

# TAGTEAM

Af Mårten "Øjlen" Krammer

Skrevet til Vikingcon 2020



## Indholdsfortegnelse

Intro .....	4
Tak .....	4
Om at køre scenariet .....	4
Film forslag: .....	5
Resume: .....	6
Karakterer:.....	8
Overnaturlige væsner:.....	9
Regler:.....	9
Stats: .....	9
Terningerul: .....	10
Våben og udstyr:.....	10
Kamp:.....	11
Fælles Skurk-o-meteret: .....	11
Formularer:.....	12
Dæmoniske træk: .....	12
Reinkarnation: .....	13
Oraklet: .....	13
Udstyr: .....	14
FAQ/OSS: .....	15
NPC'er:.....	17
Chefen: .....	17
Overtjeneren: .....	17
Den gamle lampehandler - Pedro Alvarado .....	18
Christy.....	18
Vur'guth'ag'thenon'tazguth - Dæmonen.....	19
De to søskende - Alejandro og Alejandra Hernández.....	20
Reverend Stanley Houghton.....	20
Højre hånden - Samantha Doolittle.....	21
Father Evan O'Sheridan .....	22
Abgarus.....	22
Scener:.....	24

Scene 1: Restauranten.....	24
Scene 2 - Ankomst til lampehandelen.....	26
Scene 3 - At finde oraklet: .....	30
Scene 4 - Opstart til første mission .....	31
Scene 5 - Første rigtige mission.....	32
Scene 6 - Anden mission - Reverend Stanley Houghton .....	34
Scene 6 - tredje mission - Søgen efter Abgarus.....	37
Scene 7 - tredje mission - Abgarus .....	38

## Intro

Stikord: Action, nutid, overnaturligt, en smule investigation

I optakten til en krig, af intet mindre end apokalyptiske dimensioner, er en gruppe femte kolonne agenter sendt til en storby for at lette troppernes fremmarch når krigen kommer. Velbevæbnede og hensynsløse venter de på ordrer fra ”overkommandoen”...

Tagteam er et nutidsscenario med overnaturlige elementer, over-the-top skurkagtige karakterer og god mulighed for at få forløsning for aftrækkerfingeren og sadisme.



kløe i

## Tak

Kæmpe stor tak til Julie Blegvad for uvurderlig kritik og for at holde mig til ilden.

Tak til Emi Samo Tooluvna, Daniel Frandsen, Soizic Labouche og Mathias Christensen Cronjäger for hjælp til scenariet.

Tak til alle mine skønne spilltestere Per Bo Jørgensen, Paul Sten Jørgensen, Jasmin Hardt, Julie Blegvad, Peter Vork Svendsen og Dennis Eskildsen.

Tak til spilledere på Vikingcon, som har lyst til at føre det her voldsorgie ud i livet.

Alle billeder er stjålet fra google billedsøgning, så der har sikkert sneget sig en berømthed ind hist og her som jeg ikke har fanget.

## Om at køre scenariet.

Plottet i scenariet er skrevet til at føre spillerne frem til nye situationer, hvor de kan være kreative, ikke så meget at være dybt eller give folk en dybere forståelse af livet, universet og alt det der.

Mere bare smæk for skillingen, skyderi, sadisme og fede oneliners. En actionfilm hvor soundtracket



er skrevet af Smadre Palle and the Murder Hobos.

Som spiller er det et scenario hvor man skal være på spillernes side, de har en masse firepower, dels i form af skydevåben, dels magi. Lad dem komme med sjove, cinematiske, drabelige, onskabsfulde og sære løsninger, og leg med på det. Når de står midt i en ildkamp, så lad

være med at lade dem reinkarnere langt væk eller i dårlige situationer, der er rigeligt plads mellem missionerne til at vågne op steder der er besværlige.

Magi virker som en tommelfinger regel altid overfor mennesker, så spillerne ved at de har flere kræfter end alle andre.

Lad actionfilm følelsen flyde igennem, klicheer er fint. Biler kan springe i luften når der bliver skudt på dem, skurke har det med at dø af en enkelt kule, mens heltene kan tåle mange flere. Heltenes våben går sjældent i baglås, mens skurkene løber tør for ammunition. Lad blodet flyde, lemmer flyve af, gulvet være plastret til i indvolde og tomme patronhylstre.

Scenariet finder sted i et univers der er totalt lig vores, men hvor himmel og helvede faktisk eksisterer og langt de fleste mennesker ikke aner det. Så kun nogen få håndfulde har nogen fornemmelse at den endelige krig mellem himmel og helvede er lige på trapperne.

Så der er ingen inkvisition eller Men in black der kommer, fordi spillerne har brugt magiske evner i offentlighed eller har horn og hale. De fleste almindelige mennesker vil nægte at tro på magi, selvom der er ild i dem, glemme det bagefter eller gå over i den anden grøft og blive fanatisk troende over at have set mirakler.

Scenariet bygger mere på populær kultur forståelse af kampen mellem himmel og helvede, frem for en dybere teologisk analyse.

Jeg vil anbefale spilleleder at gå kortene med billeder igennem før scenariet, og udvælge billeder til NPC'er og spillere, som ligges til side så de er lette at få fat i. Der skulle gerne være rigeligt at vælge imellem.

Desuden sortere nogle latinamerikanske gangstere, politifolk, russiske gangstere og nynazister fra. I bilagene er der en holder der gør det lettere at holde styr på tingene.

## Film forslag:

I film historien er der mange gode film om kampen mellem helvede og himlen, de færreste af dem



er dog for folk med svage nerver. Mere actionprægede film som Constantine, Spawn og Legion, falder godt i spænd med stemningen i Tagteam, mens det også er let at inkorporere gys fra Rosemarys baby, The Omen og Bless the Child.

Scenariets investigation del finder man i film som Ninth Gate, Fallen og Angelheart.

Desuden kan film som Prophecy, End of Days og Devils Advocate anbefales.

Mangler du inspiration til helvede så prøv at se på Jacobs Ladder, All dogs go to Heaven, Hellraiser II, Event Horizon, Silent Hill og The Cell.

Mangler du lidt torturporno til orakel scenerne så prøv at kigge på Hostel filmene, Vile, The Bunny Game og Marathon man, ingen af disse film er dog rare at se og man kan leve et langt og lykkeligt liv uden at se nogen af dem.

Har du brug for inspiration til action scener prøv at kigge på film som John Wick serien, Shoot em up, Split Second, The Matrix eller tv-serien Happy.

Selvom serien er noget letbenet i forhold til Tagteam kan Lucifer anbefales, specielt afsnit 1 sæson 2, er værd at se da ideen bag scenariet ligger her.

## Resume:

Spillerne spiller en flok ubehagelige typer der er døde og med den måde de levede på, er der ingen tvivl om at de er røget i helvede, eller Nedenunder, som man kalder det der nede.

Uden at vidde at de er døde bliver de sendt til en fin restaurant et sted i underverdenen, hvor de får et godt tilbud af Djævlen, eller Chefen, som han bliver kaldt her: Evig pine og plage i helvede, eller vende tilbage til jorden som agenter for Nedenunder.

Efter at have skrevet under på en kontrakt bliver spillerne, sendt tilbage til jorden, hvor de havner i kroppen af en nyligt afdød person.

På jorden har de fået tildelt et hovedkvarter, fyldt med våben og udstyr, som på magisk vis genopfylder sig selv hver nat. De har dog ingen måder at få kontakt til Nedenunder, før de får fundet sig et orakel, som kan besættes så de kan kommunikere med "Under-kommandoen". Det orakel



der er udset til dem er en cheerleader, som de må kidnappe først.

Når hun er i hus kan de få deres første mission: at likvidere to medlemmer af en latin amerikansk bande. Hagen er bare at de begge sidder låst inde på en politistation.

Når spillerne har udført dette kan de få deres næste mission.

Anden mission består i at likvidere en kult leder som holder til ude på et compound langt ude i skoven. Han er ikke lige sådan at finde, da han har haft problemer med skattevæsnet før, og har en hel flok bevæbnede kultister omkring sig.

Tredje mission skal spillerne finde og bekæmpe en nephilim, en halvt engel halvt menneske hybrid, denne var da spillerne finder ham i gang med at overvåge en flok gangstere som er ved at sælge launchkoder til USA's atomvåben. Spillerne får til sidst nok nedkæmpet monstret og får fat i kufferten med koderne, hvilket er en positiv overraskelse for Nedenunder.

Spillet slutter med at spillerne ser ICBM'erne flyve af sted og så en apokalyptisk atomkrig starter.

## Karakterer:

Karaktererne i Tagteam er ikke bygget op af en tilfældigheds generator, bestående af kort. Hver spiller modtager i begyndelsen af scenariet følgende:

1 mørk fantasi-kort.

1 viden.

1 Skurk-o-meter kort.

2 personlighed.

3 domme.

3 billeder.

Spillerne får disse og bliver fortalt at de selv må beslutte hvilket billede de bruger og hvordan dommene er fordelt. En er de dømt for, en er de anklaget for, men ikke dømt for og den tredje har de begået men er ikke anklaget for.

Bemærk at der er et par dubletter blandt Dommene.

Ud fra de kort skaber folk så selv karakteren. I bilagene er der nogle lister over navne, hvis spillerne ikke kan finde på noget selv.

Jeg vil anbefale spilleleder at lave nogen stakke med billeder som de kan give spillerne, frem for at trække tilfældigt. Det giver bedre mulighed for at folk kan spille det køn de har lyst til. De billeder som er på Mugshot listen er alle sammen hentet fra



Amerikanske og Europæiske lister over eftersøgte, personligt har jeg brugt fra den liste når jeg har lavet karakterer med folk, men det er op til spilleleder om billederne skal være mere farverige i stedet.



## Overnaturlige væsner:

Blandt karakter billederne er der nogle få overnaturlige væsner, der levet i skjul blandt menneskeheden i årtusinder. Det er helt op til spilleren om de har lyst til at benytte dem eller udelade dem fra stakken.

Hvis man tager dem med har de følgende egenskaber som spilleren får når de får kroppen, men mister igen når kroppen dør for dem:

Wendigo:

Overmenneskelig styrke og kan regenerere skade ved at spise menneskekød.



Psykisk vampyr:

Kan booste sin Mental- eller Magi-stat med 2 i op til to timer efter at de har drænet nogen psykisk.

Pixi:

Kan skifte til en 25cm høj fe med vinger, der kan flyve hurtigt og elegant.

Havfolk:

Kan på 1 minut forvandle sig mellem havfolk og menneskeskikkelse. Som havfolk kan spilleren trække vejret under vand og svømme med op til 50km/t i timevis i træk.

## Regler:

Scenariet bruger et simpelt hjemmestrikket system, der er baseret på at lade spillerne fortælle, frem for at være avanceret og have regler til alt.

## Stats:

Hver karakter billede har fire stats. Fysisk, Mentalt, Magi og Hit points. Almindelige mennesker har 1-3 i hver stat.

Fysisk: rulles ved kamp, skydning, køre bil, løfte ting osv.

Mentalt: Finde løsninger, overtale folk, lyve, hacke, opdage ting, holde sig vågen.

Magi: Kaste formularer på folk med en form for modstandskraft, modstå andres formularer, opdage magiske ting.

## Terningerul:

Når der skal rulles et slag tages der  $Xd6$ , som er Stat + udstyr + andet. Alle terningerne rulle og det gælder nu om at bygge 6'ere eller derover. Hver 6'er er en succes. Tre naturlige 6'ere er en critical og giver en ekstra fed effekt, som er op til spilleleder. Kunne være en jerrycan der eksploderer og oversprøjter fjender med brændende benzin eller at spillerne finder et helligt relikvie i nonnens sovekammer.



Eksempel:

Brian Brækjern ruller  $4d6$ . 3,4,6,4.

6'eren er en naturlig 6'er og giver derfor en succes.

3 og 4, eller 4 og 4, giver 6+ og derfor en succes mere.

Hvis en spiller ikke får nogen succeser, betyder ikke at de ikke er med i turen, de giver bare ikke noget skade. I så fald regnes Initiativ efter højeste terning.

## Våben og udstyr:



Eksempler på stat bonus til forskelligt udstyr:

Noget udstyr virker kun i specifikke situationer, og det er op til spilleleder at sørge for at der ikke bliver lagt til steder hvor det ikke er muligt.

Eksempelvis bliver det ikke lettere at trække et søn ud med et skydevåben, mens et koben er fremragende til det. På den anden side er et koben også udmærket at give folk et gok i nøden med.

Fysisk:

Pistol, kniv, koben, baseballbat: +1

Skudsikker vest: +1

Slagsværd, haglgevær, maskinpistol, automatriffel: +2

Fuldt riot gear: +2

Mentalt:

Fed laptop, kodebryder device: +1

Magi:

Necronomicon ex Mortis: +3

## Kamp:

Under kamp rulles der for hver person som er med i kampen, og der bygges 6'ere som vanligt. Initiativet går efter hvem der havde flest. Hver tur varer nogen få sekunder og som i det virkelige liv er næsten uvirkeligt hvor hurtigt kamp går.

Når det er en spillers tur har de mulighed for at agere eller kaste magi. Hver succes giver 1 skade og ved 0 er personen død eller tæt på.

Når alle har ageret starter turen forfra og der rulles på nyt. Skulle en spiller være død, reinkarnerer de i et lig i nærheden i begyndelsen af næste tur og kan nå at agere igen.

## Fælles Skurk-o-meteret:

Gruppen af spillere har en fælles stat der hedder Skurk-o-meteret. Når en eller flere af spillerne gør onde ting, stiger den stille og roligt, og som den kommer op får spillerne nye formularer og dæmoniske træk.

Alt hvad der skaber skræk og rædsel, samt giver Nedenunder en fordel giver point til Skurk-o-meteret. Hvor meget og hvor ofte er op til spilleder. Lad eventuelt være med at forklare



spillerne hvordan det virker, men lad dem blive positivt overraskede når de ud af det blå får en formular.

Lad generelt være med at give point hvis spillerne gør det samme om og om igen, opfordrer dem til at være kreative. Så giv dem point første gang de torturerer oraklet, men ikke når de gør det følgende gange der.

For hver 5 point på Skurk-o-meteret får spillerne et nyt kort:

5: 1. Level formular

10: 2. Level formular

15: Dæmonisk træk

20: 2. Level formular

25: 3. Level formular

Eksempler på ting der giver til Skurk-o-meteret:

Vold, tyveri, mindre deekrering af helligdomme: +1

Grov vold, stor og offentlig deekrering af helligdomme: +2

Mord, omvendelse af hellig person: +3

## Formularer:

Hver karakter får nogen fomularer når de vender tilbage til jorden første gang, og vil løbende få flere. Så snart en spiller har fået formularen udleveret, kan den bruges. Generelt kræver det ikke noget slag at kaste en formular hvis man kaster på sig selv, en positiv effekt på en ven eller kaster på et almindeligt menneske. Ellers rulles Magi mod Magi.

Hver formular har et antal gange den kan bruges per dag, disse maxstilles efter en nats søvn.

Spillerne får følgende antal spells:

Første gang tilbage på jorden: 2 level 1, hver.

Efter første mission: 1 level 1 og 1 level 2.

Efter anden mission: 1 level 1, 1 level 2 og 1 level 3.

Desuden ud fra Skurk-o-meteret, og hvis spilleder finder det nødvendigt.

## Dæmoniske træk:

I løbet af scenariet vil hver karakter få nogle dæmoniske træk, som står på de udleverede kort. Det dæmoniske træk vil første gang materialisere sig på spilleren når de vågner op dagen efter. Hver gang spilleren reinkarnerer i en ny krop, materialiserer det dæmoniske træk sig øjeblikkeligt. Hvilket kan give uventede effekter, som støvler der sidder fast på hove, eller bukser der revner for at få plads til en hale.

Nogle dæmoniske træk er ganske store og synlige, så pak kortene op til scenariet, så en spiller ikke starter ud med at stå i en situation hvor de ikke kan bevæge sig uden for en dør.

Spillerne får hver et dæmonisk træk efter hver mission, ud fra Skurk-o-meteret og hvis spilleder finder det nødvendigt.



## Reinkarnation:

Hver gang en karakters fysiske krop dør, bliver sjælen trukket ned i helvede og vender derefter tilbage til jorden fra det sted den blev trukket ned fra, og går i gang med at lede efter en ny krop. I form af et lig i nærheden. Dette tager fra få milisekunder til ti minutter.

Ofte vil det være en krop som er lige nærheden, men ikke nødvendigvis. Tænk i hvad som giver den gode historie og hvad som kan hjælpe spillerne. Under et skyderi hvor det flyder med lig på gulvet, vil det være gavnligt at reinkarnere bag fjendens barrikade, er man fanget sammen med en man lige har likvideret, er det mere gavnligt at reinkarnere uden for tremmerne. I begge tilfælde, vær på spillernes side. Mellem missionerne er der rigeligt plads til at reinkarnere på sjove måder, som at sidde fast til en seng i en krop så overvægtig at man ikke kan rejse sig, syv fod under eller i en seriemorders bagagerum.

Med mindre et lig er totalt maltrakteret kan det bruges til reinkarnere i. Hvis liget er kørt gennem en kompostkværn, brændt til aske eller har fået hakket alle lemmer af og de er sendt til forskellige kontinenter, er det brugbart. Et lig med lemmerne hakket af, men som ligger samlet kan sagtens bruges.

Når der reinkarneres vil liget vende tilbage til en tilstand som før det døde, så en person med dårligt hjerte, vil stadig have dårligt hjerte når de genopstår. En junkie der døde af en overdosis er stadig skæv og får abstinenser når stofferne nedbrydes i kroppen.

Alt omkring liget forbliver som det var, så en person der var bundet før døden vil stadig være det og et skudoffer vil stadig have blodigt tøj med skudhuller.

Hvert lig har kun mulighed for at en sjæl reinkarnerer i den en gang. Medmindre spillerne virkelig har stillet sig i en kneben situation, i så fald kan de lov igen, men prøv at minimere det, da det er sjovere at komme i en ny krop.

Spillerne bevarer ikke nogen af ligets minder eller evner.



## Oraklet:

Spillerne har et orakel, i form af et menneske, som de holder fanget, for at kommunikere med Nedenunder.

For at kunne gøre dette må dæmonen Vur'guth'ag'thenon'tazguth besætte oraklet. Dette sker når oraklet har været udsat for tilstrækkelige mængder smerte, hvor meget dette helt præcist er er op

spillede, alt efter hvor sadistiske spillerne har lyst til at være. Men stop dem før det går helt over gevind, oraklet skal helst kunne holde længe nok til at give alle tre missioner.

Dæmonen har adgang til alle oraklets minder, men når oraklet selv, har ingen minder om hvad der skete når det var besat.

Husk at oraklet er et menneske, og har de behov og kropsfunktioner som et menneske har. Så uden mad og drikke duer teenagepige spændt fast til jernseng i lydisoleret kammer ikke.

## Udstyr:

Spillerne har en del udstyr til rådighed gennem scenariet, deriblandt våben, køretøj og penge, se scene 2, for en komplet liste.



Hver nat bliver alt udstyret nulstillet, på magisk vis, og står i lageret/garagen/køleskabet akkurat som dagen før. Er spillerne på en mission eller lignende, hvor det er gavnligt at de beholder deres udstyr gør det selvfølgelig det. Underkommandoen vil jo gerne have at de vinder, så giver dem så meget støtte som de kan, uden at det bliver for let for spillerne.

Hvis spillerne har taget noget med ude fra, eksempelvis ting de har købt, er der 100.000\$ i lageret næste dag, og de får lov til at beholde alt det de har købt.

## FAQ/OSS:

### Må jeg pakke kortene?

Selvfølgeligt. Som spilleleder er det helt op til dig at pakke, fordele og udelade kort hvis du mener at det giver en bedre historie. Viden-kortene hvor spillerne får information om at russerne/nynazister er i gang med en handel, og at noget vigtigt er stjålet fra hæren, skal dog med, for at give spillerne en ide hvad der er på spil.

### Skal jeg bruge systemet?

Kun hvis du har lyst. Det er min erfaring at nogen spillede til conner godt kan lide at have et system at læne sig op af, andre ikke. Så helt op til dig hvad du synes om at bruge. Flere spiltest har været kørt online og slet ikke været i nærheden af regler, og de kørte begge fint.

På samme måde spring Skurk-o-meter systemet over hvis du finder det besværligt. Under spiltest var spillerne blandede om det, nogen fandt det sjovt og gav anledning til at de gik amok, andre fandt det distraherende fra scenariet. Hvis du vil bruge stats ligger de på kort for sig selv og kan kombineres med billeder.



### Hvor mange gange kan spillerne reinkarnere?

Ingen begrænsning, lad dem gå amok. Selvmord og lignende er ingen hindring, og ofte brugbart for at slippe ud af en kneben situation. Vur'guth'ag'thenon'tazguth kan fortælle dette, men vil nok have noget tilbage for informationen.

Hvis en spiller bruger lang tid og mange kroppe på at finde en god, kan du som spilleleder give spilleren et dæmonisk træk ekstra.

### Har spillerne adgang til deres lager ude i felten?

Generelt nej, men se formularen Portal til HQ - level1.

### **Hvordan hænger missionerne sammen?**

Generelt skal spillerne føle sig som små hjul i stort maskineri. Så hverken Chefen eller Vur'guth'ag'thenon'tazguth giver nogen ledetråde til hvorfor de får deres missioner. Brokker karaktererne sig, er det muligt at trække på paragraffen i kontrakten om at den kan annulleres af Chefen til en hver tid.

Men for spilleders mentale helbred:

De to søskende i arresten er begge stærkt troende katolikker og vil under den kommende apokalypse blive mægtige krigere, der vil være en torn i øjet for dem Nedenunder.

Under apokalypsen vil Reverend Stanley Houghton stå frem i medierne som en frelser og titusinder vil flokkes til ham. Med sin hær af hjerneblæste fanatikere vil han kæmpe i årevis mod helvedes styrker.

Abgarus er udset til at være en himlens generaler på jorden, og er spået til at spille en afgørende rolle i det endelige slag. Så ved at få ham af vejen er spådommen brudt og resultatet kan blive et andet.

### **Kommer inkquisitionen ikke efter os?**

Som udgangspunkt nej, Tagteam er et one-shot scenarie og er ikke planlagt til at løbe over længere tid. Desuden kører plottet for det meste kun over nogen få dage, så chancen for at vaticanet/inkquisitionen når at opdage hvad der sker og planlægge en mission, for slet ikke at tale om at sende den ud og når den ankommer til byen opspore spillerne er meget lille.



## NPC'er:

### Chefen:

Chefen - Djæveln selv, er en falden engel, selvom der ikke er meget om det i biblen, beskriver populær kulturen ham ofte som den smukkeste af engle, og jeg har altid brugt det. Han er høj og med platin blondt hår. Muskeløs krop og hud der minder mere om helt hvid skinnende granit end menneske hud. Han er typen som alle ligger mærke til når han træder ind i et rum.

Han er høflig og veltalende, med et smil der kan lokke hvem som helst, til at gøre hvad som helst. Han er klædt i et neutralt jakkesæt, uden noget pynt, hans udseende og udstråling er rigeligt til at få folks opmærksomhed.

Chefen har den fulde kontrol over spillerne, de har ingen måde at slippe uden om, og han ved det, men lader dem føle at de har et valg. Valget er mellem evig pine og plage, eller komme op på jorden igen.



### Overtjeneren:

Overtjeneren er meget fransk, med et lille cykelstyroverskæg, han er høj og tynd, uden at være ranglet, og er altid klædt i perfekt tjener uniform. Komplet med pressefolder og handsker.

Han taler med tyk fransk accent og er utroligt påpasselig med sit job. Chefen udvalgte ham fordi han er dygtig. I små hundrede år har han nu passet restauranten her i efterlivet, når Chefen skal holde et møde med nogen. Overtjeneren er meget stolt af at have styr på sine tropper og at alt er perfekt hele tiden.

## Den gamle lampehandler - Pedro Alvarado:

Pedro Alvarado er en gammel mand, langt over halvfems, selvom han ikke ser ud at være over tres. Lidt magi fra Chefen har gjort at han ikke ældes som alle andre. Han er lille og mager og generelt undseelig.

I mere end halvfjerds år har han drevet lampeforretningen, den har aldrig solgt noget synderligt, men kræfterne nedenunder sørger for at den altid har et pænt overskud.



Pedro solgte sin sjæl for mange år siden, og da han døde under et årti senere, under mystiske omstændigheder, blev han tilbudt at vende tilbage til jorden.

Mens årtierne har sneget sig af sted og kvarteret omkring ham har ændret sig flere gange, har Pedro trofast drevet den lille undseelige forretning. I ny og næ har Chefen haft brug for stedet, og sidste gang satte lejligheden i stand var

en gang først i firserne.

Han bor selv i den lille etværelses lejlighed, med tekøkken og eget bad og toilet, bag forretningen.

Pedro går neutralt klædt, og har ikke mange andre glæde i livet end en cerut i ny og næ. Men da Chefen gav ham besked på at sætte lejligheden i stand igen, fik han også besked på at hans tid i lampehandlen er slut og at han er fri fra sin kontrakt, når han har videre givet den til spillerne. Så glæder han sig til at komme ud at se alle de ting han har drømt om i årtier. Grand Canyon, Las Vegas og Heart Attack Grill.

## Christy

Christy er en helt almindelig teenager på 16, hun er køn og ved det, hun udnytter sig udseende, men er ikke ondskabsfuld. Hun er en af de mere populære piger på den lokale highschool, hun er kæreste med en lokal sportsstjerne, en quarterback, der er en del af jock fyrene på samme highschool.

Hun bor samme med sine forældre og to søskende i en forstad. Hun shopper, går til fester, studerer og dyrker sport, cheerleading, på gennemsnitligt plan.

Christy har ingen anelse om at hun har potentiale for at blive besat af dæmoner, eller bare at disse eksisterer. Når hun bliver besat af Vur'guth'ag'thenon'tazguth har hun ingen minder om hvad der sker og husker intet af det bagefter, mens dæmonen har alle hendes minder.

## Vur'guth'ag'thenon'tazguth - Dæmonen:

Vur'guth'ag'thenon'tazguth er en lavt rangerende dæmon i helvede, men Chefen stoler på denne. Vur'guth'ag'thenon'tazguth er legesyg trickster der morer sig med at løbe om hjørner med spillerne, men er for loyal og ikke mindst bange for Chefen, til at Vur'guth'ag'thenon'tazguth tør rigtigt at lave alt for meget ballade.

Vur'guth'ag'thenon'tazguth har humoristisk sans, måske noget aparte for mennesker, men er trods alt en dæmon, og kan godt lide gåde og sjov generelt. Da alle dæmoner er intetkønnede, er det svært at fastsætte om Vur'guth'ag'thenon'tazguth hælder mere til ene eller anden side når det kommer det maskuline/feminine, og Vur'guth'ag'thenon'tazguth har også fornøjelse ud at forvirre folk omkring det.

Vur'guth'ag'thenon'tazguth er showman og elsker at skabe opmærksomhed omkring sig selv.

Vur'guth'ag'thenon'tazguth vil prøve at lokke spillerne til at slippe den fri, og hvis de gør vil den tage på eventyr i byen, sex, drugs and rock and roll, og ikke være spillerne til nogen nytte før de får fanget den ind igen. Hvis dette sker kan de modtage et opkald fra Chefen, der brokker sig over at det tager for lang tid.

Vur'guth'ag'thenon'tazguth vil gerne have noget for noget og vil altid prøve at få noget ud af spillerne for at afsløre deres missioner. Det kan være alt fra alkohol, fedtet grillmad, sex, dødsmetal, højtlesning af Barbara Cartland eller hvad der nu lige falder Vur'guth'ag'thenon'tazguth ind. Vur'guth'ag'thenon'tazguth kender sine begrænsninger på jorden, men også sine styrker, så de ønskede ting kan oraklet udsættes for når det ikke er besat, da Vur'guth'ag'thenon'tazguth husker det hele.

Vur'guth'ag'thenon'tazguth kan alle de klassiske tryllekunster set i besættelses film, svæve, hovedet der drejer hele vejen rundt, store mængder projektil opkast, udslet og sår, tale baglæns og i sære sprog, vide ting om folk den ikke burde vide og så videre.



## De to søskende - Alejandro og Alejandra Hernández:

De to er tveæggede tvillinger, og kommer fra en kriminel familie i et fattigt kvarter. De er af latin amerikansk oprindelse, og selvom de på ingen måder er dårligt begavet, havde de dårlige chancer alligevel.

De er midt tyverne og forhærdede kriminelle allerede, med flere domme bag sig, der dog kun har ført til kortere domme, bøder og betingede straffe. Så de står begge til længere tid nu.



Allerede fra tidligt blev de involveret i det kriminelle miljø og blev hurtigt en del af en latinamerikansk bande, da deres far og to onkler røg ind i længere tid. Nu er det dem der forsørger familien og deres mindre søskende, som også er ved at blive involveret i det kriminelle miljø.

De har begge flere bande tatoveringer, og går i bandefarverne. De har begge et mindre kokain misbrug, og hvis spillerne trækker tiden ud, vil de have en smule abstinenser i arresten.

Alejandro er den mest rolige og fattede af dem, men kan stadig gå amok i voldeligt raseri skulle det være. Alejandra er mere aggressiv og vil gerne vise at hun ikke ligger under sin bror, eller de andre mænd, i banden. Hun er derfor bedre til at tage impulsive beslutninger, og mindst lige så voldelig som sin bror.

Begge er de godt vant til at bruge skydevåben, udøve vold og har et intenst had til politi og junkier, crackwhores og andre lowlifes i byen. De er dog ikke for fine til at tjene penge på nederste del af underklassen.

Tvillingerne har ikke så meget klasse, og deres guldsmykker er store og prangende, på den dårlige måde. De er begge glade for at feste med banden, coke, penge og hvad de selv kalder respekt, men ikke kan se faktisk er frygt.

De er begge katolikker, men har ingen anelse om at ovenpå og nedenunder faktisk findes, og derfor ingen magiske evner.

## Reverend Stanley Houghton:

Reverend Houghton er en charmerende sociopat der har opbygget en kult omkring sig. Han er manipulerende og dygtig til at aflæse folk. Han er helt ude af stand til at forstå at der er andre end ham som har følelser her i verden, og har intet imod at ofre folk omkring ham. At mange af hans kultister er villige til at gøre det er kun en fordel for ham.

Houghton prækner en hård gammeltestamentlig udgave af kristendommen, der slår hårdt ned på homoseksualitet, alkohol og stoffer, abort, muslimer og andre vantro, samt hvad der lige irriterer ham for tiden. Han prækner desuden om cølibat, afholdenhed og at leve puritansk.

Houghton selv har dog meget svært ved at overholde hvad han kræver af sine følgere, og er flintrende ligeglad, da han er helt ude af stand til at se ud over sin egen næsetip. Han er stor tilhænger af luksus og god mad. Så hans private kok rejser med ham rundt til hans store dyre lejligheder og villaen i compoundet, som han officielt holder til at Jesus kan flytte ind når han genopstår. Han elsker dyr silke mod huden, smukke, og dyre, kunstværker, med religiøse motiver, og sin kolossale seng og næsten lige så store fladskærm. Houghton er umådeligt grådig og presser løbende sine følgere for at sende flere penge i hans retning, som kan bruges til godgørende formål. Hvad der er godgørende skal Houghton nok bestemme selv.

Gennem årene har han opbygget en ganske stor kult, og for nogen år siden flyttede omkring hundrede af hans tilbedere ud på compoundet langt ude i skoven.

Houghton morede sig med at opbygge kulten, men er begyndt at kede sig lidt, så kan er så småt ved at gå i gang med en politisk karriere.



### **Højre hånden - Samantha Doolittle:**

Samantha er Reverend Houghtons højrehånd, hun er effektiv, stabil og fanatisk loyal overfor Houghton, på trods af at han flere gange har sendt hende ud i situationer hvor hun kunne komme galt af sted. Specielt møder med skattevæsnet eller politiet over et eller andet som Houghton ikke kunne tage sig af og som Samantha kunne komme i fængsel over for.

Hver gang har hun dog fået reddet sig ud af det, hun er godt begavet og har en uddannelse inden for handel. Hun voksede op i en meget religiøs familie, og mistede sine forældre i en ung alder, hvorefter hun røg i kløerne på Houghton. Reverend Houghton præknede pray-the-gay-away, og da Samantha selv har kæmpet sin egen homoseksualitet gennem hele sit voksne liv, passede det hende fint. Hun kæmper med sine syndige tanker, og ville aldrig lade det komme frem, med mindre noget virkelig stort skete, som at se et faktisk mirakel.

Samantha har altid en perfekt facade udad til og går pænt klædt, da hun er meget af kultens ansigt ud ad til.

## **Father Evan O'Sheridan:**

Evan O'Sheridan er katolsk præst.

O'Sheridan er Abgarus's vogter/assistent, der tager sig af alle de ting der kræver kontakt med almindelige mennesker. Indkøb, efterforskning og så videre. O'Sheridan har haft dette job, ved siden af at være præst i kirken, i årtier.

O'Sheridan ved at Ovenpå og Nedenunder eksisterer, så han er klar over at magi, dæmoner og besættelser faktisk eksisterer. Han er dybt religiøs og har et enkelt point i modstandskraft mod Nedenunders magi.

O'Sheridan har en umenneskelig modstandskraft mod smerte, men kan overbevises på andre måder, afpresning, magi osv.

Father O'Sheridan er katolsk præst og pædofil som klicheen byder, gennem årene er det blevet til mange aldrengene. Han er dybt religiøs og ved at ovenpå og Nedenunder faktisk eksisterer.

## **Abgarus:**

Abgarus er en nephilim, da det gamle testamente blev skrevet var betydningen en anden, men i populær kulturen og moderne kristen mytologi i dag er det blevet til et barn mellem en engel og et menneske, hvilket er den betegnelse som vil blive brugt her.

Abgarus er fanatisk tilhænger af Ovenpå og parat til at ofre sig selv skulle det være. Han er 2,5 meter høj, vejer omkring 300 kg og temmelig deform. Syv fingre på den ene hånd, arme og ben i forskellig størrelse, og går næsten sidelæns på grund af en meget skæv rygrad. Han går sammen sunket med en stor kutte på, for ikke at skabe opmærksomhed. Han har en stor pukkel hvor en halvt udviklet vinge ligger under huden.

Han har overmenneskelig styrke og udholdenhed, og skulle han få skade vil han inden for få dage, eller i værste fald uger, kunne regenerere skader der ellers ville dræbe mennesker mange gange over.

Abgarus kan ikke få skade af fald, uanset hvor langt han falder/hopper ned. Han er fuldt bekendt med sine egne styrker og svagheder.

Fysisk: 4

Mentalt: 2

Magi: 8

Hp: 15

Abgarus har desuden modstandskraft over for skade fra Nedenunder, så den reduceres med 2. Han har som så ikke nogen formularer, men modstår magiske effekter med 8 terninger.

## Scener:

### Scene 1: Restauranten

NPC'er: Chefen (AKA Djævlen), Overtjeneren, diverse tjenere, bartendere, gæster og køkkenpersonale.

Sted: En meget posh restaurant et sted i efterlivet.

Eventuelle handouts:

Hver spiller kan evt. gives et handout om at lige hvad de har mest lyst til er at finde i menukortet.

Mening med scenen:

Spillerne skal lære hinanden at kende, samt introduceres til scenariet overnaturlige stemning og sættes i gang som sataniske agenter.

Handling:

Spillerne sidder på en meget fin restaurant, men har ingen anelse om hvorfor de er der eller hvordan de er kommet der til. De sidder ved et stort tungt bord i mahogni, der er glas til flere slags vin og portvin foran dem, sølvbestik og porcelænstillerkner til mindst en håndfuld retter foran dem. Håndfoldede lærredsservietter, lys og blomster på bordet. Bordet og stolene er tung og behagelige at sidde på og der er et tykt tæppe på gulvet.

Stedet er 2/3 fyldt, og der er god plads mellem bordene, så der er god plads.

De andre gæster sidder og spiser, venter på deres retter eller bestiller mere mad og vin. De er klædt dyrt på og er generelt rolige signalerer overklasse.

Tjenerne er klædt korrekt på, med pressefolder der aldrig går i uorden. De er høflige, korrekte og hjælpsomme.

I et hjørne er der en forhøjning for et tre mands orkester, violin, cello og flygel, spiller behagelig klassisk musik. I et andet er en bar, der fører alle de fineste mærker står på hylder foran et stort glas spejl, men hvis en spiller vil have noget billigere, kan det findes frem fra et skab. Kort fortalt er der alt i baren. Bartenderen er dygtig, korrekt og kan alle opskrifter, lige meget hvor obskur den måtte





være. Finder en spiller på noget vanvittigt kender bartenderen den og mixer den til perfektion. I dette tilfælde så lad spilleren fortælle om drinken.

Spillerne sidder på stedet i nogen minutter da overtjeneren kommer hen til dem, og med kraftig fransk accent, fortæller at Chefen, brug et af de franske navne fra listen, er forsinket, men at de bare skal begynde på maden, og på ingen måder skal tænke over regningen. Menu kortet er lavet i læder og hånd skrevet på tykt dyrt papir.

Spillerne får deres mad serveret og kan bruge lidt tid på at lære hinanden at kende før Chefen dukker op. Han er høflig og meget smuk, men andre gæster synes ikke at ænse ham som andet end en almindelig gæst. En tjener holder stolen ud for ham og han bestiller noget at drikke.

Han fortæller spiller at de desværre er døde og, som de nok har forventet, er havnet nedenunder, der er ingen mulighed for at komme oven på, men han kan give dem et tilbud om at vende tilbage til jorden som agenter for ham, siden at krigen mellem helvede og himlen snart bryder ud i lys lue. Hvis de siger nej, er det evig pinsel i helvede, som den oprindelige kontrakt mellem helvede og himlen påbyder. Det burde først være nu at spillerne finder ud af at de er døde.

Den er spillerne nok med på og de skal bare lige skrive under på en kontrakt for at det sker. Når de har skrevet under, tager Chefen kontrakterne og undskylder sig, men siger at spillerne endeligt bare skal nyde maden. Han giver dem en adresse hvor de skal mødes og få videre besked når de vender tilbage til jorden.

Spillerne har nu mulighed for at smovse i dyr mad og drikke så meget de ønsker, men når de går ud fra restauranten vil de blive smidt ind i deres første nye krop på jorden. Skulle spillere spørge npc'er om hvordan de er endt her, har alle andre i restauranten også lavet en aftale for at undgå evig pinsel. I stedet sidder de her og er npc'er til evig tid.

## Scene 2 - Ankomst til lampehandelen

NPC'er: Den gamle lampehandler

Sted: Udenfor og inden i lampehandelen Ligerø.

Mening med scenen:

Spillerne skal introduceres til deres nye hovedkvarter, deres udrustning samt deres evne til at reinkarnere i en ny krop når den gamle dør. Desuden skal de sendes på deres første mission, om det er fange oraklet eller søskende parret er op til spilleren.

Spillerne får deres første spell-kort. 2 level 1 kort hver.

Handling:

Spillerne får deres første nye krop fra stakken og dukker op rundt omkring i en unavngivet amerikansk storby. De kan alle huske adressen de skal til, men har ikke noget udstyr ud over hvad liget har på sig. Giv hver spiller 2 level 1 formularer hver.

De finder let hen til adressen de har fået af Chefen og mødes, lidt for tilfældigt, samtidigt på



adressen hvor der ligger en gammel nedslidt lampeforretning ved navn Ligerø. Selvom spillerne har fået nye kroppe kan de tydeligt genkende hinanden.

Kvarteret har nok været pænt højere middelklasse en gang i 1930'erne, men nu er det nedslidt underklasse, men ikke helt slum. Lampeforretningen har noget ligget der i små hundrede år og bygningen er nedslidt, uden at være helt i forfald.

Mens de er ved at tage mod til sig til at gå ind hører de sirener og en dyr bil, kommer susende hen af vejen med politiet i hælende for fuld udrykning. Bilen kommer i slinger og rammer en af spillerne der, sammen chaufføren og passageren bliver dræbt på stedet. Spilleren får en tur i helvede og tilbage, uden traumer, og ender i den totalskadede bil på passagersædet, uden skrammer. Politiet er kun interesseret i chaufføren, men vil nok gerne have passageren på hospitalet.

Døren til handelen er låst og en gammel mager mand, med tyk spansk accent og overskæg, han er lidt forundret over at de kommer nu, forventede at de først ville komme om et par dage. Han bruger af de spanske navne til at beskrive Chefen.

Manden inviterer dem ind i forretningen, hvor de fleste af lamperne er halvtreds år plus gamle, og nogen af dem ser ud som dyre antikviteter, der er støvet og ser ikke ud til at være nogen kunder, men det er heller ikke meningen med stedet.

Manden får dem med oven på og viser dem lejligheden her, samt de forberedelser Chefen har pålagt ham.

Lejligheden er pænt stor, men meget nedslidt, tapetet er skallet af flere steder, vinduerne er utætte, gulvet knirker og der lugter lidt muggent.

Køkkenet er gammelt og nedslidt, med en smule gammelt støvet porcelæn og lidt gryder og pander. Deusden virker ovn og gasblus stadig. Men med et splinter nyt køleskab som indeholder vandflasker og frisksmurte sandwich'es i cellofan. Hver morgen vil køleskabet været fyldt med samme indhold.

Tre værelser indeholder et bord, to stole og en robust ny køjeseng hver.

Toilettet er småt, med en lille bruser og et gammel træk og slip.

Et er lyd og lyd isoleret, både fysisk og magisk, og indeholder en gammel metalseng hvor en person kan lænkes fast til, til oraklet, hvis spilleleder lader spillerne springe den mission over, er hun allerede spændt fat i rummet.

Lager rummet er det mest istandsatte og har fået nye skabe og hylder hele vejen rundt. Rummet indeholder en lang række udstyr, som hver morgen, vender tilbage til lageret, så fremt det er gavnligt for spillene. Antallet af stykker udstyr tilpasses antallet af spillere:

Fuldt SWATteam gear. Der i blandt sorte uniformer, basis, kevlar hjelme med visir, kevlar veste, støvler, natsynskikkerter, handsker, balaklavaer, solbriller.

9mm pistoler

9mm maskinpistoler

5.56mm Automatriffel (AR-15/M16 typer)

Kaliber 12 haglgeværer (Benelli M1 eller lignende).

1 stk. 7.62mm finsydningriffel (Remington 900P eller lignende). Alle våben er udstyret med alle de nødvendige gadgets som får våbnene til at se seje ud. Laser sigter, kikkert sigte, greb til at fiske magasiner frem let, lygter osv.

Multitools.

Foldeknipler.

Flashbang granater.

Tåregas granater.

Små sprængladninger til at åbne låse.

Reb og rapelling udstyr.

Hånd rambuk.

Håndjern, strips og gaffatape.

Lommelygter.

Veludstyret førstehjælpstaske.

En ny og robust smartphone til hver, hvor de andres numre er tastet ind og med ubegrænset taletid og båndbredde.

Rigeligt med magasiner og titusindvis af stykker ammunition til hvert våben. I flere slags, så rigeligt med mulighed hvis spillerne vil sætte ild i benzin på afstand, skyde låse ind med et haglgevær osv.



Desuden står der på en hylde 100.000 dollars i bundter, alle sammen splinter nye sedler.

Der er nedgang til garagen hvor der står en splinter ny sort SUV med tonede roder og fyldt tank. Bag i den er der mulighed for at spænde udstyr fast, i handskerummet ligger helt officielle papirer på den, og der er en stak nummer plader man let kan skifte ud hvis det skal være. Hvis det er gavnligt for spillerne vil den dukke op igen i garagen hver morgen, uden en skramme og med fuld tank.

I garagen er der desuden de værktøjer som han har brugt til at sætte lejligheden i stand. Lidt hammer, sav, boremaskine, koben osv.

Den gamle mand viser høfligt spillerne rundt. Alt efter hvad der er den første mission, undskylder han at han ikke har fået indfanget deres orakel, eller introducerer spillerne til hende. I så fald ligger hun spændt fast til jernsengen på det lydtætte værelse, stadig iført cheerleader uniform.

Når han er færdig her vil han undskylde sig og gå ned at pakke sine få ejendele i det værelse han har bag lampeforretningen. Banke på hos dem, give dem nøglen forretningen og ønske dem held og lykke. Han opgave her er udført og han er kun glad for at køre ud i verden i sin lille gamle Yugo. Han har ingen ønsker om at vende tilbage hertil.

Hvis spillerne vil vide hvordan de døde, eller hvor længe der er gået varierer det selvfølgelig, fra person til person. Tidsmæssigt taler vi mellem sekunder og dage.

### Scene 3 - At finde oraklet:

NPC'er: Christy - oraklet/cheerleader, diverse college studerende, sports jocks, trænere, andre cheerleaders.

Sted: En highschool inden for en times kørsel.

Mening med scenen:

Under spilstest har flere spillere påpeget at scenen ikke gav så meget til at det overordnede billede, og at den let kunne springes over. Den har også tendens til at tage tid, så jeg lader det være helt op spilleleder om den skal springes over.

Hvis den springes over må den gamle mand i lampeforretningen have indfanget oraklet på forhånd og spændt hende fast til sengen. Ellers har han givet dem udførlig besked på hvor og hvornår hun kan findes dagen efter at de ankommer tilbage på jorden.



Handling:

Spillerne har fået informationen, tid, sted, navn og foto, af deres kommende orakel, som skal sætte dem i kontakt med Nedenunder, så de kan få deres missioner.

Stedet er en klichee amerikansk highschool og deres orakel er cheerleaderen Christy. Spillerne ved hvornår cheerleaderne er færdige med træning, og hvor de kan holde

tættest på sportspladsen.

Highschoolens amerikanske fodbold hold har også lige trænet, på samme sportsplads, samt der er lidt som er kommet for at kigge på, så der er en del folk på pladsen.

Så er det op til spillerne at finde ud af hvordan de får hende med hjem til hovedkvarteret og spændt fast i det lydsikre lokale.

## Scene 4 - Opstart til første mission

NPC'er: Christy og Dæmonen Vur'guth'ag'thenon'tazguth

Sted: Hovedkvarteret.

Mening med scenen:

Spillerne skal have deres første af tre missioner.

Handling:

Først skal spillerne finde ud af hvordan deres orakel faktisk virker. Den gamle mand er rejst uden at sige noget og de har ikke nogen forbindelse til Nedenunder.

Lige nu er Christy en klynkende teenager der ikke aner hvorfor hun er blevet kidnappet og siger hendes forældre har penge, og tigger dem om ikke at gøre hende noget.

Til sidst bliver spillerne nok så frustrerede at de lader det gå ud over hende og kan mærke at der sker noget så snart hun udsættes for fysisk smerte, for med nok tortur vågner dæmonen Vur'guth'ag'thenon'tazguth op i hende.

Der helt Eksocisten i den, opkast, svævende ting (og Christy selv), hendes hoved der drejer 360 grader rundt, dæmonisk tale og sære stemmer. Heldigvis er lokalet isoleret og ingen lyd kommer ud, også selvom døren står åben.

Efter lidt diskussion og løkken afslører dæmonen hvad deres mission er:

To søskende Alejandro og Alejandra Hernández, medlemmer af en latinamerikansk bande, må likvideres.

Mere fortæller dæmonen ikke, før den forsvinder, og Christy vender tilbage.





## Scene 5 - Første rigtige mission

NPC'er: De to latin amerikanske gangster tvillinger Alejandro og Alejandra Hernández, diverse betjente og folk i arresten på 3rd precinct.

Sted: politistationen 3rd Precinct. Kort i bilag.

Mening med scenen:

Spillerne skal finde en vej ind på en politistation og likvidere to personer der.



Handling:

Spillerne ved ikke hvor deres mål er, og må finde ud af det. Magi, kontakter, korrupte betjente, helt op til spillerne hvordan de klarer det. Når de finder dem, finder de ud af at de er på 3rd Precinct i deres arresten, og må finde ud af at hvordan de kommer ind og får dem

likvideret.

3rd precinct er en kedelig grå beton bygning i den dårlige ende af byen. Siden spillerne er lokale er der måske nogen af dem som kender den.

Når man kommer ind er der en lille vestibule hvor man kan sidde og en sur receptionist sidder bag en skudsikker glasplade og tager imod.

Når spillerne er kommet bag dette er der 3 etager med kontorer, nogen mindre, andre større fælleskontorer. Fra disse kommer man



til kaffestue, omklædningsrum, forhørslokale, hvor anholdt også taler med deres advokat, og arresten, i kælderen er der et kosterrum, en træningssal og lager med gamle foldere og forældede computere.

arresten er en gang med fire mindre celler til besværlige eller vigtige anholdte, samt to store, en til hvert køn, hvor de anholdte går sammen.



I dag er der ganske godt fyldt, prostituerede og narkomaner, samt et par bandemedlemmer og en fortvivlet førstegangs anholdt kvinde først i tyverne, er i den kvindelige.

I den mandlige del er der en del flere latinamerikanske bandemedlemmer, en hjemløs der sover en enorm brandert ud i en sø af sit eget opkast, en mand i jakkesæt med løst slips og et par unge knægte med skrammer, som efter et slagsmål eller mindre bil uheld.

Ind mod gangen er der tremmer, hvor hullet mellem dem er store nok til at få en arm ind, men ikke meget mere.

Nu er det op til spillerne at komme ind og få likvideret de to, en i hver celle. Hvis de udgiver sig for at være advokater, vil de kun få en af dem ud i et forhørslokale af gangen.

## Scene 6 - Anden mission - Reverend Stanley Houghton

NPC'er: Port vagten, Reverend Stanley Houghton, Hans højrehånd, diverse kultister

Sted: Reverend Stanley Houghton compund ude i skoven. Kort i bilag.

Handling:

Spillerne har fået sig en god nats søvn. Alle spells, udstyr og eventuelle små skader de har haft, er blevet nulstillet, og spillerne er stille og roligt blevet en lille smule mere dæmoniske. De får flere formularer, og deres første dæmoniske træk.

De skal have hentet Vur'guth'ag'thenon'tazguth in i oraklet igen, så de kan få deres næste mission.

Denne gang er det Reverend Stanley Houghton, der driver en kult og har en del tilhængere. På hans hjemmeside, hvor man kan støtte hans paypal, er der beskrivelser af hans compund hvor hans tilhængere, der betaler nok, kan komme ud at leve i harmoni og glæde. Desuden er der en liste med hans kommende tourne rundt i landet, til efteråret, og mulighed for at kontakte kulten. Der er dog ingen adresse på compundet og der synes heller ikke at være nogen som har doxet ham.



Andet link i google søgningen viser dog at han flere gange har været i problemer med skattevæsnet, over alle de mange dejlige penge han har tjent på sine følgere.

Igen lad det være op til spillerne hvordan de finder adressen. Hacking, magi, måske har en af dem en krop af en betjent fra politistationen?

Houghtons kult har et billigt kontor inde i byen, med en sekretær, der mest er der for at tage telefonen, leder spillerne online, vil de kunne finde en adresse til det. På computeren står der en adresse til compundet, samt en kalender der viser at Houghton er der nu.

Når de har adressen kan de eventuelt finde et kort på google maps og se hvordan layoutet af compundet er.

Compundet ligger flere timers kørsel fra byen og består af et stort areal langt ude i skoven, der er nok mindst 15 kilometer til den nærmeste nabo. Et stort område at skoven er blevet ryddet til beboelse og marker. En å går gennem compundet, som leverer vand.

Rundt om compoundet er der et to meter højt trådnetshegn, hvor der er seks låste døre, også i trådnetsnet, fordelt rundt om compoundet.

Vagt personalet, fastboende kultister uden den store træning, holder vagt ved hovedporten, når journalister, skattevæsnet og lignende utøj forsøger at komme til at tale med lederen af stedet. Der er et enkelt halvgammelt kamera som vises på en tv, men ikke optager ved hovedporten. Fra hovedporten til Reverend Houghton villa er der en intern telefonlinie.

Vagterne går en gang i mellem en tur rundt hegnet med en hund, men sikkerheden er generelt ikke så høj.

Compoundet har 100-200 indbyggere, hvoraf langt de fleste bor i store sovesale i de store bygninger. De ligger i køjesenge der minder mere om en koncentrations lejr end et hjem, og har meget få ejendele. Reverend'en prækner at leve minimalistisk og give sine penge, og ejendele til godtgørende formål, som han nok skal administrere.

Et af husene er en stor spisesal hvor alle måltider indtages, og andre til sociale formål, samt et andet hus som kun bruges til hellige andagter, hvor Reverend Houghton holder sine time lange prækner for dem. Når han ikke lige er på tourné for at hverve nye medlemmer.

Der er desuden seks mindre huse, hvor gæster kan bo. De er prækonstruerede hytter, med plads til tolv sovende. To i hvert af fire små lokaler, samt diverse pladser under loftet og lignende. De har et lille bad og toilet, samt elektricitet hver. Dog ingen internet eller telefon. Mobil telefoner har ikke dækning til disse kanter.

Reverend Houghtons egen villa er derimod meget luksuriøs. To etager og fuld kælder. Værelserne er store og med religiøs kunst på væggene, designer møbler, trægulv og lodne tæpper på gulvet. Houghtons private afdeling er første salen, og er udstyret med 65 tommers fladskærm, king size seng og et stort walk-in-skab hvor alt hans dyre tøj hænger. Specielt silke kimonoer er der mange af.

Kultister er tilfredse med Reverend Houghtons forklaring om at han passer huset til Jesu tilbagekomst.



Reverend Houghtons inderkreds går pænt klædt, mens resten af befolkningen går i deres slidte civile tøj eller billige kjortler. De spiser tynde supper lavet af grønsager de dyrker selv på stedet.

Compundet har en sirene der kan sættes i gang hvis noget skulle ske. I dette tilfælde vil vagtholdet, bestående af kultister, med diverse våben de har medbragt fra deres civile liv. Haglgeværer, jagtrifler, pistoler, baseballbat, macheter, økser osv.

## Scene 6 - tredje mission - Søgen efter Abgarus

NPC'er: Father Evan O'Sheridan, alderdrenge, diverse turister

Sted: En stor gammel kirke i midtbyen

Handling:

Spillerne vågner op efter en god nats søvn, alt udstyr, formularer osv. er nulstillet. Spillerne får et dæmonisk træk mere, og flere formularer.

De får vækket Vur'guth'ag'thenon'tazguth som giver dem den næste mission: at likvidere væsnet Abgarus. Vur'guth'ag'thenon'tazguth afslører at Abgarus er spået til at spille en afgørende rolle i det endelige slag, hvor det er spået at Ovenpå kommer til at vinde, men hvis Abgarus dør vil spådommen være brudt og det endelige slag kan få et andet udfald.

Navnet siger dem ingenting, men en søgning fortæller dem at en af byens store kirker skulle være bygget af en Sankt Abgarus, det eneste sted navnet flourerer, som skulle have haft tolv mands styrke.



Kirken er meget gammel og stor. Den er i dagens anledning åben og en flok turister er inde at se den. Father O'Sheridan er der til at give syndsbeholdelse i skriftestolen.

Han har været i kirken i årtier, og har i alle årene bevogtet kirken, fordi Abgarus bor på loftet, hvilket han har gjort siden kirken blev bygget for mere end hundrede år siden.

Father O'Sheridan er fast i troen og totalt uimodtagelig mod fysisk tortur, men hvis han udsættes for noget håndgribeligt overnaturligt, som en spiller der reinkarnerer eller lignende, vil hans tro kun blive styrket, men han bliver også overbevidst om at han ender i helvede, og vil derfor være meget villig til at indgå en aftale for at undgå helvedes pinsler.

Når spillerne får ham til at tale afslører han at Abgarus er nede ved havnen, hvor han senere i dag skal noget med nogen gangstere der er ved at sælge et eller andet.

## Scene 7 - tredje mission - Abgarus

NPC'er: Abgarus, en flok russiske gangstere, en tilsvarende mængde nynazister. 5-10 per side.

Sted: En lager hal nede ved havnen.

Handling:

I en stor lagerhal nede ved havnen er en flok russiske gangstere og en nynazistisk bande samlet, for at sælge indholdet af en kuffert - de launch koder, til dele af Amerikas atom våben som blev stjålet for få dage siden. Ingen ved hvordan de er kommet til denne del af landet, men Nedenunder har da nok en finger med i spillet, og har trukket i trådene så de er endt her.



Abgarus har opsnappet dette og ved at hvis der starter en atomkrig, kunne det let blive starten på krigen mellem helvede og himlen. Så han har tænkt sig at opsnappe kufferten, eller i værste fald ødelægge den. Han har ingen anelse om at spillerne er på sporet af ham.

De to grupperinger der vil sælge og købe den aner heller ikke at der er flere interesserede parter i handlen, og der er i forvejen spændinger mellem de to. Så begge dele er mødt velbevæbnet op. Der skal kun en lille gnist til at få krudttønden til at springe i luften.

Lagerrummet er stort og godt fyldt med masser af ting at gemme sig bag, så som store kasser op til biler og mindre containere. De indeholder diverse forskellige varer som russerne har stjålet fra havnen og skal have solgt hen af vejen. Så alt fra elektronik til tøj, køkkenmaskiner, golfkøller,



værktøj, sprut og stoffer er at finde derinde. Dog ikke nogen skydevåben i kasserne, men både russere og nynazister er velbevæbnede, så skulle spillerne løbe tør, ligger der en masse udstyr på gulvet.

Hvis spillerne ikke får sat det hele i gang, vil Abgarus gøre det og mens der er kamp og kage vil han forsøge at få fat i kufferten. Lad ham eventuelt få fat i den, så spillerne ved at den er vigtig for ham.

Når de fleste gangsterne er ved at være nedkæmpet, opdager Ovenpå at Abgarus er i problemer og giver ham sine vinger. Kæmpe store larmende vinger med et par øjne på bagsiden så han kan se hele vejen rundt. Disse giver ham muligheden for at flyve, se hele vejen rundt om sig og parere og slå med dem. Samt +3 til Fysisk.

Gulvet skulle gerne flyde med lig når slaget står på, og ellers er der en mulighed for at en af spillerne har fået en formular der gør det muligt at trylle lig frem ud af det blå.

Når spillerne har nedkæmpet Abgarus og fået fat i kufferten, vender de sikkert tilbage til hovedkvarteret, hvor Vur'guth'ag'thenon'tazguth er meget interesseret i kuffertens indhold. Når denne har fået fat i den og læst indholdet, vil spillerne inden for en halv times tid se de første internkontinentale ballistiske missiler flyve over himlen. Det er starten på atomkrigen og dommedag.

