende, personer bag porten med den lille slidse har strenge ordrer. Hvordan overtales de til at åbne døren? Kan man bluffe sig ind, som en anden skotsk lord? Finde en anden vej ind, via den stejle ufremkommelige klippeside? Eller er det måske muligt at slå døren ind og tiltvinge sig adgang til borgen – og hvordan vil det påvirke patienter og plejere?

Scene II

Selve galehuset er beboet af en lang række triste skæbner. En af dem rækker ud gennem tremmerne. Hun (tror hun?) genkender en af karaktererne og bønfaller vedkommende om hjælp. Hun har set sandheden og er kommet tilbage i folden. Oprøret var en fejl og dømt til at mislykkes. Hun kender navne og steder, hemmelige planer, og skal nok fortælle guderne alt, hvis bare karakteren vil lægge et godt ord ind for hende. Hvordan håndterer man den sørgelige skæbne, der kunne foregribe gruppens egen mulige fremtid? Hvem møder man ellers – kærlige, men håndfaste, plejere eller tørklædesvøbte tjenere af De Nye Guder? Hvem vrister man informationerne om Patient 1164s placering ud af?

Scene III

Patient 1164 er rablende og giver ingen mening. Han snakker manisk og kærligt om Gloriana, som elsker ham og savner ham. Hun taler til ham i drømme, og han savner hendes blide og omsluttende kys. Hvordan får man ham til at slappe af og overgive kortet over slottets gange og sikkerhedsinstallationer? Kan han narres eller måske overtales, hvis man kortvarigt kan komme igennem det klæde af galskab, der dækker hans sind og tanker? Det viser sig også, at han har kortet tatoveret på huden på sin pandeskal. Han er i stand til at flå det af, hvis det skal bruges i en god sags tjeneste. Hvad gør man bagefter med patienten?



•MELLEEMSEKVENENS: ANGREB•



Når vi rammer Akt 3 har spillerne formodentlig fundet rytmen i scenariet, så det er på tide at ryste lidt op i dem. Det sker under rejsescenen, der binder Akt 3 og Akt 4 sammen.

Hvis spillerne har gang i 1-1 scener, så afbryder du, når timeglasset er ved at løbe ud anden gang. Hvis de har en rolig omgang, hvor der er ikke er nogen 1-1 scener, så afbryder du snak og spil efter højst 5-7 minutter.

Afbryd hvad end, der sker og fortæl, at det giver et ryk i toget. Noget er landet på taget. Der lyder skud fra den bagerste del af toget.

Situationen er som følger:

Inspektør Moran er, fra hesteryg eller imens toget har holdt stille, kommet ombord på toget. Med sig har han en håndfuld sortklædte håndlangere, bevæbnet med revolvere og knipler. Samtidig er to af De Nye Guders tjenere "landet" på togets tag.

Du starter sekvensen med at udlevere spillerne deres terninger for den næste akt, inklusiv ekstra terningen til spilleren, hvis karakter er forbundet til scenen. Herefter har spillerne frit slag til at reagere. De bestemmer selv, om de vil møde angriberne med trukkede våben, forsøge at komme frem i toget og afkoble de bagvedliggende vogne, inklusiv angriberne, eller forsøge at komme af toget. Scenens mål, og succeskriterium, er altså at slippe væk fra, eller af med, angriberne.

Kør scenen hektisk og dramatisk. Hvis karaktererne deler sig op, så klip mellem handlinger forskellige steder. Brug den begrænsede plads, den høje fart, de andre passagerer og muligheden for at kravle uden på toget når du skal sætte rammerne. Og lad skurkene være markante og tæt på i denne scene. Iscenesæt Inspektør Moran som en bidsk blodhund, der triumferende og hoverende har indhentet sit bytte. Lad håndlangere være mystiske og robotagtige i deres målrettede og vedholdende angreb på karaktererne. Og skru op for rædslerne, når De Nye Guders Tjenere brager ind af togvinduer og dermed dække alle i glasskår eller flår sig vej ned igennem det tynde tag på togvognene med overlydsagtige skrig. Lad det gerne være brutalt og voldsomt og hvis de kan få enten såret Inspektør Moran, eller måske endda formode ham død (smidt af toget – udover en bro, skudt i hovedet, eller lignende) er det en bonus, når han så dukker op i finalen.

Kør scenen i højt tempo og når spillerne er noget frem til en flugt/løsning, beder du dem om at rulle. Mekanikken kører som enhver anden konflikt, men terninger brugt, er naturligvis stadig væk, når karaktererne når frem til deres destination i Akt 4.



•FINALESCENE: LONDON^{1/6}•



Scenariets store finale er attentatet på Gloriana.

Det vil nu vise sig, om den vanvittige mission vil lykkes, eller om alle karakterernes kampe og ofre *so far* har været forgæves.

Finalescenen er delt op i to, **en diskussion** og selve **attentatet**.

Diskussionsdelen fungerer meget ligesom en rejsescene.

De skal ikke så meget finde en angrebsplan, den er rimelig fastsat, men de skal finde ud af, hvem der gør hvad i planen og ikke mindst, hvem der er i besiddelse af hvilke artefakter – for artefakterne er vigtige.

Som udgangspunkt er artefakterne i hænderne på de karakterer, der fik fat på dem. De kan også have skiftet hænder undervejs, og nu kan det være, at gruppen gerne ser dem byttet rundt igen.

Husk, at hvis man kommer i besiddelse af en disse artefakter, trækker man en glaskugle - også i denne scene.

Det, der er anderledes for diskussionsdelen i forhold til en almindelig rejsescene, er, at der er en tidsbegrænsning på. Tidsbegrænsningen er for at undgå, at diskussionerne ender med at gå i ring.

De tre timeglas fungerer som nedtælling til, at diskussionsdelen er slut, og missionen går i gang.

Scenen starter, når timeglasset bliver vendt af spillederen. Spillerne kan så snakke alt det, de har lyst til. Når sandet er løbet ud af det første timeglas, kan hvilken som helst spiller vende det igen til anden gennemløbning. Det samme gør sig gældende for det tredje og sidste timeglas.

Mekanikken er til, for at spillerne ikke bruger flere timer med at skændes og forhandle frem og tilbage. Det er muligt at skøre igennem. Hvis ingen af spillerne vil vende timeglasset i anden og tredje runde, kan du som spilleder gøre det, hvis du vurderer, at de ikke kommer videre i deres snak.

Når det sidste sandkorn i tredje timeglas er løbet igennem, slutter diskussionsdelen: Det sidste, der sker inden attentatet, er **martyreffekten**, som beskrives nedenfor.

Attentatforsøget kører, ligesom introscenen, i omvendt kronologisk rækkefølge. Så scenen starter i tronsalen ved smaragdronen og slutter med, at karaktererne planlægger attentatets tid og dato.

Sekvenserne er i denne scene sat op, som de skal spilles, og har i sig beskrevet hvilke artefakter, der hører til dem og indspark du kan bruge som spilleder.

I hver sekvens skal karakteren, der er i besiddelse af artefaktet, der er koblet til, fortælle, hvordan vedkommende bruger genstanden til at bane vejen for attentatforsøget. Helt fra det endelige angreb på Dronningen og tilbage til undersøgelserne og beregningerne, der viser, om stjernerne står i en position, så Dronningen er sårbar, og tiden er inde.

Når scenen er spillet, eller beskrevet, rulles en terning og lægges i en fælles pulje midt på bordet.

Spilpersonernes særlige genstande kan ikke bruges i finalescenen.



•FINALESCENE: LONDON^{2/6}•



Er der et artefakt, de ikke har skaffet, spilles sekvensen ikke.

I stedet italesætter du som spilleren, hvordan det komplicerer deres mission. Inspiration til disse ”nederlag” findes også under hver sekvens.

Altså tilføjes der, såfremt spillerne har skaffet alle fem genstande, fem terninger til forsøget mod Dronningens liv. Fordelt ud på spillerne med artefakterne. Når den sidste terning er rullet, springer vi tilbage til tronsalen, lige som angrebet sættes ind og baseret på terningernes samlede værdi udspiller den endelige konfrontation sig.

Men....(forræderi)

Hvis nu en forræder er i besiddelse af en af de fem artefakter, så bliver karakterens terninger ikke lagt til resultatet af attentatforsøget. **Den bliver i stedet trukket fra.**

Eksempel:

Karaktererne har fået fat på tre af genstandene, De Ældstes Tegn, Bogen og Ritualen. Tingene er, efter diskussionen, i hænderne på henholdsvis Kaptajn Demidov, Doktor Williams og Professor Bouchard. Det ville betyde et attentat med tre terninger... hvis ikke det var fordi, at Professor Bouchard havde en sort glaskugle i sin pose. I stedet bliver det terningerne fra De Ældstes Tegn og Bogen der bruges til mordforsøget, men rullet fra Ritualen bliver modregnet.

I stedet for at italesætte hvordan karakteren bruger sin genstand eller den viden, han eller hun har fået i attentatets tjeneste, beskriver spilleren, hvordan han eller hun obstruerer missionen. Det er også her, spilleren kan få lov til at vise, hvordan og hvorfor karakteren har skiftet side, når spilleren viser sin sorte glaskugle frem.

Det må gerne være dramatisk, så giv spillerne plads til at skrue op for patos.

Så hvis der er tre forrædere og de hver har en terning, bliver det meget svært for attentatet at lykkedes – men det er ikke helt umuligt. Omvendt, hvis spillerne har alle genstandene, og ingen af dem er i hænderne på forrædere, så bliver det sandsynligvis ret let at gennemføre.

Men...(Martyreffekten)

Det er også muligt, for spillere, der ikke har artefakter mellem hænderne, at påvirke finalen. Det er kun, hvis man har rent mel, dvs. kun hvide perler, i posen. Det kaldes **martyreffekten**.

I diskussionsdelen til allersidst, efter det sidste timeglas er løbet igennem, og alle artefakter er endeligt fordelt, kan alle spillere, der ikke har et artefakt, vise indholdet af deres pose til spillederen.

Hvis man kun har hvide glaskugler i sin pose, må man udpege én af de andre karakterer, man mistænker for at være forræder. Brug gerne arket med karakterbilleder (side 34) til at udpege dem diskret.

Man ofrer sig selv for at stoppe den person og forhindre vedkommende i at ødelægge attentatet. Prisen er martyrens eget liv. Det spilles ud under selve attentatforsøget. Hvis man ikke kun har hvide glaskugler, altså er forræder uden et artefakt, er det helt fint, at man udpeger nogen overfor spillederen, men det vil bare ikke have nogen effekt, men kan være med til øge paranoiaen og spændingen spillerne imellem.



•FINALESCENE: LONDON^{3/6}•



Man behøver ikke udpege nogen og benytte Martyreffekten - det er helt frivilligt. Det er ikke sikkert, at man tror, at nogen af de karakterer, der skal udføre gerningen, er forrædere eller i hvert fald ikke er sikker nok.

Når scenen så kører, og spilleren, der er udpeget som forræder, har afsløret sine glaskugler og er i gang med sin destruktive fortælling, træder martyren ind i scenen og beskriver, hvordan karakteren afbryder forræderen eller forpurrer dennes plan om at stoppe attentatet, på en eller anden måde.

Resultatet er, at begge karakterer elimineres (*dør, bliver fanget, noget tredje*) fra finalen, og **forræderens terning skifter over og tæller med i puljen til mordforsøget.**

Giv plads til, at både martyr og forræder kan spille scenen ud. Anklager om forræderi, forsøg på at overtale til at droppe den gale plan, slåskampe, klynk om venskab etableret tidligere i scenariet, desperate råb om loyalitet og forræderiets salte tårer. Igen, det er finalen, og det må gerne være episk og følelsesladet.

Der er selvfølgelig også den risiko, at den udpegede forræder faktisk ikke har sorte kugler i posen og faktisk og helt oprigtigt har som mål at styrte Dronningen. I så fald kører sekvensen som ovenfor – hvor martyren forpurrer den formodede forræders aktion – imens denne blot kan bedyre sin uskyld, inden begge karakterer elimineres i en sky af fejltolkede signaler og paranoia.

I sådan en situation forsvinder terningen fra puljen og bliver ikke brugt. Syndikat-loyalisterne mister altså en terning.

Såfremt en karakter med mere end en genstand i sin besiddelse bliver afbrudt af en martyr, sker afbrydelsen i den først-kommende sekvens. Så hvis Baron Escarra har både Fortidens Pulver og Kortet, og bliver målet for et martyrium, sker det under attentatforsøget i sekvens 1. Terningen fra scene 4 forbliver i puljen, hvad end det er som forræder-terning eller attentat-terning. Escarra får også lov til at beskrive sine handlinger i sekvens 4 – der er han jo ikke død endnu.

I den anden spilstendte det med, at en af karaktererne gav sin genstand til en anden og udpegede så en, hun troede var forræder for spillederen. Det viste sig desværre ikke at være tilfældet!

Sekvenserne

I beskrivelsen af de fem sekvenser er der et anslag, du kan bruge og en række spørgsmål og indspark, du kan supplere med i sekvensen.

Selvom sekvensen hovedsageligt ligger i hænderne på spilleren, der har artefaktet, må de andre spillere også godt komme med indspark. Men husk den omvendte kronologi – karakterer kan være døde, inden vi når her til!



•FINALESCENE: LONDON^{4/6}•



Attentatforsøget i tronsalen (Artefakt: Fortidens Pulver)

Tronsalen ligger forude.

Hvordan gør I jeres entre?

Hvordan reagerer Dronningen?

Beskriv Tronsalen og ikke mindst Smaragdtronen.

Sættes attentatet i gang med det samme, eller er der tid til at udveksle replikker med Dronningen?

I er bevæbnet med sprængstof, ladet med Fortidens Pulver, hvordan antændes det?

(Uden Fortidens Pulver: *I kommer ind i salen. Jeres våben føles svage og impotente. De mangler den kraft, der med sikkerhed ville kunne vælte Dronningen. Alligevel går I ind. I må gøre forsøget...*)

Opgør med Inspektør Moran (Artefakt: De Ældstes Tegn)

I er kommet forbi vagterne ind i de inderste gemakker. Pludselig runger et skud igennem de hvælvede stengange, og en sortklædt skikkelse træder frem foran jer.

Hvordan reagerer I?

Hvad siger Inspektør Moran?

Beskriv, hvordan han står imellem karaktererne og Tronsalen, og hvordan almindelige kugler og våben preller af på ham.

Hvordan kommer I ind på livet af ham?

Hvordan rammer de indviede projektiler eller våben ham og med hvilken effekt?

Hvordan reagerer han? Hvordan dør han?

(Uden De Ældstes Tegn: *I nærmer jer Tronsalen, da en sortklædt skikkelse træder frem. Han åbner ild, og jeres våben har ingen effekt på ham. Lad ham såre spillerne, eventuelt lade en karakter ofre sig, for at komme forbi. De skal være skadede og sårede af Inspektøren. Eventuelt kan du lade ham følge med ind i Tronsalen og komplicere tingene her)*

Snigen forbi vagterne (De Usynliges Ritual)

I er kommet ind i Tower of London, forbi de ydre forsvarsværker. Her patruljerer De Nye Guders tjenere. Både udenfor og i gangene. Og er det virkelig bare store ravne, der bevæger sig rundt i luften over den enorme stenbygning?

Hvordan udføres ritualet?

Hvilken effekt har det?

Beskriv, hvordan vagterne reagerer

Hvordan føles det at bevæge sig rundt under påvirkning af ritualet?

Hvornår er de under pres?

Hvad sker der, når I kommer frem til bygningen i midten, den, der huser Tronsalen?

(Uden ritualet: *Det er umuligt at komme forbi De Nye Guders Tjenere uden at blive opdaget. I kan snige jer, være opmærksomme og forsigtige. Pludselig er de der alligevel. De udsender deres høje, skingre hyl. Anråber jer med deres mekaniske stemmer. Og rykker ind. Der er ikke anden mulighed end at kæmpe sig vej igennem)*



•FINALESCENE: LONDON^{5/6}•



Adgang til paladset (Kortet over Paladset)

I befinder jer udenfor en høj mur i mørkt sten.

Hvordan finder I indgangen?

Hvordan er den skjult?

Beskriv borgens inderside – den er fra før De Nye Guder, men påvirket af dem.

Hvordan bevæger I jer igennem gangene?

Hvilke fælder og forhindringer er der, og hvordan undgår I dem?

(Uden kortet: *I bevæger jer rundt langs den enorme befæstning. Der er ingen indgange, der ikke er bevogtet. Til sidst må gruppen forcere murene enten ved en krævende og farlig klatretur eller igennem et stinkende og slimet kloakrør, der går helt ude fra Themsen. Det koster kræfter, ressourcer, og karaktererne er svækkede, når de endelig kommer ind)*

Klargøring til at starte attentatet – (Bogen om Stjernerne)

I befinder jer på et trangt værelse på en undseelig kro i London. To ting er dog til stede. Der er udsigt til Smaragdpaladset, og der er frit udsyn til stjernehimlen. Nu skal det rette tidspunkt blot findes.

Hvordan studerer du bogen?

Hvilke værktøjer og instrumenter skal der bruges?

Beskriv byen udenfor. London, metropolen. Hvordan ser den almindelig ud, og hvor ser man

Dronningens fingeraftryk?

Hvordan står stjernerne?

Hvad er resultatet, og hvad er det, der gør dig så sikker på, at de står rigtigt?

Hvordan er Dronningen sårbar her?

(Uden bogen: *Karaktererne har været på biblioteket. Snakket diskret med lærde. Med astrologer og astronomer? Måske har deres nysgerrighed skaffet dem efterretningstjenesten på nakken? Lige meget hvad, så er ingen enige om, hvornår Dronningen er sårbar. Hvornår stjernerne står rigtigt. I må bare tage chancen)*

Således har vi nu etableret, hvordan vores revolutionære kom helt frem til

Dronningen på Smaragdtronen, hvem der faldt undervejs, hvem der forrådte hvem og hvem, der lurede de svage sjæle ud og tog en kugle, eller andet, for gruppen.



•FINALESCENE: LONDON^{6/6}•



Terningerne er alle rullet og som nævnt tidligere kan resultatet aflæses:

≤5: Attentatet mislykkes. Alle karakterer i Tronsalen dør eller fanges. Brug gerne fejlslagne sekvenser i din beskrivelse, og lad spillerne udføre sidste, forgæves, handlinger. Lad spillere med sorte glaskugler, slå sig løs i hvad end form for triumf, de ønsker. Er det stille resignation? Trods overfor de forrædte kammerater? Blind og opslugende loyalitet overfor De Nye Guder?

≥6: Attentatet lykkes. Dronningen dør eller bliver forvist fra Jorden. Men alle involverede dør eller bliver fanget. De kan dø i eksplosionen, omkomme når Dronningen i rædsel og smerte slår sig løs på alt og alle, eller de kan blive overmandet efterfølgende af De Nye Guders Tjenere og blive spærret inde (og efterfølgende offentligt henrettet). Lad spillere italesætte deres finale og understøt, hvordan de ikke døde forgæves og revolutionens ild er antændt, takket være dem.

≥12: Dronningen dør/forsvinder, og karaktererne (dem, der ønsker det) slipper ud af borgen. Beskriv den dramatiske flugt og deres tilbagevenden til Syndikatet. Sørg for at lade spillerne fortælle, hvordan deres karakterer fortsætter. Skal de ud og snigmyrde flere Guder? Bliver de en del af lederskabet i Syndikatet? Forlader de revolutionen, nu hvor de har gjort deres pligt? Holder de kontakten? Hvor dyrekøbt var deres handlinger?

Det vigtigste er, at I får lavet en grandios slutning. Episk sejr eller episk nederlag.

Som spilleder kan du bruge de foregående sekvenser i slutningen, så deres fejltrin, i form af forræderier og manglende genstande, kommer til at være udslagsgivende. For eksempel, hvis de fejler og manglede bogen, så beskriv hvordan Dronningen er usårlig, fordi de har valgt den forkerte dag og time at slå til på.

Eller for eksempel hvis slaget endte med et *“succes, men...”* så fortæl, hvordan hun bliver slået, men de Nye Guders Tjenere så vælter ind i salen og tilintetgøre karaktererne efter attentatet.

Sørg også for at give plads til eventuelle overlevende forrædere, så de også får plads til at runde deres historie af.

Når alle løse ender er samlet, slutter scenariet.



•SPILLEDEROVERSIGT•

SPILPERSONERNE

Kaptajn Demidov, russer, officer. (Anslag: Skt Petersborg)

Professor Bouchard, franskmand, kemiker. (Anslag: Venedig)

Agent Higgs, amerikaner, agent. (Anslag: Berlin)

Doktor Williams, englænder, læge. (Anslag: Zürich)

Baron Escarra, spanier, adelsmand & fritænker. (Anslag: Rotterdam)

LOKATIONS, SCENER & ARTEFAKTER

Madrid: Introszene

Akt: I-V (i den rækkefølge spillerne vælger)

Skt Peterborg: Russisk ruin, hvor Hvide Kosakker kæmper mod Den Sorte Zarina i en forvreden ødemark. (De Ældstes Tegn)

Venedig: Synkende og dekadent havneby, hvor livet leves i store voldsomme drag under Den Gule Doge. (Fortidens Pulver)

Zürich: En anstalt for gale mennesker, højt på en bjergtop, drevet af De Nye Guder og deres tjenere. (Kortet)

Berlin: Mennesketom monument by med vinkler og grader påvirket af De Nye Guders geometri. (De Usynliges Ritual)

Rotterdam: En pulserende havneby i daglys. Om natten huserer skræmmende og skællede væsner i gaderne. (Bog om Stjernerne)

London: Finalescene

Alle akter er bundet sammen af **rejsescener**. Her kan spillerne snakke **1-1** (højest 3 timeglas). Rejsescenen efter Akt 3 afbrydes af et angreb.

REGLER

Terninger: 6D6 i alle akter. 1 til hver spiller + 1 ekstra til karakteren, der er har aktens anslag.

I hver scene skal der rulles mindst en terning. Resultatet er:

≤5:Nederlag. Akten er tabt. Alle mister Viljestyrke/glaskugler.

6-11: Succes, men... Alle involverede mister 1 viljestyrke/trækker 1 glaskugle.

≥12: Succes.

Alle karakterer har en **særlig genstand**. Den giver én automatisk 6er, en gang i scenariet og koster træk af en glaskugle at bruge.

GLASKUGLER

25 i alt. 22 hvide, 3 sorte, i en fælles pose.

Hvid glaskugle = "Påvirket af missionen" (fysisk eller psykisk skavank)

Sort glaskugle = Forræder og tab af en personlig grundværdi.

Glaskugler holdes hemmelige, i spillernes poser og må ikke fremvises, med undtagelse som del af karakterernes **særlige indsigt**:

Demidov: Kan få en anden til at aflevere en glaskugle

Higgs: Kan kigge i den fælles pose

Williams: Kan kigge i en andens pose

Escarra: Kan vise sine glaskugler til en anden

Bouchard: Kan bytte en af sine egne glaskugler

Særlig indsigt kan kun bruges i rejsescener og kun til og med Akt 4.

Glaskugler trækkes i forbindelse med **Succes, men...**, besiddelse af artefakter, brug af særlige genstande og fejlslagne Akter.

FINALESCENEN

Baglæns kronologi, med start i tronsalen og slut uden for paladset. 5 sekvenser - hver koblet til de fem artefakter.

Hvert brugt artefakt giver en terning - der rulles i sekvensen.

En terning rullet af forræder modregnes resultatet.

En spiller med kun hvide glaskugler, kan inden scenen starter vælge **martyreffekten** og udpege en karakter med et artefakt, som vedkommende vil stoppe i at bruge sit artefakt (fordi man ved, eller tror, at denne karakter er forræder).

Hvis målet har sorte glaskugler, rulles terningen i attentatets favør.

Hvis målet kun har hvide glaskugler, og altså ikke er forræder, bliver terningen annulleret.

Efter femte sekvens regnes sammen og resultatet tjekkes mod:

≤5:Nederlag. Karaktererne dør. Dronningen leve!

6-11: Succes, men... Dronningen dør. Det samme gør karaktererne.

≥12: Succes Dronningen dør. Karaktererne overlever.

FØR SCENARIET

Fortæl spillerne om:

Universet

- De Nye Guder dukkede op for 800 år siden og lagde menneskeheden for deres fødder.
- De sidder nu og kontrollerer jorden som dronninger og kejsere.
- Da de ankom, blev solen rød.

Stil og stemning

- Ikke klassisk Call of Cthulhu, ikke Arkham Horror, ikke Steampunk
- Mørkt og entropisk univers.
- Karaktererne kender ikke hinanden ved start, men er bundet sammen af mission og skæbne. Det er ok at knytte bånd mellem karaktererne – det er faktisk fedt.
- Hvis du bliver forræder, så brug det til fedt rollespil. Skab en fed historie - sammen med de andre.

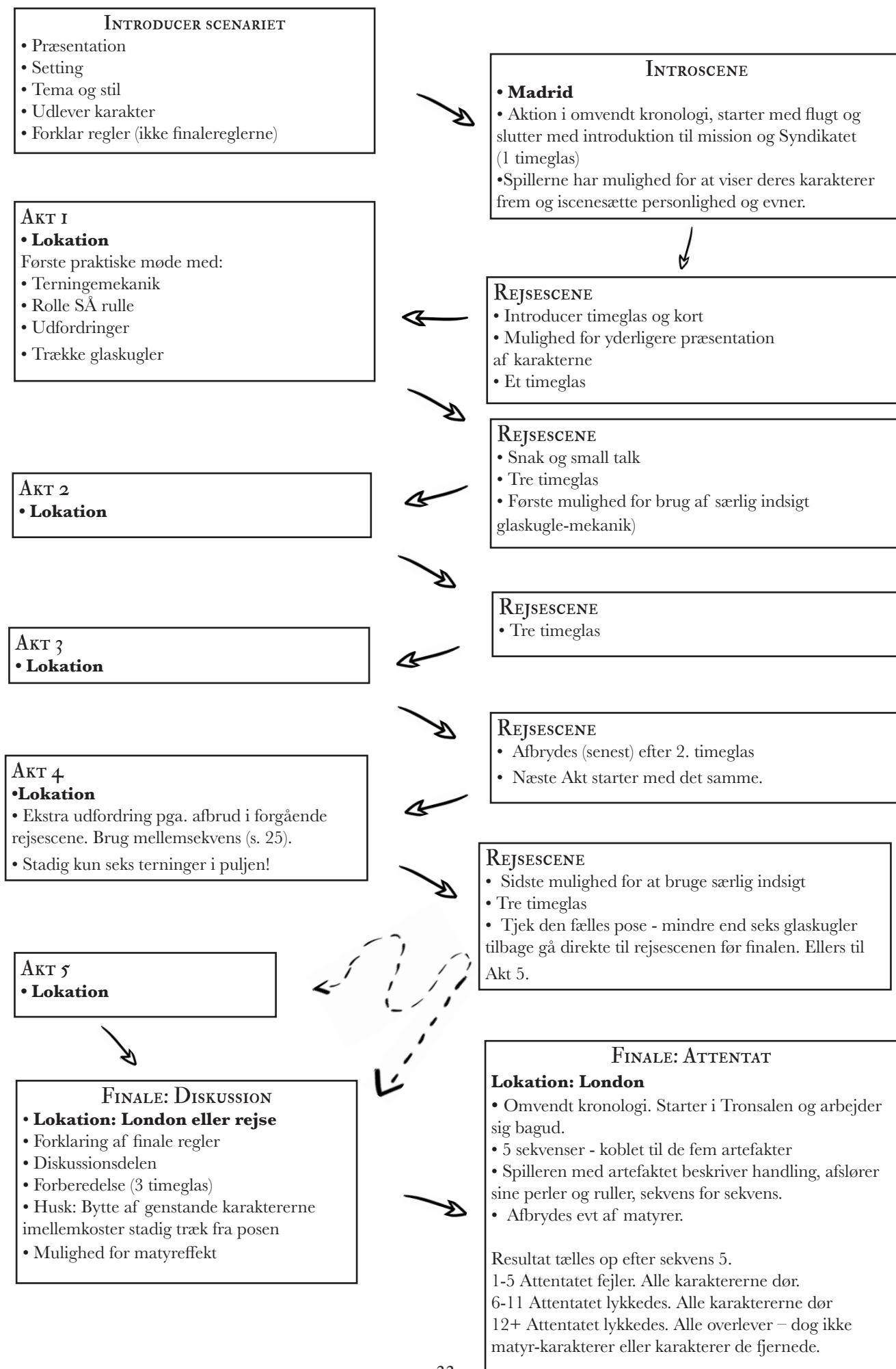
Udlever karakterer

Regler

- I hver akt, får I et begrænset antal terninger. Med dem skal I klare scenernes udfordringer.
- Det er vigtigt at italesætte alle terninger og regler, når de bruges. Det er rolle først, så rulle. Skab fedt rollespil – for jer selv og de andre.
- Glaskuglerne. Som sanity – bare federe!
- Forklar særlige indsigt og særlige genstande.



•FLOWCHART•



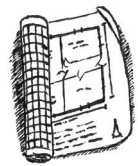
•ARTEKFAKT- & KARAKTERKORT•



DE ÆLDSTES TEGN



FORTIDENS PULVER



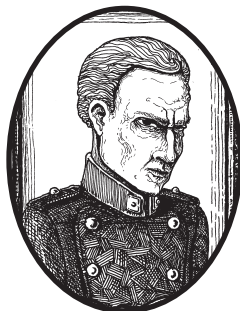
KORT OVER PALADSET



DE USYNLIGES
RITUAL



BOGEN OM
STJERNERNE



•EUROPA I DE NYE GUDERS KLØR + TIMEGLAS•

USA - Han som Hviler i Den Nye Verden
Sovende Guddom, der sjældent påvirker sit land. Hans enorme krop befinder sig i Rocky Mountains.

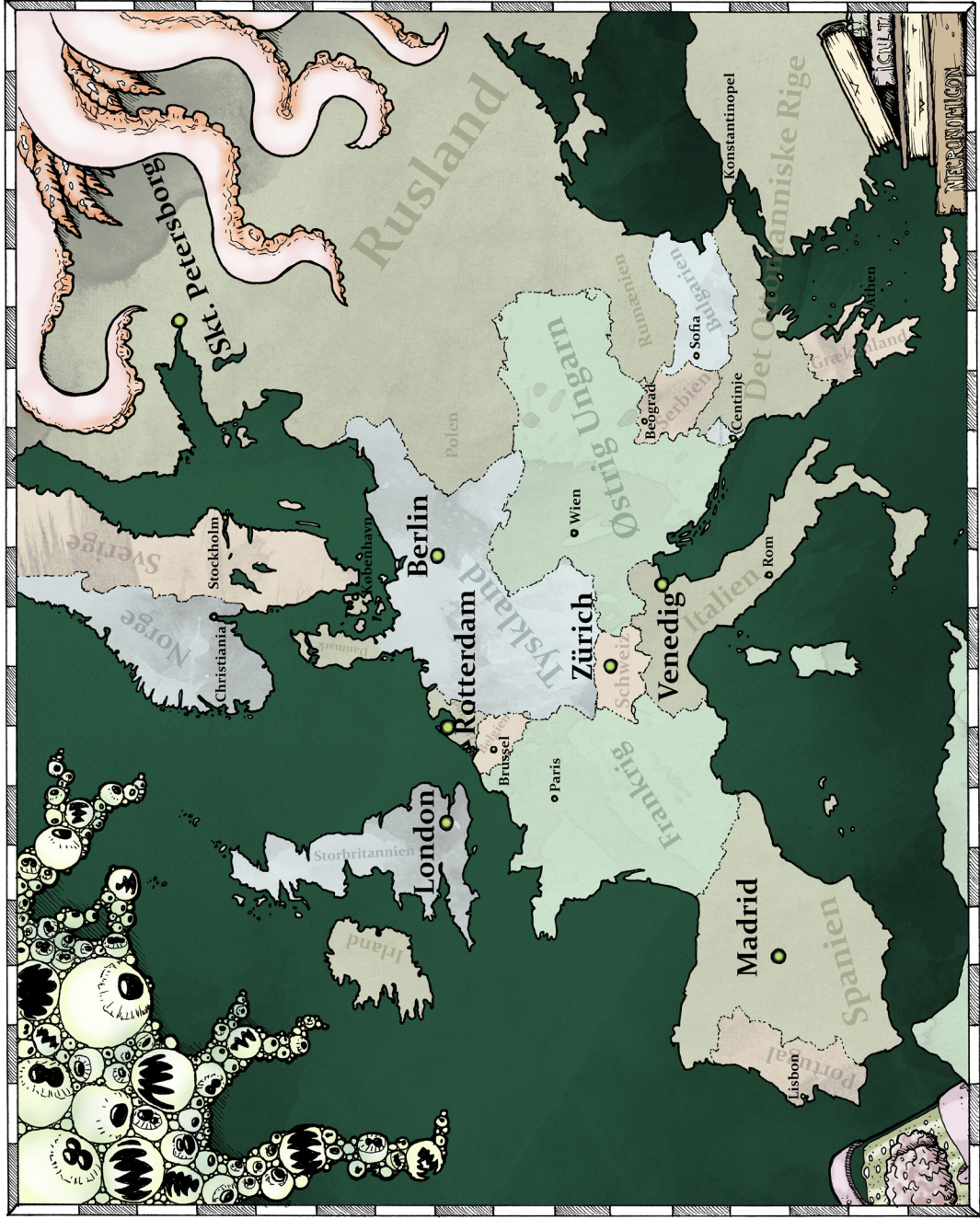
England - Gloriana, Dronningen på Smaragdhønen
Enevældig Dronning, der omgiver sig med menneskelige tjenere, imens hun sender soldater ud til krige og kolonier i fjerne egne.

Skandinavien - Vindgængeren
Et enormt væsen, der emmer iskold vind og dermed har bredt et konstant snedække udover landene. Bevæger sig sjældent væk fra polarcirklen.

Holland - Dragen i Dybet
Havboende Gud, der bor i havet sammen med sin tusindfoldige æt.

Tyskland - Døveleren i Døde Drømme
En Gud, der virker uinteresseret i menneskeheden. Har af ukendte grunde lagt store dele af landet øde.

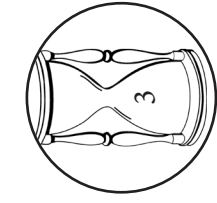
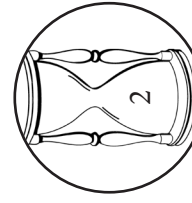
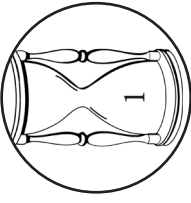
Frankrig - Den Huis Tusind øjne Hviler på Os
Kropslos Gud, der overvåger sine undersåtters tanker og drømme.



Rusland - Den Sorte Zarina
Aggressiv herskende over det enorme land. Kæmper kampe på mange fronter og lader sig jævnligt hylde på Moskvas Sorte Plads.

Asien - Kejseren fra Læng
Tørstedelen af Asien er efter-sigende styret af Kejseren fra Læng, der går mellem vores verden og andre dimensioner med sin hær af degenererede humanoider.

Balkan - Rhogog, Det Brændende Træ
mellem Albanien og Kosovo står Rhogog. En enorm stamme der pulserer intens varme og tilbedes af en kult i røde kutter.



Schweiz - Olkoth, Broderen under Bjergel
Manifesterer sig fra sit hjem under bjergene, når dens ånd besjæler de mørke statuer, der befinder sig i landets byer.

Venedig - Drogen i Gult
Blandt de små herskere i de italienske bystater, er Den Gule Doge den mest aktive. Han bevæger sig rundt i byen og spreder fest, kunst, løsslupenhed og galskab.

Egypten - Den Mørke Farao
Den uforudsigelige og ondartede hersker i Nordafrika. Har gennem et århundrede gjort solen sort i sine hegemonier.

Madrid - Baahlt Zzuqqa-mogs, Pestbæveren
Sjældent set Guddom, men når hun besøger sit land, besudler hun det med sygdom og sorg. Hun ankommer ofte i skikkelse af et enormt insektlignende væsen.

•BARON ESCARRA•

"I dit hoved lyder et ekko af stemmer. Et sprog, du genkender, men aldrig forstod. Nu er der stille. Du er igen alene i dine egne tanker. Fornemmelsen gør dig næsten euforisk. Men den er også farlig. Du er den eneste, der ikke danser som en marionet til De Nye Guders vanvittige musik. Den eneste fritænker. I din jakkelomme tynger den solide revolver..."

Hele sit liv, har **Marc Escarras** drømme været plaget af De Nye Guder.

Fra han lå i vuggen var de der. Fra før han havde ord at sætte på væsnerne, der fyldte hans tanker og drømme med visioner fra fjerne dimensioner, planeter og øde egne af Jorden.

Ikke at Marc har ordene i dag.

Marc's forældre vidste ikke, hvad der plagede deres baby. Hvad der gjorde, at deres baby skreg, når den var vågen og skreg, når den sov. Hvordan overjordiske væsner bombarderede ham. Konstant og hele tiden.

Som lavadelig familie havde de masser af ressourcer, og der blev ikke sparet på noget. Først blev han undersøgt af læger og siden af De Nye Guders tjenere. Ingen kunne gennemskue, hvilke planer Guderne havde med det umælende barn. I hvert fald fik hans forældre intet at vide. Til sidst blev han sendt til et refugium. Gemt væk og glemt, imens visionerne fortsat bombarderede hans tanker, imens årene gik. Mange år.

Pludselig en morgen knækkede tråden. Drømmene stoppede. Først blev han afsindig af savn. Hans eneste holdepunkt i universet var pludselig væk. Han skreg. Tiggede og bad om, at De Nye Guder skulle forbarme sig over ham igen og ville kaste deres øjne på ham. Bare et øjeblik.

Intet.

Langsomt kom Marc sig. Hans sjæls splintrede spejl blev samlet bid for bid, og med en hidtil uset jernvilje kæmpede Marc sig tilbage. Langsomt indså han, at det var netop denne stålsatte styrke, der havde gjort, at han ikke bare havde overlevet gudernes invasion af hans hjerne, men også, at han stod imod.



Da plejerne blev mistænksomme og fornemmede, at der skete ting med den unge mand, stak Marc af. Ud i en verden han aldrig havde mødt men med et klart billede af, hvad og hvem der holdt ham i trældom. Hun var kendt som **Gloriana, Droningen på Smaragdtronen**. Han blev besat af at gøre en ende på hendes åg og at se hendes rige styrte i grus.

"Igen er din søvn drømmeløs. Ingenting. En tom, grå ødemark, der strækker sig fra du falder i søvn til du vågner. Du hader søvnen. Natten. For hvordan kan du være sikker på, Gloriana, der plagede dig før, ikke har en lem ind i dine tanker, som hun benytter sig af, når du ikke er opmærksom? Når du ikke har dine mentale parader oppe. Tænk, om du stadig blot er en uvidende brik i hendes gale spil? Om et par timer skal du mødes med dine nye trofæller i Syndikatet. Det kan kun gå for langsomt at få omstyrtet den vederstyggelige monark."

Du skal spille **Baron Escarra**, en spansk adelsmand og fritænker, der er medlem af modstandsbevægelsen Syndikatet, hvis mål det er, at vælte De Nye Guder.

Syndikatet er en hemmelighedsfuld organisation, der på tværs af nationer arbejder mod en revolution. I er fem medlemmer samlet i Madrid. Målet er at snigmyrde Gloriana, den engelske dronning på Smaragdtronen. Alle besidder I viden, der kan være vitale værktøjer i kampen mod De Nye Guder.



•BARON ESCARRA•

Regler for mekanik

I scenariet er der nogle mekaniske elementer:

- Terninger og Viljestyrke
- Glaskugler (Sorte og Hvide)
- Særlige Genstande og Særlige Indsigter
- Timeglasset

Dem vil spillederen forklare for jer alle i fællesskab.

De særlige elementer for din karakter vil være beskrevet nærmere nedenfor. Generelt i scenariet skal man rollespille og bringe scener i spil for at kunne bruge de særlige mekaniske effekter. Bundet op til dem er der nogle anslag til scener i spillet.

Egenskaber og ressourcer

Undervejs i scenariet vil der være udfordringer, og der kan opstå konflikter som involverer din karakter, hvor du skal agere. Lad dig inspirere af Baron Escarras baggrund og grundværdier i dine handlinger og beskrivelser, når du bruger dine terninger i scenerne.

Baron Escarra har adelig baggrund

Du er vant til at blive adlydt, at folk viser dig respekt. Og trods din langvarige indespærring, er du blevet dannet i overklassedyder, såsom etikette og fægtning.

Personlige grundværdier

Frie tanker

Du kan se tingene fra forskellige vinkler og er i stand til at ændre din måde at se verden på. Begrænsninger er bare en sindstilstand. Nogen kalder det måske for vægelsind, det viser blot deres egne sinds begrænsninger.

Kærlighed

Det har altid været din gave og din forbandelse, men alle mennesker bærer en skønhed i sig. Du kan se den, og få andre til at føle netop det.

Urørlig for De Nye Guder

Få mennesker har været lige så tæt på en anden virkelighed som dig. De ting, du så, de ting, du lærte om Guderne og virkeligheden, har givet dig styrke. De kan aldrig få magt over dit sind igen.

VILJESTYRKE: ☐ ☐

Undervejs i scenariet er der en risiko for, at Baron Escarra bliver presset, fysisk eller mentalt, hvilket betyder at karakterens viljestyrke får et hak.

I sådan et tilfælde, afkrydser du en firkant. Når du har afkrydset de to firkanter, begynder du i stedet at trække glaskugler.

For hver **hvid glaskugle** er Baron Escarra *påvirket af missionen*, men er stadig dedikeret. Påvirkning kan spilles som eksempelvis: *Synsforstyrrelse, blodige flænger og sår, besat af minder, hører lyde og stemmer, vredesudbrud, overfølsomhed overfor larm.*

Hvis du derimod trækker en **sort glaskugle**, er noget i ham *knækket*. For hver sort glaskugle, du trækker, har din karakter givet op på en sine personlige grundværdier, så spil på det. Men det behøver ikke være overdrevet.

Udstyr

Baron Escarra er udstyret med en revolver, en diskret springkniv, pænt tøj, en velpolstret pung og hvad end mindre rejseudstyr, du føler, er relevant for din karakter.

Særlig Genstand

Du ved ikke, hvor den kommer fra. En nat var den der bare. Knuget hårdt i din hånd. En lille **sølvnøgle** med mystiske inskriptioner på. Ind imellem føler du, at den vibrerer ganske let.

Anslag: *Sæt en scene, hvor du kort beskriver, hvordan du undslap cellen ved at bruge nøglen på en af cellens vægge. Den åbnede en dør til et andet sted, fyldt med rædsler og undere. Måske, måske ikke var det noget, der foregik i dit eget sind.*

Særlig Indsigt

Brændende karisma: Baron Escarra kan på nogen virke for intens. Han er i stand til at åbne sig fuldstændigt og blotte sin sjæl. Om det er igennem poesi, kunst eller blot en exceptionelt dyb samtale kan han vise sit sande væsen. **(Du må én gang i scenariet, til og med Akt 4, vise dine glaskugler til én anden spiller.)**

Anslag: *Tag en anden spiller til side, og fortæl vedkommende, oprigtigt og fra hjertet, hvordan Baronen har det og føler.*

Din Særlige Forbindelse

Imens Baron Escarra var indlagt på sanatoriet, mødte han en ældre hollandsk mand, der havde lidt et nervesammenbrud. De to mænd havde, imens Escarra kom sig, en række dybe og fortrolige samtaler. Manden fortalte, at han ejede en boghandel i byen Rotterdam, hvor han lå inde med en række esoteriske udgivelser, hvoraf flere omhandlede stjernernes bevægelser og deres konstellationer. Og ikke mindst, hvordan disse påvirker De Nye Guder – viden der kan indeholde deres svage punkter.

Anslag til scene: *Du kan ikke huske dens navn, men boghandlen var letgenkendelig med to antikke korintiske græske søjler ude foran.*



•PROFESSOR BOUCHARD•

”Du kigger dig over skulderen. Sørger for, at du er alene i laboratoriet. Ingen må se, hvad du putter under mikroskopet. Du har ingen tillid til, at dine kolleger ikke med det samme ville kontakte nogen i administration eller tjenerne for Han Hvis Tusind Øjne Hviler På Os. Men indtil nu er det lykkedes dig at holde dine undersøgelser skjult fra hans enorme åsyn, og en dag vil han, og alle de andre Guder, lamentere den dag, de gjorde dig ondt...”

Professor **Avril Bouchard** har siden barnsben vidst, at hun ville være en af dem, der skulle gå op i mod De Nye Guder.

Avril er vokset op i Paris under det nådige åsyn fra **Han Hvis Tusind øjne Hviler på Os**. Hendes forældre var gode borgere – begge arbejdede i Ministeriet. Avril husker sin barndom som god og harmonisk. Og en stor løgn.

Når hendes forældre talte roligt sammen over aftensmaden i den lille lejlighed, var det blot den åndsforladte plapren fra hjernevaskede droner. Det ved Avril nu. Hendes forældre var blot loyale hylstre, der lystrede ethvert af De Nye Guders urimelige og uforståelige krav. Det indså hun, da Avrils mor blev hentet af skikkelser svøbt i sorte klæder. Hun var blevet valgt af Gloriana som en af hendes offergaver. Det var prisen for Dronningen på Smaragdtronens fred mellem Frankrig og England, og hun gik villigt.

Hun husker sin fars forstenede blik. Hans forstemmende resignation, da han næste morgen stod op, fik Avril i tøjet, sendte hende i skole og så drog på arbejde. Intet kunne hun få ud af ham, og i skolen fik lærerne hurtigt lukket ned for Avrils mange spørgsmål med dæmpet tyssen og formanende afvisninger. Alle steder blev hun mødt af sænkede blikke og en mur af stilhed.

Da mor kom tilbage, var hun blot en savlende sinke. Hendes tidligere skarpe og kritisk analytiske sind var blevet fortæret og hendes krop det eneste tilbage. De passede hende til hun en nat døde i sin seng, kvalt i opkast, ude af stand til at tage vare på sig selv.

Hurtigt forstod Avril, at hvis hun ikke ville lide samme skæbne som sin mor, ville hun blive nødt til at tie. Dukke nakken og passe ind. I stedet fokuserede hun benhårdt på at dygtiggøre sig. Hun udvalgte kemi som sit fag, og i årevis har hun nu arbejdet på universitetet i Paris. Den ideelle ansatte og tjener. Ærbødig og loyal.



Men inden i brænder hendes hævnthirst. Hvad der startede ud som et behov for at hævne sin mor, og faderen, der efterfølgende sygnede hen, har over tid udviklet sig til et had overfor alt hvad De Nye Guder står for. Deres skødesløse ondskab, deres uforståelige krav og deres enorme ligegyldighed overfor mennesker, individer såvel som hele befolkninger. Hun vil aldrig gå frivilligt med. Og nu har hun måske fundet et våben, der bider på dem. Gloriana skal blive den første.

”Du føler Gudens myriade af øjne følge dig. Du kan ikke gemme dig. Han ser dig gennem vægge. Gennem døre. Sågar hvad du gemmer i din tanker. Han ser alt. Du vågner med et sæt. Kigger dig omkring. Værelset virker tomt. En solstråle bryder igennem vinduet. Om få timer skal du mødes med resten af Syndikatet. Nu håber du bare, at du ikke er kommet til at sladre i dine drømme.”

Du skal spille **Professor Bouchard**, en fransk forsker og kemiker, der er medlem af modstandsbevægelsen Syndikatet, hvis mål det er at vælte Dronningen på Smaragdtronen, en af De Nye Guder.

Syndikatet er en hemmelighedsfuld organisation, der på tværs af nationer arbejder mod en revolution. I er fem medlemmer samlet i Madrid. Målet er at snigmyrde Gloriana, den engelske dronning på Smaragdtronen. Alle besidder I viden, der kan være vitale værktøjer i kampen mod De Nye Guder.



•PROFESSOR BOUCHARD•

Regler for mekanik

I scenariet er der nogle mekaniske elementer:

- Terninger og Viljestyrke
- Glaskugler (Sorte og Hvide)
- Særlige Genstande og Særlige Indsigter
- Timeglasset

Dem vil spillederen forklare for jer alle i fællesskab.

De særlige elementer for din karakter vil være beskrevet nærmere nedenfor. Generelt i scenariet skal man rollespille og bringe scener i spil for at kunne bruge de særlige mekaniske effekter. Bundet op til dem er der nogle anslag til scener i spillet.

Egenskaber og ressourcer

Undervejs i scenariet vil der være udfordringer, og der kan opstå konflikter som involverer din karakter, hvor du skal agere. Lad dig inspirere af Professor Bouchards baggrund og grundværdier i dine handlinger og beskrivelser, når du bruger dine terninger i scenerne.

Professor Bouchard er uddannet kemiker

Du har dygtiggjort dig indenfor kemi og ved også, hvordan man bruger det uden for laboratoriet i form af syre, eksplosiver og måske endda gift.

Personlige grundværdier

Hævntørst

Den drivende kraft i dit liv er hævn over De Nye Guder. De tog din familie, din barndom og din frihed fra dig.

Pragmatisk

Du ved, at verden ikke er et eventyr. Specielt ikke overfor kvinder, hvis man ønsker at opnå noget, er man nødt til at være villig til at få beskidte hænder og træffe hårde valg. Sådan er vilkårene.

Fri vilje

Det mest dyrebare i et menneskes liv er det at have fri vilje og tanker uden bånd. Du ved, hvordan det føles at være underlagt tankekontrol, og hvordan det åd din viljes væsen.

VILJESTYRKE: ☐ ☐

Undervejs i scenariet er der en risiko for, at Professor Bouchard bliver presset, fysisk eller mentalt, hvilket betyder at karakterens viljestyrke får et hak.

I sådan et tilfælde, afkrydser du en firkant. Når du har afkrydset de to firkanter, begynder du i stedet at trække glaskugler.

For hver **hvid glaskugle** er Professor Bouchard *påvirket af missionen*, men er stadig dedikeret. Påvirkning kan spilles som eksempelvis: *hukommelsestab, frygt for at være alene, irritation, modløshed og forvirring, paranoia.*

Hvis du derimod trækker en **sort glaskugle**, er noget i hende *knækket*. For hver sort glaskugle, du trækker, har din karakter givet op på en sine personlige grundværdier, så spil på det. Men det behøver ikke være overdrevet.

Udstyr

Professor Bouchard er udstyret med en revolver, en super skarp ragekniv gemt i den ene støvle, en taske med kemikerudstyr og hvad end mindre rejseudstyr, du føler, er relevant for din karakter.

Særlig Genstand

Du ved ikke, hvor den kommer fra. En nat var den der Du fandt denne **lille statue i grønsort sten** i kælderens under universitetet. Den forestiller et groteskt væsen. Du sneg den med hjem og har haft den i din besiddelse siden. Ind imellem vibrerer den ganske svagt. Du opdagede, at når du holder den tæt, gør den dig i stand til holde de tusind øjne væk fra dine tanker. Hovedpinen og de sære mareridt er en lille pris at betale for at have sit sind i fred. Ligesom du også gennem stærke følelser og intens koncentration kan få dens effekt over sindet til at ramme andre.

Anslag: *Set en scene, hvor du kort beskriver første gang, du ved et uheld og i vrede kom til at bruge statuens effekt imod din kollega. Find selv på en passende effekt.*

Særlig Indsigt

Teosofisk videnskab: Professor Bouchard har arbejdet med fysik og kemi, der transcenderer tid og rum. Der har hun lært hemmeligheder, som kan ændre på menneskers natur og personlighed. **(Du må en gang i løbet af scenariet, til og med Akt 4, bytte én af dine glaskugler med en glaskugle fra posen. Der må både byttes sorte og hvide kugler, og du må ikke kigge, hvad du trækker i stedet.)**

Anslag: *Set en scene, hvor Professor Bouchard eksperimenterer med sine remedier på sig selv.*

Din Særlige Forbindelse

Blandt forskerne i Europa hviskes der om et mystisk metafysisk pulver, der for flere hundrede år siden blev fundet en opskrift på, i resterne af biblioteket i Alexandria. Ifølge legenderne skulle stoffet virke som gift på De Nye Guder, og kombineret med moderne eksplosiver, kunne det være et potent våben.

Din diskrete research peger i retning af **Venedig**, som det sted, stoffet er omtalt sidst.

Anslag til scene: *Du ved, at stoffet befinder sig i Dogepaladset i hjertet af Venedig. Den Gule Doge er kendt for sine fester, der siges at være af en anden verden.*



•AGENT HIGGS•

”Igennem kikkertens prisme ser du mod den modsatliggende bakketop. De sortklædte skikkelser er ved at samle sig om alteret. Det er stort. Hugget i det, der i månelysen ligner mørkegrønt marmor. Fra bagsiden af bakken kommer en skikkelse frem fra skoven. En stor skikkelse. Du mærker hårene rejse sig på hele din krop, imens du lægger kikkerten fra dig og rækker ud efter din riffel...”

Hele sit voksne liv har **Katherine Higgs** været i **Han Som Hviler i Den Nye Verdens** tjeneste.

Han er en distanceret Guddom, ensom, som den eneste af de De Nye Guder i Nordamerika. Her lader han sin flok vokse og leve roligt omkring sig og kræver kun lidt, udover underdanighed og respekt.

Katherine er faktisk ikke i tvivl om, at denne af De Nye Guder godt ved, at hun, som sine forældre, tilhører den forbudte Kristne kult, der tilbyder en af de Guddomme, der eksisterede før Gudernes kommen for 800 år siden.

Katherine kan godt holde tingene adskilt. Hun er stærk i troen på den barmhjertige Kristne Gud og dedikeret i sit arbejde for Han Som Hviler i Den Nye Verden. Agent Higgs er gået gennem ild og vand for at beskytte hans interesser. Katherine Higgs ved nemlig, at De Nye Guder ikke er en samlet flok med et mål. De kæmper imod hinanden og har vidt forskellige måder at behandle deres menneskelige undersåtter på.

Som agent har hun været landsat flere gange i Den Gamle Verden og her oplevet, hvor anderledes guderne her opfører sig. Meningsløse krige, ritualer, der ryster lande og mennesker i deres grundvolde. Gerninger, der gør, at hele befolkninger og kontinenter lever i skyggen, kuert af frygt.

Det var i England under Gloriana, dronningen på Smaragdtronen, at hendes grænse blev nået. Hvor Katherine opgav sin tjeneste for De Nye Guder. Hun var vidne til en ofring. En mand, der var præst for den kristne kult, blev stillet frem til skue. Hans blik roligt og hans holdning afklaret. Hun så den langstrakte proces hele vejen til ende. Så hvordan hans krop, uberørt hele vejen igennem, til sidst kun husede rester og fragmenter af hans sind. Han sad savlende på knæ, hvor Katherine så hans tro og inderste væsen trukket ud af ham og fortæret. Det allerhelligste for et menneske besudlet. Hun kunne ikke lade Gloriana gøre det imod menneskeheden.



Ude af stand til at se igennem fingre med den rene kosmiske ondskab, vendte hun ikke tilbage fra sin mission i Europa. Hun benyttede sit netværk til at komme i kontakt med revolutionære kræfter her.

I sit stille sind bilder Katherine sig ind, at et hårdt slag mod Gloriana vil få De Nye Guder til at indse, at menneskeheden er mere end kvæg og tilbedere. Mere end sandkorn i deres verden. Hvis de vil løfte blikket, kan det være, de retter sig ind og ellers er Katherine også klar til at fortsætte kampen, fortæller hun sig selv.

“Sveden løber ned af dit ansigt. Du sidder på knæ foran sengen i det varme hotelværelse. Dine hænder er foldede, og dine øjne er lukket. Du forestiller dig Gud, et venligt og kærligt lys, men det er som om, mørket presser sig på. Mørke tentakler sniger sig ind i dine tanker. Vikler sig om dine tanker i en sådan grad, at du åbner øjnene og gisper, da du har glemt at trække vejret eller noget andet lukkede sig om din hals. I morgen skal du mødes med dine medsamsvorne i Syndikatet. Der er ingen vej tilbage.”

Du skal spille **Agent Higgs**, en tidligere amerikansk efterretningsagent, der er medlem af modstandsbevægelsen Syndikatet, hvis mål det er at vælte Dronningen på Smaragdtronen, en af De Nye Guder.

Syndikatet er en hemmelighedsfuld organisation, der på tværs af nationer arbejder mod en revolution. I er fem medlemmer samlet i Madrid. Målet er at snigmyrde Gloriana, den engelske dronning på Smaragdtronen. Alle besidder I viden, der kan være alle værktøjer i kampen mod De Nye Guder.



•AGENT HIGGS•

Regler for mekanik

I scenariet er der nogle mekaniske elementer:

- Terninger og Viljestyrke
- Glaskugler (Sorte og Hvide)
- Særlige Genstande og Særlige Indsigter
- Timeglasset

Dem vil spillederen forklare for jer alle i fællesskab.

De særlige elementer for din karakter vil være beskrevet nærmere nedenfor. Generelt i scenariet skal man rollespille og bringe scener i spil for at kunne bruge de særlige mekaniske effekter. Bundet op til dem er der nogle anslag til scener i spillet.

Egenskaber og ressourcer

Undervejs i scenariet vil der være udfordringer, og der kan opstå konflikter som involverer din karakter, hvor du skal agere. Lad dig inspirere af Agent Higgs' baggrund og grundværdier i dine handlinger og beskrivelser, når du bruger dine terninger i scenerne.

Agent Higgs har efterretningstræning

Du har årelang erfaring inden for research og arbejde i felten som agent i De Nye Guders tjeneste. Du kan både skyde, lede en afhøring og dirke en lås i en snæver vending.

Personlige grundværdier

En stærk tro

Selvom du har måtte holde den hemmelig, har du en stærk tro på den gamle Gud, den ægte Gud. Du kan finde både ro og fokus i denne tro.

God fysik

Du holder din krop i topform og passer på dig selv. Derfor kan du udføre fysiske kraftpræstationer, når det er krævet og generelt holde ud længere end de fleste. Noget du er stolt af.

Exeptionalisme

Det at være god til det, man er god til er ikke noget, man skal skamme sig over. Man skal stå ved sine styrker og sig selv. Du praler ikke nødvendigvis, men du er heller ikke ydmyg.

VILJESTYRKE: ☐ ☐

Undervejs i scenariet er der en risiko for, at Agent Higgs bliver presset, fysisk eller mentalt, hvilket betyder at karakterens viljestyrke får et hak.

I sådan et tilfælde, afkrydser du en firkant. Når du har afkrydset de to firkanter, begynder du i stedet at trække glaskugler.

For hver **hvid glaskugle** er Agent Higgs *påvirket af missionen*, men er stadig dedikeret. Påvirkning kan spilles som eksempelvis: *Apati, brækkede knogler, ligegyldighed, frygt, mistro overfor andres motiver, sløret syn, sørgmodighed, pludselig afhængig af en specifik person.*

Hvis du derimod trækker en **sort glaskugle**, er noget i hende *knækket*. For hver sort glaskugle, du trækker, har din karakter givet op på en sine personlige grundværdier, så spil på det. Men det behøver ikke være overdrevet.

Udstyr

Agent Higgs er udstyret med et par lette revolvere, en skarp kniv i det ene ærme, et lille sortmalet trækors, og hvad end småting af rejseudstyr, du føler, er relevant for din karakter.

Særlig Genstand

Som del af din træning i De Nye Guders tjeneste, lærte du også et ritual, der påvirker din krop, **Velsignelsen fra De Nye Guder**. I hver af dine håndflader kan du åbne en mund med skarpe tænder, som du kan benytte til både kamp og overtalelse. Fordi velsignelsen altid er synlig, går du generelt med handsker.

Anslag: *Sæt en scene, hvor du kort beskriver, hvad der skete, da du blev "velsignet" med denne evne. Hvem gjorde det? Hvor fandt det sted? Hvordan reagerede du?*

Særlig Indsigt

Krisehåndtering: Gennem benhårdt feltarbejde har Agent Higgs lært at scanne både fjender og venner. Hun kan på kort tid lave en risikovurdering på aktuelle situationer. (**Du må, én gang i scenariet, til og med akt 4, kigge i den store pose med glaskugler - den indeholdt ved start tre sorte glaskugler**).

Anslag: *Sæt en scene, hvor Agent Higgs observerer eller udspionerer et eller flere medlemmer af gruppen.*

Din Særlige Forbindelse

Gennem kontakter i Amerika, har Agent Higgs skaffet oplysninger om De Nye Guders gerninger i **Berlin**. Historierne fortæller, at byen er omdannet til et monument for De Nye Guder, deres værk og deres verden. Her, blandt de enorme bygninger, skulle der findes et museum af en art, hvor Gudernes tjenere opbevarer nedskrevne ritualer. Både dem, der kan tilkalde Gudernes tjenere og dem, som er potentielt farlige for dem. Blandt andet et, der skulle kunne gøre mennesker usynlige for Gudernes ellers omfattende syn. Et sådant ritual vil kunne hjælpe Syndikatet med at komme tæt på Gloriana.

Anslag til scene: *Du ved, at ritualet, I søger, befinder sig i et museum, der bærer tegnet for den af De Nye Guder man kalder Mormo, Herskeren bag Masken.*



•KAPTJAJN DEMIDOV•

”Du slår øjnene op, liggende i en grav. Du er død, men alligevel levende. Genfødt. Omkring dig ligger ligene i store bunker. Heste. Nogen i uniformer som din egen. Nogen i fjendens farver. Nogen formløse og fremmede. Du rejser dig op på den livløse slagmark. Støtter dig til din sabel. Du misser med øjnene op imod den blege røde sol, der kæmper for at bryde igennem disen...”

Hele sit liv har **Janvar Demidov** tjent **Den Sorte Zarina**. Så længe han kan huske, hvilede hendes frygtindgydende skygge over Janvar og Rusland. I skolen lærte han om hendes uudgrundelige vid og grandiose planer, og lige fra han var en lille purk vidste han, at han ville tjene hende.

Han lod sig hverve i en ung alder og blev hurtigt en del af Den Sorte Zarinas kavaleri. Dem, der red forrest, når fjender af Ruslands Mørke Moder skulle nedkæmpes.

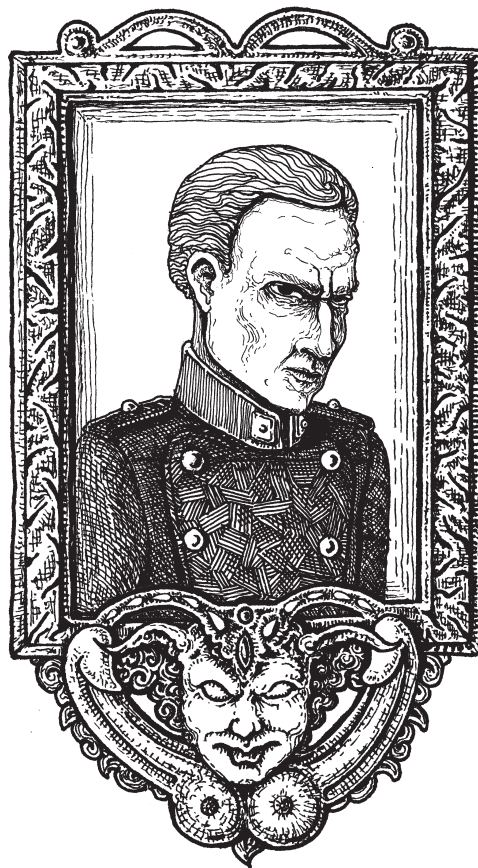
Om det så var mystiske skabninger, der truede Rusland fra havet eller himlene, i Zarinaens søskendes sold, eller blot afsporede mennesker, der meningsløst og forgæves satte sig op i mod hendes vilje.

Han steg i graderne og blev Kaptajn Demidov. Han lærte at tage imod ordre og udstikke dem, uden at sætte spørgsmålstejn ved noget. Hvordan skulle vi ubetydelige sandkorn kunne sætte os ind i de tanker og planer, som vores Nye Guder, ledere og beskyttere, sætter i værk?

Vores opgave er blot at adlyde. At adlyde og dø, om nødvendigt.

Men så. Råbene, der runger over slagmarken. Røgen, der breder sig. Hestene, der styrter. Blodet, der flyder. Tænderne, der flår. De hvinende høje skrig, der river som glasskår i ørerne. I hovedet. Kaptajn Demidovs kammerater, der falder til jorden. Blodet fossende fra deres øjne. Og så ingenting.

Kaptajn Demidov vågnede på slagmarken. Han burde være død, men var stadig i live. Men hvor han ikke havde mistet livet, var han berøvet sin verdens fundament. Hele slaget og al ødelæggelsen tjente et enkelt formål. At føde **Gloriana, Dronningen på Smaragdtronen**, appetit for lidelse. Hele jeres styrke blot en gigantisk menneskeofring for at holde hende ude af moderlandet. Intet andet, I var aldrig ment til at bruges til andet end at lide og dø. Janvar Demidov skreg til hans stemme var en hæs hvisken og truede mod himlen.



Det krævede alt hans vilje og rest af fornuft at genvinde kontrollen. At kæmpe sig tilbage fra kanten til afgrunden. Afgrunden, hvor hans tidligere Guddom ventede. Ventede og lokkede ham.

Men tilbage kom han. Og med et eneste mål i livet. At bringe Gloriana til fald.

Du vågner i et hummert værelse. Udenfor kan du høre fremmedartede stemmer. Inden du har nået at tænke over det, er din krop i kampberedskab. Klar til at forsvare sig. Dine øjne spejder efter en flugtrute. Dine ører forsøger at identificere dine modstandere. Så falder du til ro. Du husker, at du er i Madrid. At alt er fredeligt. For nu. I dag skal du møde de andre medlemmer af Syndikatet. Sammen skal I planlægge det første slag mod De Nye Guder. Når det rammer fundamentet, vil det vise, at disse monstrøse kolosser er bygget på et fundament af ler. At revolution er en mulighed, og at du er villig til at gå forrest. Koste, hvad det vil.

Du skal spille **Kaptajn Demidov**, en tidligere russisk officer, der er medlem af modstandsbevægelsen Syndikatet, hvis mål det er at vælte De Nye Guder.

Syndikatet er en hemmelighedsfuld organisation, der på tværs af nationer arbejder mod en revolution. I er fem medlemmer samlet i Madrid. Målet er at snigmyrde Gloriana, den engelske dronning på Smaragdtronen. Alle besidder I viden, der kan være vitale værktøjer i kampen mod De Nye Guder.



•KAPTAJN DEMIDOV•

Regler for mekanik

I scenariet er der nogle mekaniske elementer:

- Terninger og Viljestyrke
- Glaskugler (Sorte og Hvide)
- Særlige Genstande og Særlige Indsigter
- Timeglasset

Dem vil spillederen forklare for jer alle i fællesskab.

De særlige elementer for din karakter vil være beskrevet nærmere nedenfor. Generelt i scenariet skal man rollespille og bringe scener i spil for at kunne bruge de særlige mekaniske effekter. Bundet op til dem er der nogle anslag til scener i spillet.

Egenskaber og ressourcer

Undervejs i scenariet vil der være udfordringer, og der kan opstå konflikter som involverer din karakter, hvor du skal agere. Lad dig inspirere af Kaptajn Demidovs baggrund og grundværdier i dine handlinger og beskrivelser, når du bruger dine terninger i scenerne.

Kaptajn Demidov er officer

Du har erfaring indenfor kamp, strategi og ledelse, både på slagmark og udenfor. Derudover kan du ride, læse kort og håndtere de fleste typer våben.

Personlige grundværdier

Pligt

Du er vant til at stikke ordrer ud og til at følge dem. En verden uden orden, kaos, er menneskeheds undergang.

Ære

Du står inde for dit ord og din ære. Du værner om den og vil til enhver tid forsvare den. Uden ære er du ingen mand.

Mod

Alle mennesker bærer frygten i deres hjerter. Du har set hvad slagmarken kan gøre ved et dødeligt menneske. Du mærker også frygten, men mod er at gøre op med frygten og overvinde den.

VILJESTYRKE: ☐

Undervejs i scenarier er der en risiko for, at Kaptajn Demidov bliver presset, fysisk eller mentalt, hvilket betyder at karakterens viljestyrke kan få et hak.

I sådan et tilfælde, afkrydser du firkanten. Når du har afkrydset den, begynder du i stedet at trække glaskugler.

For hver **hvid glaskugle** er Kaptajn Demidov *påvirket af missionen*, men er stadig dedikeret. Påvirkning kan spilles som eksempelvis: *Skamfering, afhuggede lemmer, slag i hovedet, vredesudbrud, mentalt sammenbrud, glemsomhed, følsom overfor larm, manglende motivation, nedladende.*

Hvis du derimod trækker en **sort glaskugle**, er noget i ham *knækket*. For hver sort glaskugle, du trækker, har din karakter givet op på en sine personlige grundværdier, så spil på det. Men det behøver ikke være overdrevet.

Udstyr

Kaptajn Demidov er udstyret med en stor revolver, en militær uniform og hvad end af mindre rejseudstyr; du føler, er relevant for din karakter.

Særlig Genstand

Dit våben, en klassisk ryttersabel, fra det sidste slag, du deltog i, kæmpende på Den Sorte Zarinas side.

Du har ikke haft det ude af skeden siden dengang.

Klingen er stadig smurt ind blod. Blod i både røde og grønne nuancer.

Anslag: *Set en scene, hvor du kort beskriver slaget og de umenneskelige ting, du var nødt til at gøre for at komme levende igennem.*

Særlig Indsigt

Tilbage fra kanten: Kaptajn Demidov ved at krig er helvede. Han har været igennem rædsler og lidelse, få kan forestille sig, men han ved også, at det er muligt at komme tilbage fra afgrunden. *(Du må én gang i scenariet, til og med Akt 4, bede en anden karakter om at fjerne en valgfri glaskugle fra sin pose. Glaskuglen bliver lagt tilbage i fælles posen).*

Anslag: *Fortæl en anden karakter om, hvad der bragte dig tilbage den gang, det skete for dig*

Din Særlige Forbindelse

Din gamle soldaterkammerat Dmitri Volkov fortalte dig, da I var i Zarinaens tjeneste, om en gruppe kaldet de Hvide Kosakker, som var blevet bedt om at tilintetgøre en gammel kirke og de folk, der var i den og destruere alle spor af den. Men de fandt noget, de mener, er af utrolig værdi, og som De Nye Guder frygter. Du ved, at Volkov har siden sluttet sig til De Hvide Kosakker i **Skt Petersborg**, og måske kunne gruppen være villige til at hjælpe jer.

Anslag til scene: *Du ved, at Oberst Volkov har informationer om kosakkernes fund.*



•DOKTOR WILLIAMS•

”Du ser dig omkring. Vagternes uniformer ligner dem, som engelske soldater er iklædt, men der er noget galt. Stanken af rådnede fisk og salt river i din næsebor. Lejren, som vagten fører dig igennem, er dårligt oplyst og ind imellem overdøves lyden af bølgerne af noget, der lyder som kvalte skrig. Vagten stopper. Kigger på dig med sine udstående øjne, der aldrig blinker. Hans stemme gurgler noget lavt, som du ikke hører, og han peger dig imod døren...”

Doktor August Williams har aldrig haft nogen ambition om at være en helt. Ej heller revolutionær.

I mange år levede han en rolig tilværelse. De Nye Guder var kun sporadisk til stede i den sydengelske egn, hvor han voksede op, og Williams oplevede aldrig andet end generel accept og tilfredshed med Englands vilkår under **Gloriana, Dronningen på Smaragdtronen**s, styre.

Han blev uddannet læge og gennem en halv menneskealder tjente han England. Han var udsendt til fjerne egne, hvor Imperiet forsvarede sine interesser mod fremmede magter og kræfter. Det er i hvert fald, hvad Doktor Williams troede, for Glorianas veje og bevæggrunde var aldrig tydelige. Hvorfor engelske mænd og drenge ofrede livet i Afghanistan's bjergegne, eller brugte enorme ressourcer på at kæmpe i den Indiske jungle, var ikke nemme at gennemskue for et menneske som August Williams. Men han accepterede sin, og menneskehedens, rolle i giganternes spil og troede på sit moderland og sin dronning.

Tilbage i England blev Williams gift med Emily og fik sønnerne Andrew og Matthew. I dag er de 10 og 12 år. Familien flyttede tilbage til Sydengland, hvor han blev landsbylæge i et roligt område. Williams har altid gjort sit ypperste for at skabe et godt og stabilt liv for sin familie.

Men en aften blev Williams hentet af tjenere i De Nye Guders tjeneste. De havde brug for en læge, og han var den nærmeste. De bragte ham til kysten.

Her oplevede August Williams ting, der har plaget ham siden. En afsidesliggende lejr. Mennesker, englændere, stuvet sammen i barakker ned til vandet. Mænd og kvinder holdt under umenneskelige forhold. Som kvæg. Spærret inde bag pigtråd og magiske anordninger. Og ude i vandet levede noget. Eller noget.



Williams har aldrig glemt det. Har ikke kunne. Han føler sig kaldet til at gøre noget. For hvis Gloriana er villig til at udsætte sine befolkning for dette, på engelsk jord, hvor går grænsen så? Hvornår kommer de efter Williams? Eller hans familie?

”Du ser din familie i hænderne på ansigtsløse væsner. De bøjer sig over dine sønner. Placerer Emily på et stenalter. I skyggerne lurker noget stort. Noget mørkt. Er din familie ikke bare endnu mere i fare nu, skriger en stemme i dit hoved. Hvorfor kan du ikke bare indordne dig under denne verdensorden? Den har været i hundreder af år og vil bestå i årtusinder. Hvorfor overhovedet kæmpe imod? Du sætter dig op i sengen. Puden er badet i sved. Der falder et par solstråler ind gennem vinduet. Om få timer skal du mødes med dine medsammensvorne i Syndikatet. Så er det for sent at vende om. Er det ikke?”

Du skal spille **Doktor Williams**, en engelsk læge, der er medlem af modstandsbevægelsen Syndikatet, hvis mål det er at vælte De Nye Guder.

Syndikatet er en hemmelighedsfuld organisation, der på tværs af nationer arbejder mod en revolution. I er fem medlemmer samlet i Madrid. Målet er at snigmyrde Gloriana, den engelske dronning på Smaragdtronen. Alle besidder I viden, der kan være vitale værktøjer i kampen mod De Nye Guder.



•DOKTOR WILLIAMS•

Regler for mekanik

I scenariet er der nogle mekaniske elementer:

- Terninger og Viljestyrke
- Glaskugler (Sorte og Hvide)
- Særlige Genstande og Særlige Indsigter
- Timeglasset

Dem vil spillederen forklare for jer alle i fællesskab.

De særlige elementer for din karakter vil være beskrevet nærmere nedenfor. Generelt i scenariet skal man rollespille og bringe scener i spil for at kunne bruge de særlige mekaniske effekter. Bundet op til dem er der nogle anslag til scener i spillet.

Egenskaber og ressourcer

Undervejs i scenariet vil der være udfordringer, og der kan opstå konflikter som involverer din karakter, hvor du skal agere. Lad dig inspirere af Doktor Williams baggrund og grundværdier i dine handlinger og beskrivelser, når du bruger dine terninger i scenerne.

Doktor Williams har baggrund som læge

Du har masser af erfaring med både fysiske skavanker og skader og med at omgås mennesker i sårbare situationer. Du er både empatisk og professionel.

Personlige grundværdier

Gentleman

Det, der skiller en mand fra en ægte mand, er hans manerer og evne til at holde hovedet højt, når andre falder for fristelsen for at gå den lette vej.

Hippokratisk ed

Du er læge, og det er din pligt at hjælpe. Du skal redde liv, ikke tage dem. Hele, ikke påføre skade.

Patriot

Du har været udsendt til fjerne egne af verden i Glorianas tjeneste. Her har du oplevet vilde og voldsomme ting og ved at dit hjemland er særligt og civiliseret på en anden måde end noget andet i verden. Gloriana må falde, men England, aldrig.

VILJESTYRKE: ☐ ☐ ☐

Undervejs i scenariet er der en risiko for, at Doktor Williams bliver presset, fysisk eller mentalt, hvilket betyder at karakterens viljestyrke får et hak.

I sådan et tilfælde, afkrydser du en firkant. Når du har afkrydset de tre firkanter, begynder du i stedet at trække glaskugler.

For hver **hvid glaskugle** er Doktor Williams *påvirket af missionen*, men er stadig dedikeret. Påvirkning kan spilles som eksempelvis: *Gamle sår bryder op, resignation, flashbacks, manglende tiltro til egne evner, savn, besat af detaljer.*

Hvis du derimod trækker en **sort glaskugle**, er noget i ham *knækket*. For hver sort glaskugle, du trækker, har din karakter givet op på en sine personlige grundværdier, så spil på det. Men det behøver ikke være overdrevet.

Udstyr

Doktor Williams er udstyret med en tung revolver, en skarp bowiekniv, basis lægeudstyr og hvad end småting af rejseudstyr, du føler, er relevant for din karakter.

Særlig Genstand

Da du besøgte lejren i Sydengland, blev du efter endt operation på lejrens kommandant, placeret på et kontor. Her fik du øje på en håndfuld **tågede marmorkugler**, der lå i et åbent pengeskab.

Kuglerne er gennemsigtige og indeholder noget, der ligner en mørk pulserende tåge, der bevæger sig dovent rundt i deres indre. Du stak et par af kuglerne i lommen og har haft dem med dig siden. Du ved, hvad gassen i dem er i stand til. Du har ikke lyst til at skulle bruge dem, men nødvendighed kan byde dig at gøre det alligevel.

Anslag: *Sæt en scene, hvor du kort beskriver, hvordan mennesker bliver misbrugt i lejrene, og hvordan gassen indgår i det.*

Særlig Indsigt

Empatiens væsen: Doktor Williams har snakket med nok soldater hjemvendt fra krig, så ved at spørge ind til en overvældende situation personen lige har været igennem, kan han vurdere meget præcist, hvordan vedkommende i virkeligheden har det mentalt.

(Du må én gang i scenariet, til og med Akt 4, kigge i en anden spillers pose med glaskugler.)

Anslag: *Stil et par skarpe spørgsmål til den anden spillers karakter, og sæt svarene i relief i forhold til dine oplevelser.*

Din Særlige Forbindelse

Doktor Williams kender, gennem andre engelske læger, til informationer om et særligt refugium lokaliseret i Zürich. Stedet tager sig af særlige patienter, som har De Nye Guders særlige opmærksomhed og nåde.

For særlige eller for vigtige til blot at forsvinde, men for gale eller farlige at have gående rundt. En af disse skulle ifølge Williams oplysninger være en af Glorianas højtstående tjenere og fortrolige. Han bør have informationer om, hvordan man kan komme forbi barrierer og forhindringer, og tæt på Dronningen.

Anslag til scene: *Du ved, at den person, I skal have fat i, er patient nummer 1164.*

