

## Kolofon - Faldne Engle

**Forfattere:** Anne Vinter Ratzter og Lars Kroll.

Alle rettigheder til salg eller udleje af hele scenariet eller dele heraf tilfalder forfatterne, med mindre andet aftales. Det er tilladt at kopiere og uddele scenariet og i forbindelse hermed kræve kopieringsudgifter dækket. Vederlagsfri offentliggørelse af uddrag af scenariet er tilladt, når uddragets oprindelse og forfattere nævnes.

**Spiltestere:** Spilleleder: Lars Kroll. Spillere: Peter Clausen, Morten Heiberg, Morten Lund, Torsten Jørgensen, Richard Jørgensen og Terese M.O. Nielsen.

**Blindtestere:** Spilleleder: Alex Uth. Spillere: Kristoffer Apollo, Mette Finderup, Lars Andresen, Christian R. Clausen, Karsten Nisbeth og Jesper Schou.

Mange tusind tak til Jer alle for god kritik og gode ideer.

Vi vil også gerne takke deltagere og arrangører ved Fastavals scenarietforfatterweekend 96 for gode råd og vejledning.

Faldne Engle er skrevet til Fastaval 1997, og omredigeret i 2000 til Projekt R'Lyeh. Hvis du har spørgsmål eller kommentarer, kan forfatterne kontaktes via email eller telefon:

[avratzer@daimi.au.dk](mailto:avratzer@daimi.au.dk)

[kroll@daimi.au.dk](mailto:kroll@daimi.au.dk)

86 16 43 65

### Forklaringer:

Rundt om i scenariet har vi gjort forskellige ting, som gerne skulle gøre scenariet nemmere at læse. Vi har brugt forkortelsen SP for SpilPerson, og vi har fremhævet visse ord med **fed skrift**. Disse fremhævede ord er der uddybende forklaringer på andre steder i scenariet. Personer og væsner, hvis navne er fremhævet, er beskrevet i afsnittet NPC'ere, steder er beskrevet i afsnittet **Steder**, og ting er beskrevet i afsnittet **Handouts o.l.**

I scenariet er to særlige afsnit: "Om Engle og Himlen", som du skal gennemgå før I går i gang med at spille, så dine spillere ved, hvordan verden hænger sammen i scenariet, og "Bøn og bekendelse", som er et udpluk af kristne bønner og trosbekendelse, og som du f.eks. kan bruge i forbindelse med præsten, eller hvis SP'erne får brug for kirkens ord undervejs.

# INDHOLD

<b>FORORD</b> .....	<b>2</b>
<b>BØN &amp; BEKENDELSE</b> .....	<b>4</b>
<b>OM ENGLE OG HIMLEN</b> .....	<b>5</b>
<b>OVERSIGT</b> .....	<b>7</b>
<b>SPILPERSONERNE</b> .....	<b>8</b>
<b>SCENERNE</b> .....	<b>11</b>
MØDET .....	11
REBECCA .....	13
BOSSEN .....	14
LYSBRINGEREN .....	16
KIRKEN .....	18
RITUALET .....	19
<b>NPC'ERNE</b> .....	<b>22</b>
LUCIFER .....	22
BOSSEN .....	22
LYSBRINGEREN .....	23
REBECCA LEWIS .....	24
ANDRE NPC'ERE .....	26
<b>STEDERNE</b> .....	<b>27</b>
<b>HANDOUTS O.L.</b> .....	<b>29</b>

# FORORD

## Faldne Engle

### Foromtale fra Fastavalprogrammet 1997:

Hvad gør seks Engle i Los Angeles? Hvad gør seks Engle, der er kastet bort af Gud efter et enkelt fejltrin, kastet ned på Jorden i en by, de knap nok kender, i kroppe, der er dem fremmede, kroppe, der reagerer på en måde, de seks Engle havde glemt alt om? Hvad gør seks Engle, der intet har at holde sig til udover hinanden, deres kræfter, som begynder at svinde, og en tro, de har svært ved at fastholde? Hvad gør seks Engle i Los Angeles?

Hvad vil Gud?

Dette scenarie handler om tvivl, om smerte, om at tage beslutninger, om at tage fejl. Det handler om at lære en verden at kende, der burde være tættere på, end den er, og som kommer tættere på, end den burde. Det handler om troskab, om kærlighed, om godhed, og det handler om at leve og dø for en sag, og kun for den. Det handler om Gud. Men mest af alt handler det om Engle.

### Synops:

Sted: Los Angeles, USA

Tid: Nutid (februar '98)

Genre: Psykologisk/episk med et strejf af fantasy. Indeholder en smule action (efter behag).

Synops: På spillernes karakterark er beskrevet en handling op til det tidspunkt, hvor spillersonerne finder hinanden i en kirke i et slumkvarter i LA. SP'erne er Engle, som har begået en fejl under en mission; de har bevidst handlet mod ordrer fra Gud, og Han har kastet dem ned på Jorden efter at have fortalt dem, at de ikke kan være i Hans flok, når de handler mod Hans bud, og at de må se, om de kan gøre fejlen god igen. Englene er vågnet op i nyligt afdøde kroppe (som har fået liv igen; deres liv), og er blevet draget mod hinanden.

Englene er lavet som personligheder, der trods en grundlæggende, selvfølgelig godhed, er meget forskellige; de har haft forskellige evner og ansvar som Engle i kampen mod det Onde.

Deres opgaver har været at tage ud i forskellige situationer, hvor det gode og det onde har mødtes, og kæmpe om menneskenes sjæle, både på et åndeligt plan, og ved direkte, fysisk kamp mod dæmoner og djævle. De husker ikke rigtig noget fra deres liv før Himlen.

De kroppe, de har overtaget, har tilhørt personer, hvis liv eller død mere eller mindre afspejler Englenes personligheder og forstærker dem. Menneskelige følelser, gode som onde, dukker op i dem lidt efter lidt, og tanker, de ikke kan forklare eller forstå, fødes i dem. De har glemt, hvordan livet blandt mennesker er, og det er bl.a. det, Gud ønsker at lære dem. Han ønsker, at de skal lære at tro på, at Han bedst kan dømme, hvad der er godt på jorden, uanset hvordan det måtte se ud for dem. De skal tro på Ham, ellers kan de ikke være Engle. Han ønsker også, at de skal gøre deres fejl god igen. De lod en ung pige leve, som burde dø, og hun har nu fået kræfter fra en dæmon, som er ved at fordærve hendes sjæl. Englene finder hende kort tid før hun vil udføre et ritual, hvorunder hun vil sælge sin sjæl til Djævelen.


Lucifer har fundet ud af, at de er havnet på jorden, og vil nu udnytte deres tvivl på dem selv, på verden og på Gud til at skaffe nye disciple.

Scenariet kommer til at foregå dels som en søgen efter at genoprette fejlen ved på en eller anden måde at redde pigens sjæl, dels som en række oplevelser, der kan ændre deres syn på Gud, verden og dem selv... Den mest oplagte slutning på scenariet er, at de redder pigens sjæl og vender tilbage til Gud, men måske vil nogle af dem blive på jorden, måske vil en eller to endda falde for Lucifers tilbud. Det vil afhænge meget af både dig og spillerne, hvilke slutninger, der vil være passende.

### Hvad vil vi med scenariet?

Først og fremmest har vi villet lave et følelsesladet psykologisk drama, som bygger meget på Englenes følelser og indbyrdes forhold både før og efter deres fald. Gennem de påvirkninger, Englene får, vil vi gerne påvirke spillerne og deres følelser og skabe godt, intenst rollespil mellem dem.

I anden omgang har vi stræbt efter at lave en god, episk fortælling, som handler om nogle personligheder og overbevisninger, man ikke ser hver dag i rollespil. Vi er ikke kristne, men vi har villet lave et religiøst scenarie, og det vil sige, at selvom du som spilleleder skal gøre dit bedste for at lede Englene fra den rette sti, vil vi gerne have så mange af spillerne som muligt til at føle, at hvis de holder fast i deres tro, så kan intet for alvor true dem. Godhed, selvopofrelse



og næstekærlighed er nøgleord i dette scenarie, og det kan blive en fantastisk fornemmelse for spillerne at bevare disse dyder gennem scenariet. Scenariet kommer til at sætte Englene i en situation, hvor de kun har sig selv at stole på, hvor de kun kan handle ud fra deres egen dømmekraft om, hvad der er bedst for mennesker, og de vil finde ud af, at dette er meget, meget svært. Gud ønsker at lære Englene for fremtiden at tro blindt og uden tøven på ham, og du skal få spillerne til at tænke over denne uforbeholdne troskab, du skal få dem til at føle, hvordan det er at overgive sig fuldstændig til Guds vilje, hvordan det er at stole fuldkommen på, at hvad der end sker med dem, så gør de hvad Gud ønsker. Måske får dette krav om blind lydighed nogle af Englene til at vende sig fra Gud, men det gør ikke noget. Erkendelsen af troens magt og reaktionen på denne erkendelse er det vigtige.

Sidst, men ikke mindst, har vi ganske simpelt gerne villet lave en god, sammenhængende historie med gode scener, bipersoner og omgivelser. En historie med skurke og helte, ofre, der skal reddes, action, gode handouts, et problem, der skal løses, et godt klimaks, og en række gode slutninger at vælge imellem.

Nu ved du, hvad vi gerne vil opnå. Vi håber, at du efter at have læst scenariet dels ønsker det samme som os, dels føler, vi har givet dig gode kort på hånden til at gøre det. Vi ønsker dig held og lykke.

## BØN & BEKENDELSE

*De ti bud:*

*Du må ikke have andre guder end mig*

*Du må ikke dyrke afgudsbilleder*

*Du må ikke misbruge Herren din Guds navn*

*Du skal komme hviledagen i hu, at du holder den hellig*

*Du skal ære din Fader og din Moder*

*Du må ikke slå ihjel*

*Du må ikke bedrive hor*

*Du må ikke stjæle*

*Du må ikke lyve*

*Du må ikke begære din næstes hus, hustru, eller andet der hører din næste til*

*Vor Fader, du, som er i Himlene!*

*Helliget worde dit navn;*

*komme dit rige;*

*ske din vilje på jorden, som den sker i Himmelen;*

*giv os i dag vort daglige brød;*

*og forlad os vor skyld, som også vi forlader vore skyldnere;*

*og led os ikke ind i fristelse;*

*men fri os fra det onde;*

*thi dit er Riget og magten og æren i evighed!*

*Amen.*

*Herren velsigne og bevare dig!*

*Herren lade sit ansigt lyse over dig og være dig nådig!*

*Herren løfte sit åsyn på dig og give dig fred!*

*Jeg (vi) forsager Djævelen og alle hans gerninger og alt hans væsen.*

*Jeg (vi) tror på Gud Fader, den almægtige, himmelens og jordens skaber,*

*og på Jesus Kristus, hans enbårne Søn, vor Herre, som er undfanget ved Helligånden,*

*født af Jomfru Maria, pint under Pontius Pilatus, korsfæstet, død og begravet,*

*nedfaret til Dødsriget, på tredje dag opstanden fra de døde, opfaret til Himmels,*

*siddende ved Gud Faders, den almægtiges, højre hånd,*

*hvorfra han skal komme at dømme levende og døde.*

*Jeg (vi) tror på Helligånden, én hellig, almindelig kirke,*

*de helliges samfund, syndernes forladelse,*

*kødets opstandelse og et evigt liv.*

*Klagesangene, 5,21: Omvend os, Herre, til dig, så vender vi om, giv os nye dage som fordum!*

*Eller har du helt stødt os bort, er din vrede mod os uden ende?*

*Klagesangene, 3,49: Hvileløst strømmer mit øje, det kender ej ro, før Herren skuer ned fra*

*Himlen, før han ser til.*

*En bøn:*

*Herre, skjul ikke dit ansigt, så jeg synker dybere i anfægtelse, og mørket får magt med mig, og*

*mine tanker forvirres; vend dig ikke fra mig, så jeg ikke får hjælp og bliver løst ud af mine bånd.*

*Herre, se dog og mærk, hvordan den onde fjende vil vække mistillid til dit ord, ja rive hele*

*salighedsgrundvolden fra mig, så intet bliver mere usikkert end det, du har sagt. Ak, Gud,*

*stands dog snart alle disse rænker, og bring modstanderen til tavshed og lad din gode Ånd tale*

*fred til mit hjerte. Herre, mit livs Gud, min forløser, red mig op af dybet! Amen.*

## OM ENGLE OG HIMLEN

Herunder følger en forklaring på, hvordan ting hænger sammen i dette scenarie. Du skal sørge for, at alle disse ting er forklaret for spillerne før I går igang med at spille, så der ikke opstår misforståelser. Du kan enten læse det op eller (bedst) referere det med dine egne ord.

### En Engels fødsel

Gode mennesker kommer i Himlen. Hvilke der fortjener det, og hvilke der ikke gør, er en personlig sag, som kun Gud i den sidste ende kan afgøre, men ofte kan svaret også findes i menneskets egen sjæl. I Himlen opnår man det, alle gode mennesker dybest set drømmer om.

Ikke alle gode mennesker bliver dog Engle, og hvem der bliver udvalgt til det er endnu sværere at svare på. Gud finder nogle kvaliteter i visse mennesker, nogle stærke eller svage sider, som gør dem specielle i forhold til andre, og disse mennesker får givet et hverv, som er på en gang en tung pligt og en stor ære. De skal kæmpe for Gud, menneskene og det Gode.

### Engles natur

Engle er ikke robotter. De har en vilje, der er så fri som ethvert menneskes, men som alle mennesker har Engle en moral, og den er naturligvis god. Det vil sige at Engle ikke tilsidesætter deres pligt for at pleje egne interesser, de gør ikke nogen unødigt ondt, de hader ikke og stræber ikke efter at tilegne sig andres goder, og de svigter ikke deres kald.

### Kræfter

Alle Engle fødes med særlige kræfter, som efterhånden udvikles og perfektioneres. Disse kræfter får deres energi fra Gud og er udtømmelige, men ikke ubegrænsede. Nogle Engle har stærke kræfter, nogle har svage, og de flestes kræfter vokser med deres stigende erfaring og brug af dem. Kræfterne er ikke som magiske formularer; de kan ikke læres eller deles, men er stærkt personlige for den enkelte Engel. Engle kan godt bruge deres kræfter på hinanden.

Udover deres særlige kræfter kan alle Engle kæmpe med dæmoner i gammeldags forstand, dvs. med sværd og næver og den slags. Nogle er meget bedre til dette end andre.

### Planer

Verden er inddelt i flere forskellige planer. Jorden er et af dem, Himlen et andet, og Himlen er igen delt ind, således at afdødes sjæle eksisterer på et plan, Engle på et andet, og Gud... Ja, det ved ingen, men Gud synes at være på alle planer og ingen på samme tid.

Når Engle sendes til Jorden menes som regel et plan ganske tæt på Jorden, et plan hvor Engle og dæmoner kan mødes og kæmpe, hvorfra menneskets plan kan ses, omend en smule diset, som gennem et gråligt filter, men hvor menneskene ikke kan se ind. Grunden til det, er at det er svært (stort set umuligt) for dæmoner og Engle at være fysisk til stede på Jorden, det kræver for mange kræfter og besværliggør den åndelige vekselvirken med mennesker. Ærkeengle har nu og da besøgt Jorden i fysisk form, men de har også ganske andre kræfter.

Der er enkelte mennesker, der rent faktisk har set Engle og dæmoner; de har enten været gale, påvirkede, geniale magikere eller under indflydelse af dæmoniske kræfter.

Engle ved ikke så meget om Helvede, andet end at onde mennesker, dæmoner og faldne Engle bor der. Der går selvfølgelig mange, mange rygter.

### Tid


Fordi alt er evigt i Himlen, giver tid ikke samme mening her, som den gør for mennesker. Engle oplever verden i løsevne perioder; i før og efter set ud fra et personligt, erfaringsmæssigt niveau, og de planlægger ud fra begivenheder, ikke tidsinddelinger. Noget kan være lang tid siden for en Engel, og for nylig for en anden, og de forstår alligevel hinanden. På nær-Jordplanet træder menneskenes tid ind og influerer Englenes verdensopfattelse; her flyder tiden mere kontinuert og kan være forvirrende for en uerfaren Engel.

### Død

Engle har ingen udødelig sjæl som mennesker. De ER en sjæl, og skønt den ikke ældes i tid, men kun i erfaring, og derfor som sådan er evig, kan den destrueres af dæmoner eller andre overnaturlige kræfter. Sker dette, ophører Englen øjeblikkeligt og fuldstændigt med at eksistere.

### Køn

Da Engle ingen krop har, har de heller intet køn. Mennesker betragter som regel Engle som værende hankønsvæsner, men dette skyldes de manifestationer, Ærkeengle har brugt



overfor mennesker i tidligere tider; her har de brugt en overvejende mandligt udseende fremtoning på grund af samfundets daværende mandsdominans og syn på kvinder. Visse Engle ser sig selv som kvindelige eller mandlige, dette skyldes også påvirkning fra menneskers traditionelle syn på kvindelige og mandlige egenskaber, da Engle trods alt beskæftiger sig meget med mennesker og derfor kan komme til at optage disse inddelinger i deres begrebsverden.

Betegnelserne “han” og “hun” i dette scenarie er brugt for at lette spillet, da betegnelserne svarer til kønnet på de kroppe, SP’erne havner i.

### **Mennesker**

Engle er til for at beskytte verden mod Djævelens onde hensigter og redde mennesker fra at falde i hans klør. De fleste onde mennesker er under indflydelse af dæmoner, men det er ikke altid påvirkningen er direkte. (Der sidder ikke altid en djævel og hvisker dem i øret, når de gør onde ting).

Engle har set verden fra nær-jorden planet tit nok til at have en svag fornemmelse for, hvordan mennesker vekselvirker med hinanden.

Det sker en sjælden gang, at Engle bliver sendt ud for at slå mennesker ihjel, når de er for fortabte til at kunne frelses.

### **Biblen**

SP’erne kender Biblen i alle detaljer, men de ved, den er skrevet af mennesker, og derfor ikke 100 % rigtig. Meget er sagn og myter, meget er forvansket i overleveringer, og en smule er sandt. Det er op til dig, hvad der passer. De ti bud er gode nok, selvom de er blevet misfortolket en del i tidens løb.

## OVERSIGT

Dette er en oversigt over scenerne i scenariet. De er skrevet i den mest sandsynlige rækkefølge.

### 1. Mødet

Startscenen. Spilpersonerne ankommer til **kirken** en ad gangen. Når de har talt et stykke tid, vil en **præst** komme og smide dem ud. Dette skal gerne understrege for dem, at de er langt væk hjemmefra, og at Gud ikke længere er hos dem.

### 2. Rebecca

Uden for kirken vil de få øje på **Rebecca**, den pige, de troede de skulle redde under missionen. Hun holder tilsyneladende øje med kirken. Hun ser ikke dem. De kan prøve at tale med hende nu eller de kan finde hende senere, men hun vil være blive klar over, hvem de er, og stikke af fra dem. Hun har modtaget kræfter fra den Mørke Side, og har ikke lyst til at tale med en flok Engle.

### 3. Lucifer

Hvis SP'erne på et eller andet tidspunkt forfølger Rebecca, vil hun føre dem ind i **South Central**, hvor de bliver angrebet af hendes goons. De vil, når alt synes temmelig håbløst, blive reddet af **Lucifer**, som enten sender sine goons, som derefter vil føre SP'erne til ham, eller selv komme og redde dem. (Evt. kan SP'erne også blive passet op ude ved Rebeccas hus, som goons'ene/Lucifer selv holder øje med.) Lucifer vil forsøge at få dem lokket eller truet over på sin side, og hvis det ikke lykkes, vil han håne dem, og sige, at Rebecca alligevel vil være hans fra midnat. (Evt. næste aften).

### 4. Rebeccas hus

Hvis SP'erne undersøger **Rebeccas hus** vil de finde notater, scrap-bøger, magibøger og andet, som vil lade dem forstå, hvad der er sket med hende siden de reddede hendes liv, og at hun vil udføre et ritual, hvori hun vil lave en pagt med Djævelen. Ritualet skal foregå i kirken. I huset kan SP'erne evt. møde en ung mand ved navn **Billy**. Han er Rebeccas bodyguard, og lettere retarderet.

### 5. Kirken

SP'erne vil sandsynligvis forsøge at advare præsten om hvad der skal ske. Ca. kl. 22 vil Rebecca og hendes goons dukke op for at forberede ritualet. Skurkene skal have fat i præsten og have tilbageholdt SP'erne.

### 6. Ritualet

Ritualet foregår ved at Rebecca påkalder Lucifer, som dukker op, og tilbyder ham en pagt, som hun vil forsegle ved at ofre præsten. Lucifer stopper hende, og siger til SP'erne, at hvis én af dem bliver hans tjener, vil han spare Rebeccas sjæl og præstens liv. Nu er det så op til SP'erne (og dig), hvordan scenariet skal slutte.

## SPILPERSONERNE

Herunder følger en kort gennemgang over SP'erne, som vi har tænkt dem, og som vi har forestillet os du kan påvirke dem gennem scenariet. Det kan selvfølgelig ske, at en spiller vælger at fortolke sin SP anderledes og reagerer anderledes på scenariet og de andre SP'er end vi har forestillet os. Der er ikke meget i scenariet, der direkte henvender sig til den ene eller den anden SP; det er dig, der skal holde øje med udviklingen mellem dem, og skubbe dem i den ene eller anden retning, når du føler, det er nødvendigt og passer ind. Det meste skulle gerne komme fra spillet mellem SP'erne og selvfølgelig mellem SP'erne og NPC'erne.

### Arakiel:

Arakiel er lederen blandt SP'erne, eller har i hvert fald været det indtil nu. Han er en meget gammel Engel, omkring 3.000 år. Han er meget pligtopfyldende, også hvis det skulle koste en Engel eller ti, og en dygtig leder.

Hans særlige kræfter består i at kunne tale nyt mod ind i sine Engle; at kunne opmuntre dem til at give sig selv 100% i nødens stund.

Arakiel vågner i en krop, der tilhørte en forretningsmand i 50'erne. Manden faldt om af et hjerteslag på sit arbejde, og blev forsøgt genoplivet i en ambulance på vej til hospitalet. Kroppen er kraftig og en smule overvægtig, middelhøjde, lyst, vigende hår og lyse, blå øjne. Den er ikke særlig god til at understøtte Arakiels position som leder, idet den ikke er vant til at være overlegen, og derfor viger tilbage for konfrontationer af de fleste slags, f.eks. med Umiel, som den ganske simpelt er bange for.

Du kan give Arakiel opmuntring ved at lade NPC'er vise ham respekt. Lucifer vil forsøge at undergrave de andres tro på ham, og du kan også spille på hans fysiske underlegenhed og hans tvivl om deres mission på jorden.

### Alare:

Alare er en meget ung, uerfaren og usikker Engel. Hendes kræfter sætter hende i stand til at dæmpe andres aggressioner, angst og andre mørke følelser, når disse bliver for voldsomme. Udover at være meget effektiv mod mennesker, der er skræmte eller direkte besatte af dæmoner, og mod dæmoner selv, fungerer hun som en slags trykventil for Engle, idet hun også fjerner toppen af deres følelser, hvis de bliver for destruktive. De andre SP'er ved ikke, at hun bruger

sine kræfter på dem, selvom et par af dem har en anelse om det. Bemærk i øvrigt, at Alare nødtigt vil bruge sine kræfter på Astra. Hun ved, at hun gør noget meget gennemgribende ved de andre, når hun bruger sine kræfter, og hun er bange for at "ødelægge" Astra, som hun aldrig har rørt. Hvis hun gør det i scenariet, så beskriv malende for hende, hvordan han ikke længere er ren.

Når hun arbejder med andres følelser, ser hun ind i deres sjæl og ser, hvad følelserne ville føre til i deres sind, hvis de blev levet ud. Hun ved det ikke, men Gud har gjort denne indsigt ekstra tydelig for at være sikker på, at hun bruger sine kræfter, når det er nødvendigt. Dette gør, at hun har set meget ubehagelige ting i de andres sind, og hun er meget bange for hvad der vil ske, hvis hun ikke magter at styre deres mørke følelser.

Dette faktum er et væsentligt håndtag; Lucifer kender hendes angst for de andre og vil spille på den. Du kan også lade Alare se ting i menneskers sjæle, både gode og onde, og hvis du vil støtte hende, kan du f.eks. lade hende berolige præsten lidt eller tale fornuft med Billy.

Alares krop er en asiatisk pige på ca. 14 år, der døde af en hjerneblødning i sit hjem og blev lagt i en slags familiekapel. Fordi Alare er så ung, "husker" hun en del om at begå sig blandt mennesker; ikke som aktive minder, mere som en slags instinkter.

### Astra:

Astra er den mest ubekymrede og positive af Englene. Han er ikke ret gammel, men dog ældre end Alare. Astras kræfter består i at han kan lave illusioner af enhver slags i lyd og lys, både for mennesker, dæmoner og andre Engle. Han elsker at bruge sine kræfter, men føler sig en smule overset og vil gerne opnå mere anerkendelse blandt de andre. Han er temmelig impulsiv og overilet, han lever og føler i det øjeblik, han er i.

Astra er den, der vil have nemmest ved at falde for direkte løfter fra Lucifer om mere magt og respekt. Han kan måske overbevises om, at hans sande potentiale og værdier kun vil komme til deres ret ved at tjene den anden side. Astra kan på den anden side også sagtens spontant beslutte sig for at ofre sig for de andre. Spil på hans impulsivitet og hans ønske om at være sejere.

Astras krop er afhængig af heroin. Han er lige kommet ned fra et rush, når scenariet starter, og efter 6-8 timer vil han få abstinenser i form af koldsved, rysten, smerter og hallucinationer (af den ubehagelige, truende slags) og en voldsom trang til stoffer. Han har selv stoffer og en sprøjte på sig, og vil vide, hvordan man bruger det. Han kan ved de andres hjælp og viljestyrke sandsynligvis holde sig fra det, og i så fald vil hans abstinenser gøre ham



fuldstændig ubrugelig i ca. et døgn (måske kortere, hvis du synes han og de andre hjælpes godt ad), hvorefter han vil være o.k. Husk i så fald at tilrettelægge tidsforløbet, så han også kan være med. Hvis han får stoffet, vil det bedste være at give ham en lille dosis, så han stadig kan fungere normalt. Kiria har også en vis viden om den slags.

Astras krop er en flot fyr på ca. 30 i sorte Levi's, læderjakke og mørkt, halvlangt hår. Han ligner en rockmusiker, hvilket han er. Denne mand døde af en overdosis heroin på et toilet på et spillested.

#### **Kiria:**

Kiria er en helende Engel. Hun kan lægge sine hænder på menneskers aura og hele deres kroppe, eller på Engle og genskabe deres livskraft. Disse kræfter betyder meget for hende, og hun hader at se lidelse og død omkring sig. Hun er overvejende optimistisk, men svinger meget med sine omgivelser.

Kiria har elsket Demene lige så længe de to har været Engle, hvilket de blev omtrent samtidig for nogle hundrede år siden. Denne kærlighed er noget helt særligt for Engle. På jorden bliver den i høj grad forstyrret af deres kroppes reaktioner og deres følelser omkring det, der er sket; hun vil lide med Demene og ønske at se hans lidelser ende, og hun vil tiltrækkes fysisk af Umiel, hvis krop også tiltrækkes af hendes. Lucifer vil udnytte denne splittelse, han vil bore i hendes følelser for de to, og lokke hende med, at han kan løse problemet ved at ændre på de følelser, der er årsag til dem. Han vil f.eks. kunne få Umiel til at holde op med at begære hende, hvis hun ønsker det. "Du vil jo ikke se dem lide, vel?"

Kirias krop er en meget smuk, latinamerikansk sygeplejerskes på ca. 25. Hun har af medlidenhed slået Demenes krop ihjel på det hospital, hun arbejder på, og har derefter taget sit eget liv.

#### **Demene:**

Demene har evnen til at se tegn i sine omgivelser og modtage syner, som kun han kan opfange, og som er beskeder fra Gud. Han skal videreformidle dem i sin egen fortolkning, og dette er et stort problem for ham, da han altid er usikker på, om han gør det korrekt. Gud har givet disse kræfter til en usikker, svag personlighed, for at de skulle bruges med stor varsomhed og omhyggelighed, og ikke sløset. Demene går i evig angst for en dag at misfortolke et syn, og ønsker dybest set ikke at være Engel. Demene elsker Kiria, og skammer sig, da han føler sig ansvarlig for den nuværende situation.

Demene kan hjælpes af Alare og Astra: Hvis de alle tre arbejder sammen og koncentrerer sig (lav en episk scene ud af det første gang), kan det lade sig gøre for Alare at skabe en forbindelse mellem Demenes og Astras sind, så Astra kan vise de andre de syner, Demene får. Du må gerne hinte til dem om dette, da det ikke er sikkert, de selv tænker på det.

Lucifer vil udnytte Demenes skyldfølelse og ønske om at se de andre frelst. Desuden vil han prøve at bilde ham ind, at Kiria i virkeligheden bare har ondt af ham, og hellere vil have Umiel.

Demenes krop tilhørte en ung mand på et par og 20, der var døden nær af AIDS, og er derfor svag og afmagret. Kroppen husker, at det var Kirias krop, der slog den ihjel, og er instinktivt bange for hende.

Undervejs i scenariet må Demene meget gerne få syner og indblik i forskellige ting, dette kan både være et pres og en støtte alt efter situationen. Du kan bruge det til at involvere Demene mere, hvis det er nødvendigt, eller til at hinte til spillerne, hvis de er ved at overse noget vigtigt, men hold det på et fornuftigt niveau.

#### **Umiel:**

Umiel er, i gammeldags forstand, den stærkeste og bedste kriger blandt SP'erne, og også blandt de fleste andre almindelige Engle. Han er ikke så gammel som Arakiel, men har dog mere end 1.000 år bag sig som Engel. Umiel lever for at kæmpe, og han er en dygtig taktiker, men går ikke meget op i større overblik og bevæggrunde. Det lader han Arakiel om. Umiel hader at se Engle falde, og han hader dæmoner. Han har et voldsomt temperament, og støder ofte sammen med Arakiel, men Arakiel kan altid få ham til at falde ned igen. Ofte hjælper Alare med at dæmpe Umiel uden at nogen ved noget om det.

Umiels temperament er det største problem for ham i dette scenarie, specielt fordi hans krop, som har tilhørt en af fyrene fra **Bloods**, også er krigerisk og hidsig, og derfor yderligere puster til ilden i hans sjæl. Der kan opstå alvorlige konfrontationer mellem Arakiel og ham, da Arakiels krop ikke indgyder særlig meget respekt i Umiel. Umiel kan føle trang til at tage lederpositionen fra Arakiel, hvis han tror, han vil lede gruppen bedre. Lucifer vil have let ved at tænde Umiels vrede og rette den i forkerte retninger.

Umiel bliver desuden voldsomt fysisk tiltrukket af Kiria, og vil være tilbøjelig til at blive mere og mere irriteret på Demene, som synes svag og ynkelig og tilsyneladende er mere vigtig for Kiria. Dette vil Lucifer også udnytte.

Umiel har en pistol, og han forstår at bruge den, men derudover kan han kæmpe frygtindgydende med alt, der minder om et våben. Umiels krop er en stor neger på ca. 25. Han har været på flugt fra politiet, og er blevet skudt ned i en baggyde efter at have dræbt to betjente. (Note: Umiel vil ikke få problemer med politiet i scenariet, hvis han blot holder nogenlunde lav profil).

Med hensyn til, hvor meget SP'erne ved om verden og hvordan den fungerer, så har de fra deres tilværelse som Engle en svag fornemmelse af, hvordan mennesker vekselvirker med hinanden, og deres kroppe vil også hjælpe dem med at begå sig, idet de f.eks. godt kan mærke, at cheeseburgere er udmærket til aftensmad, og at man skal gå på toilettet en gang imellem. De har fra SP til SP en meget forskellig indsigt i verden anno 1998. F.eks. ved Umiel, hvordan ethvert almindeligt våben fungerer, fordi han er kriger, og Kiria ved lidt om førstehjælp og sprøjter, men de kan ikke bare bruge en mobiltelefon, ligesom de ikke bare kan køre bil, bruge computere eller kreditkort, ringe til oplysningen, eller andre ting, der virker usandsynlige. Det bedste er, hvis de er tvunget til at bruge intuition og høflighed for at kunne løse de praktiske problemer, der opstår, men dette skal ikke være dominerende i scenariet. Alares noget bedre indsigt i verden kan du bruge, når de virkelig har brug for at gøre et eller andet "moderne" selv. Alle kan tale, skrive og læse engelsk, og Kiria kan tale latinamerikansk, hvis det skulle blive nødvendigt.

Sørg for, at den viden de har, i høj grad kommer til dem som noget, der "føles rigtigt" at gøre; noget de har en "fornemmelse" af, hvordan virker.

Hvis SP'erne begynder at opsøge deres kroppes tidligere liv og den slags, så gør det nemt for dig selv og lad dem ikke finde familie og den slags ting. Arakiel og Kiria er de to eneste, der bærer nogen form for identifikation. (Arakiel har en tegnebog med kreditkort, og Kiria har et skilt på sin uniform).

Hvis Englene dør i løbet af scenariet, ophører de med at eksistere, fuldstændig som hvis de var døde som Engle. Dette er noget, SP'erne ved instinktivt.

Med hensyn til SP'ernes kræfter, så må du afgøre, hvor meget de kan bruge dem. Måske vil din gruppe gerne føle sig små og magtesløse i en fremmed, fjendsk verden, måske vil de gerne føle sig som overnaturlige væsner med mystiske kræfter. Find ud af, hvad der passer til

gruppen og scenariets forløb. En idé er, at deres kræfter kun virker, når de for alvor har brug for det.

I de enkelte SP-beskrivelser findes et afsnit, som er ens fra SP til SP. Det er det første afsnit, det, der kaldes Faldet. Derudover er der to afsnit, Missionen og Samtalen, som afviger fra SP til SP på enkelte punkter, og som afspejler deres individuelle følelser og opfattelse af det, der er sket. Selvom afsnittene som sagt minder meget om hinanden, bør du læse dem alle igennem for at få det bedste indtryk af SP'ernes personligheder.

# SCENERNE

## MØDET

Englene dukker op i L.A. idet de vågner op i kroppe, der for nylig er døde. De drages mod hinanden, og finder sammen i en gammel kirke. Denne stump køres en for en med hver SP. Start med det allersidste, der står i afsnittet "I en anden verden" i deres personbeskrivelser, beskriv for dem, hvordan de vandrer gennem byen, genkender den som Los Angeles, byen hvor deres mission gik galt, og beskriv, hvordan årstiden er skiftet fra sommer til vinter; der er gået et halvt år. Det er aften, og vejret er som dansk tidligt efterår; det støvregner, luften er tung og klam, temperaturen er småkold, men tålelig. L.A. om dagen er lidt varmere, ca. 18 grader.

Englene vågner op henad aften (ved 22-tiden) og de vandrer hver især ca. en time. Dette betyder bl.a. at de ikke behøver bekymre sig væsentligt om at blive forfulgt eller eftersøgt, blot de holder nogenlunde lav profil.

**Arakiel** vandrer gennem den yderste del af finanskvarteret, han kan se de tårnhøje skyskrabere til sin ene side, og mørke, skumle sidegyder til den anden. Hvis han begynder at løbe, vil hans krop efter et stykke tid protestere voldsomt og smertefuldt, især hans hjerte. I det hele taget reagerer hans krop meget anderledes end han vil det; den skræmmes lidt for meget af underlige skygger og ubehagelige mennesker.

**Umiels** færd går gennem en del af de sorte beboelseskvarterer, der hvor folk bor i fleretageshuse med vasketøj i baggården og taler råbende sammen over altankanter, og børn danser til ghettoblastere uden for små snuskede fastfood-restauranter. Fattigdommen er tydelig, men dette er ikke en krigszone som South Central.

**Demene** går uden at lægge mærke til helheder og stemninger; han ser detaljer overalt. Ubevidst leder han efter tegn fra Gud, men finder ingen, han kan bruge. Beskriv verden omkring ham som et væld af meningsløse detaljer; gadelygters genskin i vandpytter, katte, der forsvinder over plankeværk, en luder, der kigger efter ham, når han passerer, eller lignende.

Han vil sikkert forvente, at folk ser underligt efter ham, men det gør de kun til en vis grad. (Trods hans sære påklædning).

**Kiria** går fra et nogenlunde anstændigt kvarter gennem værre og værre slum. Hjemløse folk sover på gaderne omkring hende, skabede køtere roder i skraldespande og narkomaner trækker på gadehjørnerne. Nød og elendighed hersker. Som en smuk kvinde i sygeplejerskeuniform vækker hun ret meget opmærksomhed, men ingen antaster hende.


**Astra** lægger ikke mærke til ret meget. Effekterne af det stof, han har taget er stort set væk, men han vandrer på må og få og lader sig lede af tilsyneladende tilfældige valg. Han går gennem kvarterer med mange natklubber og barer, og overalt ser han fulde, opløftede mennesker, fest og ballade.

**Alare** er den, der husker mest om menneskenes verden og hvordan den fungerer. Hendes vandren går gennem Chinatown og gennem mindre pæne kvarterer udenfor, og folk kigger en del efter denne ensomme, meget unge pige.

Til sidst når SP'erne en for en frem til kirken. De ankommer i følgende rækkefølge: Kiria, Demene, Umiel, Arakiel, Alare og sidst Astra. Når de ser hinanden, genkender de hinanden med det samme. Beskriv skyggernes spil på kirkemuren, beskriv hvordan det våde grus knaser under deres fødder, beskriv hvordan det indre af kirken er koldt og mørkt på denne tid af døgnet. Se i øvrigt afsnittet **Steder** for en nærmere beskrivelse af **kirken**. I denne scene skal spillerne have så meget tid, de har brug for, til at opbygge en god stemning, for det er sikkert den, der er afgørende for, hvordan resten af scenariet kommer til at forløbe.

Efter SP'erne har snakket lidt, kommer **præsten** (se afsnittet **NPC'ere**) og smider dem ud. Han tror de er i gang med en narkohandel eller lignende, og han vil ikke ha' den slags i Guds hus. Specielt vil han ikke se våben derinde. Præsten er bange, især for Umiel, men fast besluttet på ikke at lade sig tyrannisere i sin egen kirke. Han vil sige ting som "I har ikke har noget at gøre i Guds hus", "I er fortabte forledte sjæle" og den slags. Præsten fatter intet af hvad SP'erne egentlig er, men kommer til at sige ting, der rammer hårdt.

Når SP'erne forlader kirken, vil en eller flere af dem kort efter lægge mærke til **Rebecca**, som sidder i en bil på den anden side af gaden og holder øje med kirken. De genkender hende øjeblikkeligt, og sekundet efter starter hun bilen og kører sin vej. Hun lægger ikke mærke til SP'erne. Du kan evt. lade det være Demene, der får øje på Rebecca, og lade hende



få en kort, intens vision om Rebecca, der står i en cirkel og messer, omgivet af sorte flammer. Det kan også være Alare, der ser Rebecca, hun vil da få en klar fornemmelse af Rebecca's voldsomme ønske om mere magt og kræfter; det er et ondt, mørkt, ønske.

SP'erne kan vælge at følge efter hende nu, eller evt. aflæse nummerpladen (Alare kan godt huske, at den slags er en god idé) og spore hende på en eller anden måde. Hvis de spørger en eller anden NPC, f.eks. en taxachauffør, om hvordan man finder en bestemt bil ud fra en nummerplade, så kender han "tilfældigvis" en eller anden fra Motorkøretøjskontoret, som han kan ringe til for en mindre sum penge.

## REBECCA

Når SP'erne har fundet ud af, hvor Rebecca bor, enten ved at følge efter hende eller ved at spore hendes nummerplade, kan de vælge at prøve at tale med hende, eller slå hende ihjel, alt efter hvilken løsning de synes er den rigtige. De må IKKE slå hende ihjel endnu. Hvad de end gør, vil hun "genkende" dem; d.v.s. hun vil vide, hvem de er i virkeligheden, og hun vil flygte fra dem i sin bil. Du må afgøre, hvor meget de skal have talt med hende, hvis overhovedet, før hun flygter; måske gør hun det så snart hun ser dem. Hvis de taler med hende, vil hun være meget afvisende og kold overfor dem. Under alle omstændigheder skal hun have lov til at flygte ret hurtigt; bliver det for svært for hende, så send **Billy** ind for at bremse SP'erne.

SP'erne kan vælge at følge efter hende eller blive og undersøge huset. Hvis de følger efter, vil Billy ikke kunne holde dem tilbage, men de vil ikke indhente Rebecca, før hun nærmer sig **South Central**. Her vil hun styre direkte mod en gruppe **Crips**, og med tydelige fagter beordre dem til at standse SP'erne. Denne gruppe er hendes folk, og de vil følge hendes ordrer. Her kommer SP'erne i problemer. Crips'ene er stærkt bevæbnede, og SP'erne kan enten vende om og flygte eller kaste sig ned bag olietønder og andet og besvare ilden. Hvad enten de tager kampen op eller ej, vil de meget hurtigt være meget trængte. Nu redder Lucifer dem i en af sine to skikkelser (se **Lucifer**).

Hvis du vælger at spille ham som **Bossen**, vil en flok af hans **goons** komme og skræmme Crips'ene væk, og bede SP'erne om at følge med.

Vælger du **Lysbringeren**, vil han selv komme. Han træder ud af skyggerne, netop som det ser allersortest ud, går roligt hen imod Crips'ene, hvis skud alle preller af på ham, og breder armene ud, som for at omfavne dem alle. Crips'ene står et øjeblik og tøver, mister derefter en efter en deres mod, vender sig om, og flygter. Lucifer tager da sine arme ned, vender sig mod SP'erne og beder dem med en lav, indtrængende stemme om at følge med.

Hvis de bliver og undersøger **Rebecca's hus**, vil Billy selvfølgelig gøre sit job og prøve at forhindre dem i det, og SP'erne må pacificere ham på en eller anden måde. De kan selvfølgelig gøre det voldeligt, men det bedste (og mest sandsynlige) er, at de prøver at tale med ham. Lad dem forstå fra første øjeblik de ser ham, at han er retarderet; det skulle gerne få dem til at få ondt af ham. Når de taler med ham, er rolige, venlige ord mest effektive, Alare's kræfter virker

stærkt på ham, og hvis han synes de er flinke nok, vil han være tilbøjelig til at tro på alt, hvad de siger. Hvis de prøver at overtale ham til at gøre Rebecca ondt, må du afgøre, om det skal lykkes, men det bør trække voldsomt fra i deres "regnskab" med Gud at manipulere med en stakkels evnesvag. I huset kan de finde forskellige spændende ting. Se afsnittet **Handouts**.

Når de forlader huset, vil de kort efter blive passet op af Bloods-fyrene. (Hvis du spiller Lucifer som Bossen). De har fået besked på at føre SP'erne til ham. Hvis du spiller Lucifer som Lysbringeren, vil han passe dem op kort tid efter de har forladt huset og bede dem følge ham.

Denne scene skal ende med, at SP'erne bliver ført hen til Lucifer, eller følger med ham.

## BOSSEN

SP'erne bliver ført til en natklub i et semi-pænt kvarter i Downtown L.A. Natklubben hedder **Dante's**, og er fyldt med læder og rødt fløjl; der er et forsænket dansegulv og stroboskoplys. SP'erne bliver ført ad en trappe bag den ene bar op til Bossen's kontor.

Når SP'erne træder derind, skal de have en fornemmelse af ubehag ved situationen; et par goons skubber dem ind af den tunge, massive dør og lukker den bag dem, så de er alene med Bossen. Han står med ryggen til dem på den anden side af et kæmpestort, tungt egetræsskrivebord, og retter lidt på et af sværdene på sin våbenvæg. Våbenvæggen viser et imponerende udvalg af forskellige sværd, sabler, knive og lignende fra utallige tider og kulturer.

Rummet omkring dem er holdt i samme stil som natklubben; i den ene ende af rummet står en sofagrube i sort læder, gulvtæppet er blødt og i mørke, rødgyldne farver, der hænger lamper på væggene, som sender et varmt, gyldent lys op på væggen, som ligeledes er i en rødgylden farve. Væggen til højre for SP'erne er et stort, tonet panoramavindue ned mod natklubben, overfor dem er Bossens skrivebord og våbenvæg, og til venstre hænger et kæmpe maleri. Alt i rummet er enten sort eller mørkt rødgyldent, og lyset synes at komme alle steder fra og forstærke den varme glød i rummet.

Hver gang Bossen taler, og specielt når han er rigtig engageret, vil det virke som om gløden i rummet forstærkes og bliver varmere.

Når Bossen beslutter sig for at tale til SP'erne vender han sig langsomt om og byder dem roligt velkommen. Han er på hjemmebane, dette er hans spil, og han skal virke fuldstændig overlegen hele tiden. SP'erne vil bemærke, at han ikke er menneskelig, og at han er meget, meget sej. De vil IKKE kunne mærke at hans kræfter er af det onde endnu.

Lucifer vil nu starte med at fortælle dem, at hans baggrund er den samme som deres; han var engang en Engel, så satte han spørgsmålstegn ved Guds dispositioner med menneskerne, og han blev smidt ud. (Sørg for at bruge ordet Han meget i starten). I stedet for at fortvivle, som han kan se SP'erne er ved, valgte han at gøre noget aktivt, og det er lykkedes ham at opbygge en pæn position, hvor han har en del magt. Han vil naturligvis påstå, at han bruger sin magt godt, at han kan forstå, det ser noget voldsomt ud for dem med automatvåben og store goons, men at det desværre er nødvendigt for at kunne begå sig i de værste miljøer i L.A.

De så jo selv hvilke midler pigens folk brugte. (Han vil nægte at kende til hende i starten af samtalen).


Han vil nu fortælle dem, hvor meget på røven de er, og at han er den eneste, der kan hjælpe dem. Han håbede selv i starten på at kunne vende tilbage, men det er ikke til nogen nytte, siger han. De kan ligeså godt opgive. Han skal gå i detaljer med hver enkelt SP om vedkommendes personlige situation, hvor sårbare de er, og hvis de bliver vrede eller sårede over det, vil han trække på skuldrene og sige, at han jo blot fortæller det som det er, men at han godt kan forstå, de er bitre. Han vil fortælle dem, at hvis det stod til ham, så ville han vide at værdsætte deres potentiale og gøre sit bedste for at give dem deres fulde kræfter igen. Som sagt, følg mig, i stedet for at leve i et evigt, forgæves håb om at kunne vende tilbage til en Gud, der har behandlet Jer sådan.

Han vil efterhånden tale mere og mere om, at han kan hjælpe dem og at de bør lade ham gøre det. Træk eksempler fra scenariet frem og fortæl, hvor store problemer, de kan komme i med "den slags". Det eneste han vil kræve af dem, er en gentjeneste for hver tjeneste, han gør dem. Han fortæller, at det er blevet en slags regel for ham efter at have levet på jorden i så lang tid.

På nuværende tidspunkt vil stemningen i rummet være meget, meget tæt. Det virker som om der er varmere, og Bossens øjne er endnu dybere end før. De skulle gerne så småt have lugtet lunt nu. Ellers pres dem lidt mere, prøv at tvinge dem til at vælge om de vil have hans hjælp eller klare sig selv. "I skal bare sige ja, kom nu".

Når det går op for dem, hvem han er, og de spørger ham direkte om han egentlig ikke er Lucifer, vil han se en smule irriteret ud, som om det i grunden er ligegyldigt, hvem han egentlig er, og bekræfte det på en totalt nonchalant måde. Derefter vil han spørge, om han da ikke havde ret i det han sagde, om de ikke er blevet behandlet dårligt, om de ikke er forsvarsløse og har brug for hans beskyttelse, o.s.v. Alt, hvad de har sagt, vil han bruge imod dem, og alt, hvad han hidtil har sagt, vil stadig være brugbare argumenter. Vær stadig cool og ovenpå, men vær meget mere skræmmende nu.

Hvis SP'erne bliver for irriterende eller nærgående vil han omgående sætte dem på plads, d.v.s. se dem direkte i øjnene, sænke stemmen til en kold, dystert knurren og fortælle dem præcis, hvor små og ubetydelige de er i hans øjne. Han vil også fortælle dem, at de godt kan



glemme at prøve at redde Rebecca, da hun er så villig til at tjene ham, at han bare behøver at række hånden ud og plukke hende. Han vil fortælle, hvornår ritualet bliver udført, og også hvor, men kun hvis de ikke selv kan nå eller har mulighed for at regne det ud.

I denne scene skal det være tydeligt for SP'erne, at de er de små. Hvis de prøver at forlade rummet vil de opdage, at der bliver ved med at være lige langt over til døren. De kan godt angribe Lucifer, men de vil ikke have en chance. Han vil ikke slå dem ihjel, blot le af dem og smide dem ud af sit kontor.

Efter de har "afsløret" ham, skal samtalen kun vare så længe du føler, der kommer godt rollespil ud af den. Når der ikke gør det længere, eller når SP'erne insisterer på at ville forlade rummet og ikke vil tale med ham længere, bør du afslutte den. Slut af med at se meget, meget ond ud, og sige, at de mødes igen, og næste gang vil de krybe på jorden foran ham.

Se i øvrigt under **Lucifer** i afsnittet **NPC'ere** for flere motivationer og tips omkring Bossen.

Denne scene skal ende med, at SP'erne forlader Bossens kontor, enten frivilligt eller med hjælp fra hans goons.

## LYSBRINGEREN

Lucifer fører dem nu til en park i nærheden af, hvor de er. I parken, som er misligholdt og øde, ligger en pavillion, som engang var smuk, men nu er hårdt medtaget af tidens tand. Han træder op i pavillionen og byder SP'erne indenfor. Pavillionen er ca. 5 meter i diameter og har bænke hele vejen rundt. I loftet er en gammel, slidt fresco med fugle og engle og en engang klar, blå himmel med hvide skyer. Pavillionen bærer præg af at utallige bumser og narkomaner har tilbragt dage og nætter der; der lugter af sprut og pis, der ligger knuste flasker og plasticposer og flyder, og stemningen emmer af mismod og forfald.

Der bliver en lille smule lysere i pavillionen, hver gang Lucifer taler. Dette lægger SP'erne mærke til efterhånden. Jo mere intens og engageret Lucifer bliver i løbet af samtalen, jo mere intenst bliver lyset, uden at det synes at komme fra nogen kilde. Der må ikke herske nogen tvivl i SP'erne om, at dette er et meget, meget sejt væsen, som de dog ikke helt kan placere.

Lucifer vil starte med at forklare SP'erne, at han er en falden Engel som dem, og at han føler med dem over deres skæbne. Han har været på jorden længe, og han forstår godt, hvis de er skuffede og bitre på Gud (brug ordet Ham meget i starten af samtalen!) over det, der er sket. Hvis SP'erne spørger om, hvad han har gjort, så sig, at hans fejl ikke var værre end deres; han brugte blot sin egen fri vilje til at gøre noget, han følte var rigtigt. Lucifer forsøgte at rådgive Ham om, hvad der skulle ske med et menneske, og det tog Han ilde op. Hvis de presser ham, så vil han se plaget ud og sige, at han helst ikke vil tale mere om det, men hellere vil tale om SP'erne.

Spørger de om Rebecca, vil han påstå, at han ikke kender hendes situation personligt, men at han tvivler på, at de kan redde hende, hvis hun ikke vil reddes.

Han vil nu begynde at tale om dem; meget subtilt vil han pirke til hver af deres personlige problemer, tale om hvor svært det er at klare sig i denne verden, når man ikke kan stole på sine egne reaktioner og evner, han vil hele tiden sørge for at lyde medlidende og beklagende, og når en af SP'erne tilsyneladende får for meget, vil han undskylde og tale om noget andet. Langsomt vil han dreje samtalen over på, hvad SP'erne nu skal gøre. Hvis de undervejs spørger ham om praktiske detaljer, eller ønsker at høre hans mening om et eller andet, vil han svare dem så ærligt som du føler er muligt.

Lysbringeren vil så fortælle dem, at for at gøre det rigtige, bliver de nødt til at have en, der kan vejlede dem om mennesker og om at bevare deres egen sjæls sundhed. Han vil hævde, at hvis de ikke lytter til ham, vil de langsomt miste deres greb om verden, fortvivle og endeligt fortabe deres sjæl. Han har set det ske med andre Engle, der var kastet bort. Deres sande potentiale for godhed og ædelhed vil aldrig blive udfoldet, hvis de går til grunde, men han vil kunne hjælpe dem, siger han. Han vil prøve at overbevise dem om, at han er deres eneste redning, og at han faktisk har lært så meget om tilstandene i menneskenes verden, at han kan hjælpe dem. Nu skal de gerne begynde at regne ud, hvem han egentlig er, men lad være med at vink med for store vognstænger. Lucifer er god til at være subtil, når han ønsker det.


Han vil nu kræve af dem, at for hver tjeneste, han gør dem, skal de gøre en for ham. Han fortæller dem at dette er hans måde at arbejde på, og at det er nødvendigt, når man har med mennesker at gøre. Også for at de ikke skal stå i gæld til ham.

På dette tidspunkt skal atmosfæren i pavillionen være tæt og knitrende. Lyset, som ikke rigtig kommer nogen steder fra, og som de kun lægger mærke til når de tænker over det, synes nu at være af en skærende, smertende kvalitet; som et koldt neonlys, der flimrer langsomt nok til at det gør ondt i øjnene, men hurtigt nok til at det virker kontinuert. Lucifers øjne er blevet endnu mere intense og gennemborende end før.

Når det går op for dem, hvem han er og de konfronterer ham med det, vil han se dem dybt i øjnene og sige at ja, det er han. Men har han ikke ret? Er de ikke fortabte? Lucifer vil gøre endnu et forsøg på at få dem over på hans side, han vil bruge alt, hvad de har sagt, imod dem, og alle hans argumenter vil stadig have vægt. Hvis de ikke vil lytte, bliver han mørkere og mere dyster end nogensinde før, og han vil gøre sit bedste for at skræmme og genere SP'erne. Han vil konfrontere dem med alle deres tvivl, sorger og indbyrdes problemer, og han vil få dem til at føle sig så små og usle som muligt.

Han vil også fortælle dem, at de vil forfejle deres mission (igen) om at redde Rebeccas sjæl, da hun vil blive hans ved ritualet ved midnat. Han fortæller dem også hvor det er, hvis de ingen chance har for selv at regne det ud. Ifølge ham har de ingen chance; hun er så godt som i hans klør.





Hvis SP'erne prøver at angribe Lucifer, vil han tvinge dem tilbage, op mod væggen, med en enkelt håndbevægelse, og fortælle dem præcis hvor små og usle de er i hans øjne, og hvor langt, langt væk de er fra deres Gud.

Denne scene skal efter "afsløringen" kun køre så længe SP'erne ønsker at tale med ham, og så længe der er godt rollespil. Når du føler, det er tid, vil Lucifer fortælle dem, at de ses igen, og næste gang vil de ønske, de havde taget mod hans tilbud første gang..... Så forsvinder både han og alt lys, der var i pavillionen, og de er alene.

Se også under **Lucifer** i afsnittet **NPC'ere** for gode råd og motivationer om Lysbringeren.

Denne scene skal slutte med at Lucifer forsvinder og lader dem være alene.

## KIRKEN

Hvis SP'erne tager hen for at advare præsten om, hvad der skal ske, vil han modtage dem med åbne arme, og være ked af, at han afviste dem tidligere. Han vil undskylde meget, og forklare, at han har oplevet så mange ting i sin tid som præst, som har gjort ham bange, og at selvom de havde været narkohandlere eller skurke, så burde han alligevel have modtaget dem og talt med dem. Det er ikke hans opgave at dømme gode fra onde. Han vil lytte til hvad de siger, og takke dem for advarslen, men sige, at der desværre ikke er meget, han kan gøre, da han intet kender til den slags ting, politiet har travlt til at hjælpe, og han kender ikke andre, der kan.

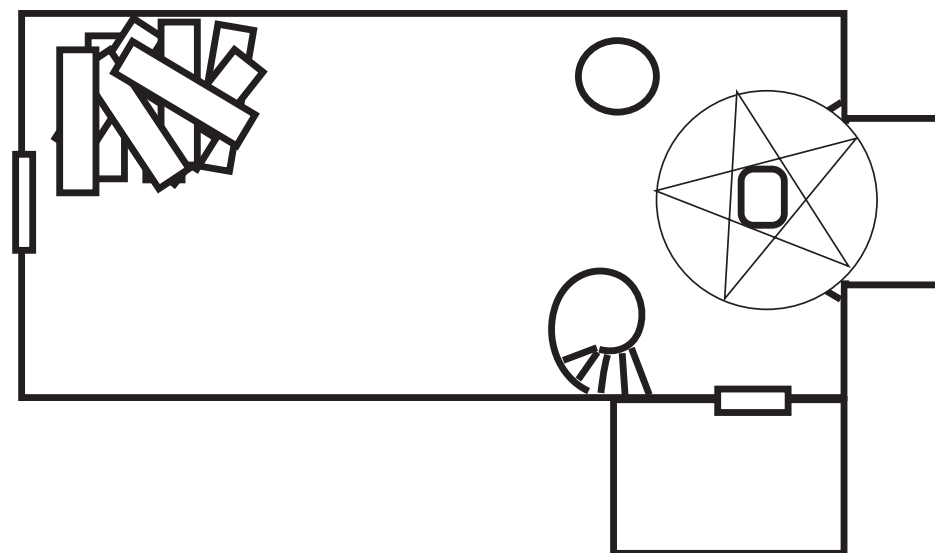
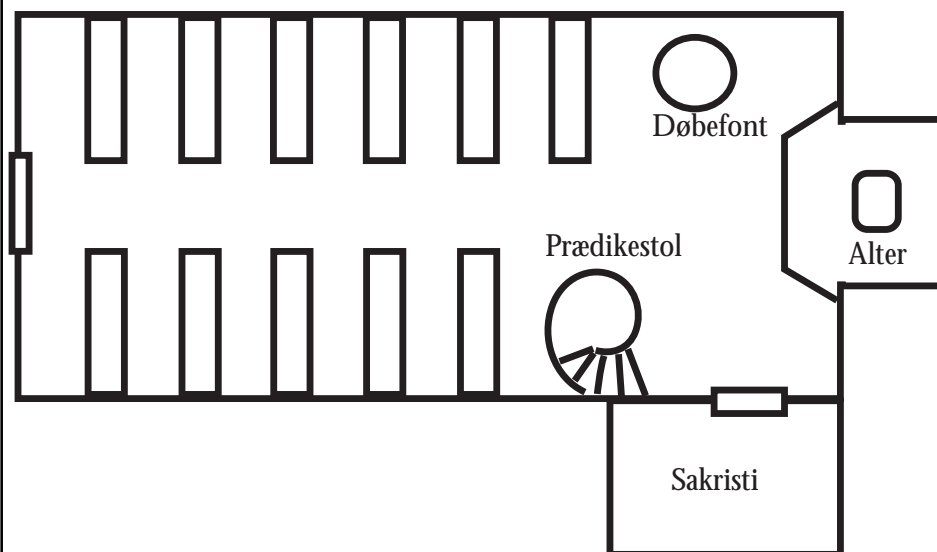
Da kirken er protestantisk og præsten ligeså, kender han intet til excorsimeritualer, hellige amuletter eller noget i den stil.

Hvis SP'erne fortæller, hvem de virkelig er, må han gerne tro på dem, og i så fald vil han være dybt ulykkelig og meget skamfuld over at have smidt Guds Engle ud af Guds egen bolig.

Rebecca og hendes goons ankommer til kirken kl. ca. 22. Nu bliver du nødt til at sørge for, at de kan tage præsten til fange, komme ind i kirken, og holde SP'erne i ro; hvis SP'erne endnu ikke har været i Rebecca's hus bør du hinte til dem om at tage derud (de skal også have fat i **dagbogen**), ellers må du prøve at lade præsten gå afsides i et eller andet ærinde, og hvis SP'erne insisterer på ikke at lade ham ude af syne, må Rebecca og goons'ene tage ham og SP'erne til fange med magt. Rebecca vil helst ikke have slået SP'erne ihjel, men hun har intet imod at hendes goons vifter store våben i ansigtet på dem eller skyder på dem, om nødvendigt.

Når det lykkes at få præsten taget til fange, kan du bruge ham som gidsel for at få SP'erne til endeligt at overgive sig. SP'erne vil være i undertal og skarpt underbevæbnede, så de har faktisk ikke en chance for at vinde en evt. kamp med goons'ene. Gør det klart for dem fra starten, så I ikke spilder for meget tid i denne scene.

Scenen skal ende med, at præsten og SP'erne er taget til fange af goons'ene, og at Rebecca har fri adgang til kirken.



## RITUALET

Denne scene starter med, at Rebecca genner SP'erne hen i den ene ende af kirken, hvor de bliver holdt op af nok goons med våben til at holde dem i ro. Præsten ligger bevidstløs i den anden ende af kirken. SP'erne kan ikke slippe forbi goons'ene, men de kan tale til Rebecca, indtil hun evt. bliver træt af at høre på dem, og får sine goons til at slå dem eller lign. Herfra vil hun ignorere dem, og koncentrere sig om ritualet.

Rebecca og hendes håndlangere starter med at vanhellige kirken. Alle kirkebænkene bliver kastet ned i den ene ende af lokalet. Krucifikset bliver vendt om, så Jesus hænger med hovedet nedad, og overhældt med svineblod. Den meget gamle bibel på alteret bliver brændt, og asken brugt sammen med andre mere ubehagelige substanser til at tegne en stor magisk cirkel midt på gulvet. Cirklen fylder hele gulvet, således at SP'erne er klemt op i et hjørne uden flugtmuligheder. (Se tegning herunder, og vis den evt. til SP'erne). Døbefonten bliver fyldt med billig whisky. Alteret bliver flyttet ind midt i cirklen, og den gamle præst bliver bundet til det. Det er meningen at han senere skal ofres. I kanten af cirklen er fem skåle med noget brændende vædske i. Der kommer en sødlig-ræddende stank fra røgen. Væggenes hundrede af år gamle kalkmalerier bliver overskravlet med graffiti, og prædikestolen bliver udsat for hærverk. Når dette er gjort er atmosfæren i kirken ikke længere fredfyldt og hellig.

Meningen med den magiske cirkel er dels at påkalde Djævelen, dels at beskytte sig mod overnaturlige kræfter udefra. Rebecca tror, cirklen beskytter hende mod alle slags kræfter, men i virkeligheden beskytter den kun mod Engle. Når hun er færdig med at lave den, vil hun bede den mest harmløse (set fra hendes synspunkt) af SP'erne om at komme hen imod hende, og det vil selvfølgelig ikke lykkes ham/hende at krydse cirklen, til Rebeccas store fornøjelse. Derefter vil hun påbegynde ritualet.

Hun begynder at messe en række gamle formularer og bevæge sig rundt i cirklen på en systematisk måde. (Se **Handouts**)

Efter den første del af ritualet går døren til kirken op, og Lucifer kommer ind. Han er klædt som sidst, SP'erne så ham. En af goons'ene vader hen til ham, og fortæller ham at det her er en privat fest, og han kan godt fise af. Lucifer fortæller ham, at han skam er inviteret,

brækker fyrens arm, stiller sig op af en søjle og får så lov at stå i fred. Rebecca har fortsat ritualet imens, og bliver færdig med anden del.

Nu sker der noget meget foruroligende; kirken er blevet centrum for en djævelsk pagt, og dette manifesterer sig på en eller anden måde; f.eks. kan lysene begynde at ose og lugte af svovl, Lucifers øjne kan begynde at lyse rødt, den største glasmosaik kan pludselig knuses og falde til gulvet med et drøn, der kan lyde underlige, messende, hylende stemmer fra kroge og sprækker, tordenvejr kan begynde udenfor, eller en kombination af ovenstående og hvad du selv kan finde på. Lucifer vil beholde sin nuværende form i det store og hele (altså ingen horn i panden og klove), men ser meget mere djævelsk ud end nogensinde før, og atmosfæren i rummet skal ose af sort magi. Alt dette er for meget for Rebeccas goons, som stikker af. Nu kan SP'erne gøre hvad de vil, de kan dog stadig ikke bryde cirklen som Engle eller på anden måde skade Rebecca fysisk mens hun står i den. Rebecca selv har sprunget et ord eller to over af overraskelse; hun kan godt mærke, hvem det er, hun står overfor, og havde åbenbart ikke helt forventet, at hendes ritual faktisk ville virke.

Rebecca fortsætter med tredje del af påkaldelsen, hvor hun skal ofre præsten, men idet hun hæver kniven og skal til at hugge den i offeret, bliver hun stoppet af Lucifer. Han fryser hendes bevægelse i luften, og fortæller SP'erne, at han er villig til at tage én af dem i stedet for hende. Hvis én af dem vil komme med ham, vil han lade Rebecca og præsten gå. Hvis ikke, vil han slippe Rebecca, hun vil fuldføre pagten og fortabe sin sjæl, og præsten vil dø.

Dette er den store finale, og den skal gerne udvikle sig til et meget episk, følelsesladet, dramatisk klimaks. Lucifer vil ikke spare nogen midler for at få SP'erne til at føle, at ligemeget hvad de vælger, så vinder han, og Gud taber. Han vil dog helst have en af dem, for som han har sagt, så er Rebecca hans under alle omstændigheder, og han ved, at hvis en af Englene ofrer sig, vil de alle lide under det for evigt. Som sagt vil han bruge alle midler; han vil skræmme, true, lokke, håne, argumentere, spille på deres svagheder, presse dem ved at lade Rebecca bevæge kniven en smule, når han synes, de tager for lang tid, og fortælle dem om alle de ting, Rebecca skal udføre for ham. De må gerne få ondt af Rebecca og komme i alvorlig tvivl om, hvor ond hun egentlig er. Hvis Englene gør det rette i denne scene, vil både de og Rebecca være frelste, og Lucifer vil intet opnå. Hvis alt går galt, vil Rebeccas sjæl tilhøre Lucifer og Englene være tvunget til at leve på Jorden. Alt afhænger af dine spilleres indstilling

til det endelige valg. Find ud af, om deres primære tanke er at redde sig selv eller Rebeccas sjæl. Det er i orden, hvis de gerne vil redde både sig selv og Rebecca, og det er også muligt, men kun hvis de først og fremmest tænker på det menneskes sjæl, de holder i deres hænder. Det er den prøve, Gud har sat dem på.

#### **Englenes muligheder i slutscenen:**

- Lade Rebecca udføre ritualet. I så fald er alt tabt. Englene har da været hovmodige og sat sig selv over et menneske; de har ment, at det var vigtigere for Gud, at de blev reddet end et menneskes sjæl, og de har ikke rettet op på deres fejl. Lucifer vil give dem adskillige chancer for at ofre sig, men hvis de bliver ved med at afvise det, vil han til sidst slippe Rebecca, som fører kniven ned og dræber præsten. Præsten dør med et fortvivlet, halvkvalt skrig. I samme øjeblik går lyset i kirken ud, og SP'erne hører Lucifers latter, idet han forsvinder med Rebecca. Der høres en knagende lyd oppefra, og kirken begynder at styrte sammen. SP'erne kan nå at slippe ud, hvis de vil; de, der ikke slipper ud, vil dø, og deres sjæle gå til grunde. De, der slipper ud, vil leve resten af deres menneskeliv i fortvivlet stræben efter at gøre godt. Langsomt vil de glemme, hvad de engang var, og kun huske smerten, afsavnet og længslen efter det, der nu for altid er tabt for dem...

- En eller flere af SP'erne kan beslutte sig for at snyde Lucifer for at nå hen til Rebecca. Det kan de selvfølgelig ikke drøfte indbyrdes, da Lucifer kan høre alt hvad de taler om, men hvis en af dem siger, at han vil tage hans tilbud, vil Lucifer åbne cirklen for ham eller hende. Det vil da være muligt (men svært) at storme hen til Rebecca, flå kniven fra hende og slå hende bevidsløs, eller ihjel. Lucifer vil miste besindelsen, flå den, der har gjort det, i småstykker øjeblikkeligt, vende sig mod de andre og gøre klar til at flå dem også.


Hvad der sker nu, afhænger af, om Rebecca er død eller ej. Det er vigtigt, at Englene (eller blot den, der handlede) har truffet et valg - at slå Rebecca ud er ikke et valg, men blot en udskydelse af valget. Hvis Rebecca blot er bevidstløs, vil Lucifer vække hende og scenen fra før vil gentage sig, med den forskel, at Lucifer ikke vil lade sig narre en gang til. Er Rebecca derimod død, er der to muligheder. Hvis de har slået hende ihjel for at redde hendes sjæl og gøre deres fejl god igen, er både hendes sjæl og Englene reddet. Afslutningen på denne scene er da nogenlunde den, der er beskrevet sidst i dette afsnit - Ærkeenglen Michael viser sig, bortviser Lucifer og beder de resterende Engle berede sig på at møde Ham igen. Har Englene

dræbt Rebecca for at trodse Lucifer og redde deres eget skind, er hendes sjæl reddet, men Englene er ikke værdige til at vende tilbage som Engle. De har dog reddet en sjæl, og Gud vil være barmhjertig. Michael vil komme og vise Lucifer bort, tage Rebeccas sjæl til sig, og forsvinde. Han vil se sørgmodigt på Englene - Michael kender flere af dem godt, og begræder deres skæbne. Englene vågner op næste dag, derhjemme, og husker intet om deres tidligere eksistens som Engle. Resten af deres liv vil være ganske som ethvert andet menneskes, med de sorger og glæder, Gud tilskikker dem.

- En eller flere af dem ofrer sig. Hvis nogle af dem beslutter sig for at ofre sig og gå med Lucifer, vil Lucifer smile satanisk, bede dem træde ind i cirklen og knæle for ham for at forsegle pagten. Lucifer kan godt ophæve cirkelns beskyttelse mod dem; dvs. selvom de kan træde derind er deres fald ikke fuldendt endnu. Hvis de falder på knæ for Lucifer vil de for alvor være faldet, og dette skal du gøre MEGET tydeligt for dem. De andre Engle kan stadig ikke komme ind, med mindre de vælger at falde også. Lucifer vil veksle et par ord med dem om deres nye liv, og derefter beordre dem til at falde på knæ for at forsegle deres pagt med ham.

Hvis nogen vælger at ofre sig, bør du trække spilleren/spillerne til side, og spørge om SP'ens grund til dette; du skal være sikker på, at Englen ikke på nogen måde selv forventer at få noget godt ud af det. Demene kunne måske gøre det for at slippe for sin pligt som Engel, Umiel er måske stadig vred på Gud, Astra er måske faldet for Djævelens lokkemad om magt og indflydelse, eller noget helt fjerde. Hvis dette er tilfældet, er ingen af Englene reddet. I stedet sker der det, at Lucifer smiler ondt, idet den Faldne Engel knæler for ham. Derefter beordrer han Englen til at rejse sig og sige farvel til sine nye fjender, og de to forsvinder ud i natten sammen. Rebecca løsnes kort efter fra sin lammelse og begynder at gå, og SP'erne kan komme igennem cirklen. Rebecca vil ikke tale med SP'erne, men forsøge at slippe væk fra dem. Hendes sjæl er frelst, idet Lucifer har fået en Engels i stedet.

Sekundet før nogen af dem når at falde på knæ, vil kirkedøren gå op igen, og en Engel i hvidt vil træde ind, fulgt af en blændende stråleglans, der oplyser kirken. Dette er Ærkeenglen Michael. Han træder, svæver, hen mod Lucifer og cirklen, og siger til Lucifer, at han har overskredet sin ret, og han skal stoppe øjeblikkeligt. Rebecca falder om som en klud inde i



cirklen. Lucifer vil være klar over, at han er ved at have tabt, vil prøve at tvinge den eller de Engle, der er kommet ham i møde til at falde på knæ, men det er tydeligt for alle, at han ingen magt har her længere. Scenariet slutter da med, at Lucifer forsvinder, rasende, efter at have svoret hævn, og Michael fortæller SP'erne, at Han (Gud) ønsker at tale med dem. Så samler han Rebecca op, og siger, at SP'erne skal rydde op i kirken indtil han vender tilbage. Han har en tung pligt at udføre. (Denne tunge pligt er at tage Rebecca's liv. Lucifer havde ret i, at hun ville blive hans alligevel.) Præsten er rystende bange, men ellers uskadt.

# NPC'ERNE

## LUCIFER

Lucifer vil vælge en af to måder at henvende sig til SP'erne på, alt efter hvad han (og du) synes vil virke bedst. Den ene måde er som Bossen, en hård, cool gangsterleder, som vil tilbyde dem hjælp, og vil spille på, at de er sårbare, fordi intet kender til verden, og at de ikke er så stærke som de engang var. Denne fremgangsmåde er god til actionprægede spillere.

Den anden måde er som Lysbringeren, hvor han vil virke resigneret og bitter over deres fælles, triste skæbne som udstødte fra Guds nåde. Han vil spille på deres følelse af at være fortabte og ensomme. Han vil virke bedre på spillere, der er til meget intenst, følelsesmæssigt spil.

Begge facader afspejler sandheden om Lucifer, men er kun ufuldstændige brudstykker af hans sande, ubegribelige væsen.

Visse ting går igen i begge personificeringer:

Lucifer er en af Guds første Engle, og blev skabt for lang, lang, lang tid siden. Han var den øverste af Ærkeenglene, og fordi han satte sig op mod Guds vilje, blev han smidt ud. Ingen af SP'erne ved hvor gammel han egentlig er, og hvor stærke kræfter han egentlig har. Hvis det kommer til kamp, kan han bukke begge ender sammen på dem uden at blive forpustet. De har aldrig været oppe mod ham direkte.

Lucifers motivation i scenariet her, er at ramme Gud så hårdt som muligt, ved at tilføje dem han elsker smerte, eller endnu bedre, ved at forlede dem fra Guds vej. Uden indblanding vil Rebecca falde i hans kløer og han ved det. Han er endda så sikker, at han vil være klar til at vente på hende. Lucifer kan bruge Rebecca som sin agent på jorden til at skaffe sig sjæle.

Englene er i en sårbar position, og den vil han gøre alt for at udnytte. Han vil forsøge at forlede dem, så de for altid bliver hans tjenere. Lucifer kender deres følelsesmæssige kvaler til mindste detaljer, og han ved præcis, hvad han har at gøre med. Derudover står det ham frit for at lyve alt det, han vil. Han vil spille på deres tvivl, på Umiels sårede stolthed, på Demenes

skyldfølelse, på Alares angst for ham o.s.v. Han vil så splid imellem englens og Gud, og mellem englens indbyrdes. Han vil bilde dem ting ind om hinanden og om dem selv.

Hvis Alare på et eller andet tidspunkt prøver at se ind i hans sjæl, vil hun først mærke hans fald. Det er et langt, frygteligt fald, som minder hende uhyggeligt meget om hendes eget. Derefter vil hun mærke en uendelig stærk, magtfuld sjæl, og et overvældende ønske om at de skal tro på, hvad han siger. Alle disse indtryk er meget, meget stærke, og du skal ikke lægge fingrene imellem, når du beskriver dem. Demene vil få nogenlunde det samme ud af at forsøge sig med sine synske kræfter; han skulle gerne blive så påvirket, at han et øjeblik frygter for sin mentale sundhed og skal kæmpe for at trænge synerne væk igen. Uanset hvilken skikkelse Lucifer er i, vil han øjeblikkeligt mærke deres evt. indtrængen, rette sit blik mod deres, og holde det fast, så indtrykkene bliver så stærke som overhovedet muligt.

Hvis det ikke lykkes ham at omvende SP'erne, så vil han i det mindste gøre sit bedste for at gøre livet surt for dem.

Dog vil han *ikke* slå dem ihjel. Han kan heller ikke læse deres tanker, kun gennem de følelsesmæssige reaktioner, de fremkalder. (Ellers ville de overhovedet ikke have en chance). Hvis han laver en handel, af hvilkensomhelst art, så er han *nødt* til at opfylde sin del af den, hvis den anden part overholder sin. Det ved Englens godt.

En god løgn: Når SP'erne har regnet ud, hvem han er, vil Lucifer forsøge at overbevise dem om, at Jorden er et af planerne i Helvede. Det betyder, at han hersker der, og at grunden til, at de er smidt derned, må være at de skal tjene ham.

Herunder følger de to forskellige personificeringer af Lucifer og deres karakteristika.

## BOSSEN

Bossen har styr på sit lort. Han går altid ulasteligt klædt i dyre Armanisuits, kører i en flashy bil (altid en ny bil). Han tiltaler altid folk ved deres navn, uanset om det er første gang han møder dem eller ej.

Han er høj, slank og atletisk. Hans ansigt er smalt og markeret (lidt som en elvers, men knap så spinkelt), hans øjne er dybe, glødende og meget fangende.

Bossen driver (bl.a.) en natklub ved navn "Dante's". Langt de fleste af de folk der omgiver ham, kender ikke hans sande identitet, men tror at han er en bigshot narkohandler, hvilket han selvfølgelig *også* er. Han er omgivet af respekt og frygt. Når Englene møder ham, vil han ikke forsøge at skjule hvem han er, men han vil ikke sige det direkte, og han vil tage sig ud fra sin bedste side. Han hader SP'erne, men han kan styre sine følelser fuldstændigt.

Bossens personlighed er som en rigtig sej gangsterboss i en rigtig god gangsterfilm. Han kan være cool og indsmigrende, når han bejler til SP'erne og han kan være kold og intimiderende, når han ikke finder sig i mere fra dem. Hans spil handler om magt, om styrke; det handler om at han er stærk, og det er de ikke længere. Han lader IKKE sit temperament løbe løbsk, men skræmmer dem med sine ord. Hvis det bliver nødvendigt, kan han smække en af SP'erne op ad en mur med et vink med hånden for at demonstrere sin magt. Hvis du har set The Crow, så må Lucifer gerne være meget å lá overskurken (ham med det lange, sorte hår og den stærkt foruroligende asiatiske kæreste).

Rollespilstips: Store, rolige, favnende armbevægelser, brede, selvsikre smil i starten af scenen. Læg gerne hovedet lidt på skrå og brug en indsmigrende tone en gang imellem. Se dem i øjnene og virk magtfuld, men venligsindet. Efterhånden som scenen skrider frem, skal du sænke stemmen, tale til en enkelt af dem ad gangen, bruge få, kontrollerede bevægelser og langsomt få Lucifer til at gå fra at virke som en ven i nøden, til, når de afslører ham, at være den mest skræmmende fjende, de nogensinde har mødt. Dit smil skal ændres fra at være venligt og imødekommende til at være truende og dæmonisk.

### LYSBRINGEREN

Lysbringeren er falden ligesom SP'erne, eller rettere, de er faldne ligesom ham. Det er det, han vil spille på i denne personificering. Han vil komme til dem som den eneste, der rigtig forstår, hvordan de har det, og han vil tilbyde dem hjælp. Han vil være imødekommende, næsten ydmyg overfor dem, indtil de afviser ham. Derefter vil han gøre sit bedste for at fjerne den sidste rest af håb fra SP'erne. Lysbringerens spil handler om følelser, om sorg og tab, og om at frygte den endelige fortabelse.

Lucifer vil ikke umiddelbart røbe sin identitet, men hvis de gætter den (hvilket de helst ligeså langsomt skal gøre), vil han ikke nægte hvem han er.

Han vil tage skikkelse af en meget, meget smuk mand med lyst, halvlångt hår og intense, funklende grønne øjne. Hans ansigt har rene træk, høje kindben og lys hud. Når man ser i hans øjne, er de som spejle af ens egen sjæl; det er som om han har set dybt ind i ens sind, fundet og afvejet alle gode og dårlige sider og er parat til at tilgive alle ens fejl, hvis man blot vil stole på ham. Lysbringeren går klædt helt i hvidt; han har et par hvide jakkesætsbukser på, en hvid, grov skjorte, og en ankellang, hvid trenchcoat. Han ligner en engel.

Rollespilstips: Se den, du taler med rigtig dybt i øjnene, slå blikket ned eller kig længselsfuldt opad. Hav dit blik rettet mod en ting i lang tid, brug ikke hurtige øjen- eller kropsbevægelser. Smil meget sjældent, og da kun i korte, forpinte glimt. Hav armene over kors, som for at beskytte dig selv, men vær rank i ryggen. Brug en lav, undertrykt stemme. Når scenen skrider frem, og SP'erne begynder at ane uråd, så bliv mere og mere truende, spænd din krop, vis et smalt, hånligt smil, læn dig frem mod SP'erne og lad din stemme blive mere og mere isnende.

## REBECCA LEWIS

Rebecca Lewis er en smuk ung kvinde, 17 år gammel. Hun har langt glat sort hår, og temmelig bleg hud. Hun går som regel klædt i enkelt, praktisk tøj; cowboybukser, løs sweater og sneakers. Hun har en meget stærk udstråling.

### Særlige evner

Rebecca kan dominere næsten hvemsomhelst, til at gøre som hun vil, til at forgude hende. Hun har specielt nemt ved at påvirke mænd. PC'erne er stærke nok til at kunne modstå hende, omend hun vil have en stærk effekt, især på Umiel og Arakiel.

### Rebeccas personlighed

Rebecca var indtil for et halvt år siden en helt almindelig, rig, amerikansk collegepige å la Beverly Hills, omend med en lidt mere afslappet holdning til sprut og stoffer. Hun har haft en teenagepigens naturlige verdensfjerne selvoptagethed, krydret med påtaget interesse i politiske emner, der har været in (f.eks. babysæler), og helhjertet engagement i sladder fra det sidste skolebal og udsmykningen til det næste. Hun er ikke dum, tværtimod, hun har bare aldrig fundet ud af at bruge sin intelligens til noget fornuftigt.

Rebecca er ikke klar til de kræfter hun har fået. Hun tøver ikke et sekund, og har ingen hævninger med at bruge dem til at dominere verden omkring sig, og hun vil have mere. Hun ved en del om dæmoner og trolddom, men ikke mere end hvemsomhelst kunne finde ud af ved at gå i biblioteket. Det, og så det faktum at hun ved at magi eksisterer. Hun ved ikke helt med sig selv, om hun vil være istand til at myrde et uskyldigt menneske for at ofre ham til Satan.

### Hvad skete der, set med hendes øjne

Hun tog i byen, som så mange gange før, sammen med sine venner. De tog ud til et skummelt sted en af de andre kendte, og tog noget LSD. Rebecca vidste ikke at der blev puttet LSD i hende. Pludselig begyndte verden at se *meget* underlig ud. I starten var det egentlig meget sjovt, men så kom dæmonerne. Rebecca var ikke et sekund i tvivl om at de

rent faktisk var vaskeægte dæmoner. Hun reagerede instinktivt, forsvarede sig med kræfter hun ikke anede at hun havde, og bekæmpede dæmonerne der angreb hende.

Da Englene kom, genkendte hun også dem for hvad de var. Hun var totalt i panik, og det lykkedes hende at stjæle *noget* fra en af dæmonerne. Hendes sind kollapsede da dæmonens kraft flød ind i hende. Hvad hun ikke véd er at Englene reddede hende fra at dø. Hvis de ikke havde grebet ind, ville hun være død af sine sjælelige kvæstelser.

### Rebecca's historie.


Rebecca kommer fra et rigt hjem, hvor hun har kedet sig lidt. Hendes far har været lidt streng, men intet unormalt. Hun har ofte gået i byen med sine venner, og har klart røget mere hash og taget mere Extacy end hendes far ville have det godt med at vide. Den skæbnesvangre aften tager hun i byen som sædvanligt, men denne gang lusker hendes venner LSD i hendes drink, uden at hun ved det. En flok dæmoner dukker op, og trippet bliver pludselig meget, meget dårligt. Alle ser dæmonerne, men kun Rebecca forstår hvad de er, og at de ikke er en hallucination. De andres sind knækker af det, og de ryger i coma. Rebecca kæmper imod og opdager til sin (og dæmonernes) store overraskelse nogle hidtil latente, overnaturlige kræfter, der sætter hende istand til at skade dæmonerne. Hun flår en af dæmonerne for dens kræfter, men hendes sind bryder sammen overfor de resterendes angreb. Da englene griber ind og frelser hende, er hun på vej til at dø.

Da hun vågner igen husker hun (i modsætning til de andre) alt, hvad der er sket, og forstår betydningen af det. Hun begynder sin rejse mod fortabelsen idet hun begynder at bruge de kræfter, hun stjal fra dæmonen, til at forbedre sit materielle liv.

### Hvad er der sket på jorden?

Der er gået 6 måneder siden englernes kamp, og i den tid er der sket store forandringer for Rebecca og hendes venner. For to måneder siden dræbte hun sine forældre efter et kæmpe skænderi med sin far, som hun af en eller anden grund ikke kunne kontrollere. I blind vrede tvang hun moderen til at skyde faderen. Derefter gik hun i panik, og fik moderen til at skyde sig selv, så der ikke var nogen vidner. Hun fik et mindre sammenbrud efter dette. Politiet konkluderede, at det måtte have været et skænderi mellem faderen og moderen.





Rebecca går stadig i high school, når det en gang imellem passer hende. Der er hun blevet klassens alpha pige; den alle de andre piger gerne vil hænge ud med, og den alle drengene prøver at komme i bukserne på. Der er en lille klike af piger der specielt tilbeder hende. Hendes lærere giver hende gode karakterer, og de er velfortjente.

Det, der optager Rebecca mest, er dog jagten efter andre overnaturlige fænomener, specielt dæmoner. Hun ved, at hun kan få mere magt end hun har, og hun er parat til stort set hvad som helst for at få det. Hun studerer ivrigt historie og magi. Hun har læst en del Crowley, uden dog at have fattet det vilde af det. Hun studerer historiebøger om middelalderens heksejagte o.s.v. Hun har udviklet de kræfter hun har, til ekspertniveau, og føler sig nu klar til at få mere. Hun er så småt begyndt at overveje at tilkalde dæmoner, men hun har ventet, fordi hun stadig kan huske, hvor skræmt hun var over dem sidste gang.

Vennerne fra dengang ser hun intet til længere. Fælles for dem er at de fik sig en grundig forskrækkelse af LSD-oplevelsen, en oplevelse der rettede dem op. De er nu pæne unge mennesker på vej mod et godt, medmenneskeligt, kristent liv.

Rebecca er stadig jomfru. Hun vil gerne vente til hun er sikker på, hvad hun går ind til.

## ANDRE NPC'ERE

### Præsten

Abraham Michaels er 65 år gammel. Han har været præst siden han blev 25, og har set L.A. gå i hundene. Han har set kvarteret omkring kirken blive mere og mere råt. Junkier har slæbt sig til kirkedøren for at dø, kirken er blevet udsat for hærværk adskillige gange. Hans flok af kirkegængere er blevet mindre og mindre, og er nu næsten væk. De unge kommer slet ikke for at høre Guds ord. Ikke desto mindre har Abraham Michaels holdt fast i sin tro, sit håb og sit ønske om at hjælpe sin menighed.

Fader Michaels bor i et hus, der ligger lige bag kirken.

Første gang han ser englene i kirken, bliver han forskrækket, og frygter at de er igang med en narkohandel. Han smider dem ud. Hvis de kommer igen, inden Rebecca dukker op, vil han være ked af at have afvist dem, og vil gerne tale med dem.

Hvis du synes, det passer ind i stemningen og forløbet, vil han kunne fortælle dem om en oplevelse han havde for et par år siden. Han fik et slagtilfælde, og var klinisk død i en halv time. Han så en tunnel, og et lys for enden, og han vidste at han nu kunne sige farvel til alt skidt og synden på jorden, og blive en af Guds engle. Men han fik valget, og valgte at tage tilbage til jorden, fordi der var mere brug for ham der.

### Billy, Rebeccas bodyguard

Billy er lettere retarderet. Han er også et stort, stærkt lokum. Rebecca fandt ham i en park for en måneds tid siden, hvor han fodrede ænder, og tænkte, at hun nok kunne bruge ham til noget. Så dominerede hun ham, og nu forguder Billy hende. Billy er mentalt set ca. 7 år gammel, og Rebecca er hans bedste ven i verden. Han vil gøre alt for hende. Hvis det skulle komme til kamp mellem SP'erne og Billy, vil Umiel lige knap være istand til at klare ham alene. Billy er større og stærkere end Umiel, men Umiel har flere hundrede års ekstra kamperfaring bag sig. Billy er dit værktøj til at forsinke SP'erne med.

Billy kan tales med, hvis man er venlig og tålmodig. Han er bare ikke ret klog, og han ved intet om Rebecca's planer.

## Bloods & Crips

L.A.'s **South Central** er hjem for to store, rivaliserende bander af vrede, unge, sorte mænd. Der er Bloods, som bærer et eller andet rødt på sig, f.eks. et tørklæde eller lignende, og Crips, som bærer blåt. Udover farverne adskiller de sig ikke væsentligt fra hinanden. De er sorte unge mænd, fortabte fra fødslen, vant til at høre skudsalver om natten hvor de bor fra de var 5-6 år. De fleste af dem har kendt andre som dem selv der pludselig en dag blev skudt og dræbt. Enkelte af dem har selv skudt på andre, og dræbt. De er ikke som sådan onde, men de er vrede, og de finder sig ikke i nogetsomhelst fra nogen.

Bossens goons er med i Bloods; Rebeccas er Crips. Umiels krop tilhører Bloods.

## Vennerne

Rebeccas tre tidligere venner; Benny, Juliette og Max, har ændret sig utroligt meget siden hændelsen med LSD. De blev godt og grundigt forskrækkede og vendte deres liv. Nu er de fornuftige unge mennesker, på vej mod gode liv. For dem var LSD hændelsen præcis det rigtige skub på det rigtige tidspunkt. Hvis SP'erne skulle begynde at efterforske deres liv, så mal et billede af nogle pæne unge mennesker.

## STEDERNE

Når du læser disse beskrivelser, så læs dem grundigt, luk så øjnene og se stederne for dit indre øje. Brug din fantasi, se de folk, der er på stederne, se hvad de laver, læg mærke til lyde og lugte, husk dit billede, og brug det, når I spiller. Det er vigtigere, at du ser dine spillere i øjnene og tror på, hvad du fortæller dem, end at du kigger i scenariet for at få hvert ord, vi har skrevet, med. Du skal dog selvfølgelig huske handouts.

### Dante's

Djævelen (i skikkelse af Bossen) driver en natklub i **Downtown** L.A. Den hedder Dante's. Dante's er et halvdyrt sted med en vis stil. I midten af hovedlokalet er et rundt dansegulv omgivet på to sider af balkoner med sofagrupper i sort læder og rødt fløjl. Dansegulvet er forsænket lidt, projektører og stroboskoplys fejer hen over de dansende. Atmosfæren er tung af nydelse, sex og synd. Den tredje side af dansegulvet er domineret af en scene, hvorfra meget høj livemusik bliver spillet hver aften. Musikstilen er hvadsomhelst fra heavy metal, over Rap til techno. Den sidste side består af barens mahogni og læder.

Ned fra loftet hænger bure, hvori smukke letpåklædte kvinder vrider sig til musikken. Balkonerne er i to etager, forbundet med vindeltrapper, men øverste etage er kun for klubbens medlemmer. Ved alle trapperne står et par af djævelens håndlangere: Mænd i 20-25 års alderen. De har solbriller på, og ser generelt ud som gadebøller, der er blevet puttet i pænt tøj. De fleste af dem er sorte.

### Kirken

Kirken er lige modsat af Dante's. Her er stille, roligt og fredeligt. Når SP'erne kommer hertil første gang, skal de føle sig forstemte og små i kirken; som syndere foran Gud. Hvis de kommer igen, inden Rebecca har forberedt sit ritual, vil de føle kirkens fred og guds nærvær. Efter Rebecca har vanhelliget kirken, og tegnet sine pentagrammer, er sagen en ganske anden.

Kirken er fra ca. 1850. Det er en protestantisk kirke, dvs. ingen helgenaltre, ingen vokslys og ingen skriftestole. Kirken består af et klokketårn ved siden af hovedskibet, og et våbenhus. I hovedskibet er der en række bænke og en gang i midten. Der er plads til godt og vel 60 mennesker indenfor. Der er et alter, over hvilket et stort krucifiks hænger. Prædikestolen er

udskåret i træ. Udsmykningerne og altertavlen er simple og stilfulde. Alt i og omkring kirken bærer præg af at være slidt og en smule forfaldent; træer og hække trænger til at blive beskåret, et par gravsten er væltede og groet til med mos, bænkene i kirken er skrammede og blankslidte af 150 års brug. Præsten har dog gjort sit bedste for at kirken stadig er et værdigt hus for Gud.

Kirken ligger i et råddent kvarter. Slum, død og elendighed omgiver stedet på alle sider. Se også **præsten**.

### Rebecca Lewis' hus

Rebeccas forældre var ganske velhavende, og hun har naturligvis arvet deres hus, som ligger i **Santa Monica**. Huset er en stor villa, med garage og stor tilhørende have. Der er en stor mur omkring haven, men ikke noget specielt sikkerhedssystem, og det kan godt lade sig gøre for alle SP'erne at komme over muren i et hjørne af haven, hvor et træ står tæt ved muren.

I garagen står to biler: Rebeccas Porsche 911, og en solid Ford skrot. Udover Billy, har Rebecca en kone til at komme og lave mad og gøre rent. Billy bor i et lille hummer over garagen. Rebecca har ikke omarrangeret huset nævneværdigt siden hendes forældre døde, og deres værelser (soveværelset, hendes fars kontor, og hendes mors musikrum) står fuldstændigt urørt. Hun har ikke været derinde siden hendes forældre døde. I biblioteket, ved siden af en af reolerne, står en kasse bøger. Reolen er fyldt med bøger om hekse, magi, parapsykologi, overnaturlige fænomener og rollespil. Rundt omkring i biblioteket ligger flere af slagsen slået op, med understregninger og fremhævninger rundt omkring. Her fanges Astras øjne af **tegningen** (Beskrivelsen af pagtens ritual). Rebecca har studeret magi, og myter om magi, for at forsøge at forstå sine nyfundne kræfter bedre, og for at kunne få flere.

Rebecca's værelse er stort, og holdt i hvidt og sort; på de hvide vægge hænger skifterammer med tegninger, Rebecca har lavet, der er en del croquis-tegninger, stilleben, og nogle portrætter. Hun tegner godt, men kedeligt. Rebeccas seng er i støbejern med sort sengetøj, ved siden af den er et skrivebord, og ved siden af skrivebordet står en sort kassereol, hvori SP'erne kan finde en **dagbog** og en **scrapbog**. **BEMÆRK:** dagbogen er et MEGET vigtigt handout, som forklarer en masse for SP'erne om, hvad der er sket i Rebeccas liv, og hvad hun har tænkt sig at gøre. Hvad du end skal gøre af krumspring, så SKAL SP'erne have fat i den. Hvis de ikke kommer ind i Rebeccas hus, så kan hun tabe den ud af sin lomme, eller den kan ligge i hendes bil, hvis de undersøger den.

## LOS ANGELES

Det er ikke vigtigt om spillerne ved, hvor de er rent geografisk, og det er heller ikke vigtigt om du gør. Beskrivelserne nedenfor er der, så du kan beskrive kontrasterne i L.A., så de kan få et levende indtryk af den verden, de er i, og de baggrunde, NPC'erne kommer fra eller opholder sig i.

Los Angeles er en by fuld af kontraster og underlige sammensætninger. Der er sorte, hvide og asiater i alle forskellige lag af samfundet, der er rige filmstjerner og udsultede narkomaner, der er finanskvarterer, hvor stål og glas synes at strække sig opad for evigt, og der er slumkvarterer, hvor elendigheden kan lugtes overalt. Og der er helt almindelige mennesker.

### South Central

Dette er stedet, hvor alle film om vrede bad-ass-gang-niggers-from-L.A. foregår. Bydelen ligger i midten af Stor-L.A., lige syd for Downtown L.A. Den består af en række små, adskilte en-etages huse med veranda og en lille forhav. Vejene er brede og lige, her og der ses et supermarked, en grillbar, et autoværksted, og alt ser trøstesløst ens ud, ligegyldigt hvor langt man kører. Her bor primært sorte fra den laveste arbejderklasse i S.C., og de kommer aldrig længere op ad den sociale rangstige. Mange sorte mænd fra S.C. når aldrig at fylde tyve år, og af dem, der gør, ender langt flere i fængsler end på universiteter.

At være hvid i South Central går lige akkurat om dagen, hvis man opfører sig ordentligt. Om natten kan man sagtens dø af det.

### Santa Monica

Santa Monica er South Centrals diametrale modsætning. Det ligger stik vest for Downtown, ud til vandet, er spækket med strandpromenader, hyggelige butikker og restauranter, og lidt længere inde mod land ligger lækre, store huse i skyggen af palmetræer. Det er ikke det rigeste kvarter i L.A., men det er tæt på. Her bor de rige, hvide, succesfulde mennesker, som ikke er helt rige og berømte nok til Beverly Hills og Hollywood Hills. Deres børn er smukke og succesfulde; de kører i skole i Porcher og græder over døde babysæler og ødelagte frisurer uden at deres mascara løber ud. Nogle af dem har måske en gang kysset Jason Priestley.

## Downtown

Denne bydel er som man kan forestille sig de fleste downtowns i de fleste byer, dog er der et karakteristisk stærkt latinamerikansk præg; især på Broadway, som vrimler med tøjbutikker og guldsmede. Man finder et par store kontorbygninger, gamle, hæderkronede hoteller, og et stort forretningskvarter. Dante's ligger i en travl, broget gade med et teater, et par restauranter og et low-budget hotel.

## HANDOUTS O.L.

Først en lille forklaring til følgende sider: Der er handouts, som skal udleveres til spillerne, og så er der beskrivelser af ting, som SP'erne finder. Beskrivelserne skal du ikke give spillerne, men blot gengive for dem, nogenlunde som de står skrevet. Dagbogen og tegningen med ritualet (cirklen og navnene) er handouts, beskrivelsen af scrapbogen og ritualet er ikke.

NB: Dagbogen er et meget vigtigt handout! Hvis du ikke kan få spillerne ud i huset, så må Rebecca tage dagbogen ud af en taske eller have den liggende i sin bil eller hvad du nu kan finde på.

### Scrapbogen

I scrapbogen findes en række billeder og avisudklip, som illustrerer Rebecca's liv, og er et supplement til hendes dagbog. Billederne er af Rebecca og hendes venner, bekendte og klassekammerater, og de ældste er ca. 2 år gamle efter personernes alder at dømme. Her er billeder af Rebecca ved stranden, Rebecca i skolebalkjole, Rebecca til havefest med sin klasse; de finder en del af Rebecca og hendes tre venner, som SP'erne reddede, men ingen steder ses Rebecca's forældre. Rundt om i albummet er tomme pladser, hvor billeder har siddet. Der er ingen tekst i albummet. De yngste billeder er ca. ½ år gamle, på dem ser Rebecca ud præcis, som SP'erne husker hende.

Scrapbogen indeholder derudover en række avisudklip, der ser ud til at komme i kronologisk forlængelse af billederne; de handler om, hvordan Rebecca Lewis gør sit indtog i L.A.'s *high society*, hun begynder at dukke op til filmpremierer, receptioner, gallafester og andet, og der er en del billeder af hende og kendte skuespillere. Hun bliver i billedteksterne beskrevet som snart den ene, snart den andens romance, og det virker i det hele taget som om hun har smeltet alles hjerter. Hun er dog overhovedet ikke så kendt, at hun ligefrem er forfulgt, og hun er sjældent omtalt alene, men hun bliver lagt mærke til.

### Ritualet

Alle Englene er temmeligt kompetente rituelle magikere. (Astra især.) Når SP'erne finder Rebeccas skitse over ritualet, vil de kunne udlede følgende af den.

- Astra og Arakiel genkender Navnene i den yderste cirkel som navne på diverse dæmoner. Navnene i den inderste trekant er navne på Djævelen og to af hans løjtnanter.
- Cirklen vil sandsynligvis ikke forhindre dæmoner adgang, men vil med sikkerhed forhindre Engle i at krydse den. De må gerne være i tvivl om, hvorvidt samme regler gælder for dem selv, da de jo ikke helt rigtigt er Engle længere....
- At "bryde cirklen" vil sige at påvirke noget som helst der er inde i cirklen. Englene vil ikke kunne skyde derind, gå derind, eller bruge deres kræfter på ting eller folk derinde. De vil dog kunne tale til folk, der er i cirklen.
- Ritualet vil være igang fra det øjeblik tegningen er lavet, og vil fungere så længe olien brænder, og så længe magikeren bliver i cirklen.
- Pagten vil IKKE være fuldbyrdet før ritualet er fuldendt, typisk ved at give ofret.
- Ofret er sandsynligvis et uskyldigt menneske.

Med hensyn til magi som sådan, så ved SP'erne, at der findes enkelte magikere i verden, både i historien og i dag. Langt de fleste af disse er onde, da mørkets kræfter er så meget mere tilgængelige og korrumperende. Ritualer som dette er som regel plantet blandt mennesker af dæmoner.



## God fornøjelse!

Nu har du læst hele scenariet, og vi vil gerne give dig et par sidste gode råd med på vejen. Rollespillere forventer altid det umulige af deres spilledere. De regner med at kunne vælte ud af en sovepose, købe en kande kaffe, finde deres lokale, og træde ind i en anden verden. De kræver meget, men du kan kræve noget igen; noget, de sikkert vil takke dig for senere.

Fortæl dem, at du vil male en verden for dem, bygge en stemning op og skabe en historie, og kræve, at de træder ind i den fuldt og helt. Bed dem lægge deres con-træthed udenfor døren, ryste de sidste fire scenarier af sig, glemme verden udenfor, og koncentrere sig 100% om nu og her.

Fortæl dem, at herinde eksisterer kun L.A. '98, her er kun seks Engle og en ukendt menneskeverden, her er kun dem, og de scener, du skaber sammen med dem. Herinde er kun scenariet og scenariets ånd.

Det er dig, der bestemmer, om der skal lukkes andet ind.

Det er dig, der bestemmer, hvad der skal snakkes om.

Det er dig, der bestemmer, hvilken stemning du vil have.

Det er dig, der bestemmer alt, fra det øjeblik, du træder ind i lokalet, og det ved dine spillere godt.

Brug din magt. Tag dem med storm. Giv dem seks timer, de aldrig vil glemme.

Det er dig, der bestemmer.