

**MASS  
EFFECT**

**2157**



**Et science-fiction action drama**  
af Anders Troelsen, Niels Jensen og Thomas Skuldbøl

Dette er ikke et officielt Mass Effect produkt på nogen måde. Mass Effect logoet er et registreret varemærke for EA international Ltd. Vi bruger concept art fra Mass Effect for at formidle vores begejstring for dette univers, og uden hensigt om at krænke rettighedshaverne.

Idé, tekst og layout: Anders Troelsen, Niels Jensen og Thomas Skuldbøl

Tak til spiltesterne: Anne Mori, Martin Horn Pedersen, Mette Markert, Terese Damhøj Andersen, Thomas Mertz, Nis Haller Baggesen, Anders Frost Bertelsen, Simon Steen Hansen, Dan Kierkegaard, Peter Dalby Larsen, Lars Gammelager, Troels Overgaard, Niels-Martin Trier Josefsen, Martin Dan Rasmussen og Michael Madsen.

Tak til Simon Steen Hansen, Niels-Martin Trier Josefsen, og Lars Andresen for feedback og sparring.

Tak til Hanne Matthiesen og Mette Markert for hjælp med korrekturlæsningen.

Illustrationer: Happy Face (s. 2), Artimec (s. 4), Beefy Mechanic (s. 80), Female Turian Sniper (s. 102), Solon Priscus (s. 104) af Meken - deviantart.com  
N7 Soldier (s. 70) af Baolong Zhang – cghub.com  
Action Girl (s. 72) af Nikita Volobuev – cghub.com (modificeret af Niels Jensen)  
N7 Soldier (s. 74) af Marthin Agusta – cghub.com (modificeret af Niels Jensen)  
Turian Cabal (s. 82) af DNA-Daenar – deviantart.com  
Primarch Victus (s. 101) af Eflex – deviantart.com  
Rellius Talmond (s. 103) af Steve Goad og David Westphal – deviantart.com



***“Vrede kan vendes til glæde, hævnørst til fryd, men et udslettet folk kan ikke bringes til at eksistere på ny, og de døde kan ikke bringes tilbage til livet.”***

Sun Tzu  
The Art of War

Året 2157 vil blive husket for to begivenheder. Den første kontakt med intelligent liv i rummet, en ældgammel drøm der gik i opfyldelse. Og den første krig mellem menneskene og de fremmede, et mareridt som vi kun vanskeligt igen kan vågne fra.

Men hvad følger efter? Selv hvis krigen bliver kort og freden kommer, kommer så også tillid? Forståelse? Venskab? Eller vil det altid være dem og os, mennesket og de umenneskelige? Et er sikkert: de døde og fortabte vil ikke gå stille ind i glemslen. Vi vil være nødt til at kæmpe, uanset om det er for hævn eller fred.

**Genre:** “Mass Effect: 2157” er et sci-fi action drama. Der skal nedkæmpes fjender med stormrifler, granatkastere og biotic skills og man får nye evner undervejs. Der skal træffes afgørende valg. Der skal rejses mellem stjernerne.

**Spilletid:** Ca. 5 ½ timer. (Kan også køres som “mini-kampagne” over flere spilgange).

**Antal deltagere:** 1 spilleleder og 5 spillere.

**Spillertype:** For spillere som nyder tempoet ved action og dybden ved science fiction. Spillere som er parate til at udforske deres karakterer og som gerne ruller en terning, uden at reglerne tager overhånd. Kendskab til Mass Effect universet er ikke et krav.

**Spilledertype:** For spilleledere som kan lide at arbejde med plot, tempo og action. Og som har mod på at formidle en galakse fyldt med fantastisk teknologi, nedrige rænkespil og NPC’er af fremmede racer. Kendskab til Mass Effect-universet er en klar fordel.

**Kort om forfatterne:** Thomas har pustet liv i utallige scenarier gennem tiden, men dette er første gang han skriver til Fastaval. Anders og Niels har tidligere skrevet scenariet ‘Femten Mand’.

# Indholdsfortegnelse

## s. 6 **Introduktion**

- Mere om genren - Hvad scenariet er (og ikke er)

## s. 7 **Settingen**

- Menneskeheden i det 22. århundrede
- Det galaktiske samfund
- Konflikten mellem mennesker og turians
- Hvorfor Mass Effect?

## s. 10 **Handlingen**

## s. 12 **Tempo og pacing**

- Scenariets struktur og omtrentligt tidsforbrug

## s. 13 **Karaktererne**

- Ved starten af 1. akt
- Ved starten af 2. akt
- Ved starten af 3. akt

## s. 15 **Antagonisten**

## s. 16 **Spilmekanik**

- Udfordringer
- Støttehandlinger
- Terninger og den gode fortælling
- Når karaktererne bliver bedre: XP!

## s. 22 **Akter og scener**

- 1. akt
- mellemscener
- 2. akt
- mellemscener
- 3. akt





## Oversigt over materialet

Udover **scenarieteksten**, som er den tekst du sidder og læser i lige nu, så indeholder scenariet en del yderligere materiale:

- **Spillerbriefingen** er en hjælp til din briefing af spillerne ved scenariets start.
- **Oversigten over hele afviklingen** giver dig et overblik i kampens hede.
- **Rollerne** består af en illustration, karakterark og en oversigt over gruppen ved scenariets start.
- Efter 1. akt kan spillerne vælge **background traits** og **special abilities** til deres karakterer.
- Til **mellemscenerne** mellem hvert akt får hver spiller et lille handout til at inspirere fortællingen.
- For at lette formidlingen af Mass Effect universet har vi vedlagt **billeder af lokationer og NPC'er**.
- **Stikordslisten til settingen** i hvert akt opsummerer grundlæggende facts om universet, og kan bruges af spillederen når settingen præsenteres, og af spillerne som reference senere.
- **Missionsbriefingerne** holder styr på plottet, så spillerne kan koncentrere sig om at spille rollespil. Disse kan også bruges af spillederen, når missionen i hvert akt skal præsenteres.
- Til brug i 3. akt er der **separate briefinger til mennesker og turians**, indholdet af **en computer terminal** og **to bypass nøgler** der kan desarmere et atomsprænghovede...

Derudover skal der bruges **45 sekssidede terninger** for at afvikle scenariet.

# Introduktion

*Mass Effect: 2157* er et scenarie i tre akter, sat i **science-fiction** settingen fra Mass Effect-universet. Karaktererne er ved scenariets start alle elitesoldater i menneskehedens rumflåde og på mission mod en ukendt fjende: Turians - den første intelligente race menneskeheden har mødt under deres udforskning af andre solsystemer.

Det er i udgangspunktet et scenarie med masser af fed **action**, hvor handlingen drives frem af et ydre plot i form af hemmelige militære missioner på fremmedartede lokationer i galaksen. Plottet i de tre akter spænder over en periode på fem år, og scenariet må gerne føles som en mini-kampagne, hvor man mellem hvert akt "får xp" og nye evner. De tre akter vil umiddelbart virke som adskilte historier for spillerne, men bindes sammen i mødet med den samme tilbagevendende antagonist - turian-generalen Attalus Mithradex.

Mødet mellem racerne er grundlaget for scenariets **drama**. Som scenariet skrider frem, vil der i stigende grad opstå mulighed for konflikter internt i gruppen. Nogle karakterer vil hælde mod konfrontation med og uforsonlighed overfor den fremmede race. Andre karakterer vil stræbe efter samarbejde og forsoning. Konfliktpotentialet eskaleres ved, at to af de oprindelige fem menneskelige spillerkarakterer udskiftes med turians i løbet af scenariet.

I slutningen af 3. akt når karaktererne frem til det endelige opgør med general Mithradex - men på det tidspunkt bliver det måske i højere grad et opgør indbyrdes mellem dem selv.

## Mere om genren - Hvad scenariet er (og ikke er)

Science-fiction (ikke fantasy i rummet)

Vi er i en relativt nær fremtid. Der findes fantastisk teknologi, men der findes ikke magi, "The Force" eller lignende. Ting kan forklares videnskabeligt. Det er en fiktiv men "realistisk" setting. Mennesker er stadig mennesker, selvom gen-terapi, implantater og lignende har forlænget levealderen til 150 år for de heldigste.

Action (ikke investigation)

Scenariet er en rollercoaster, og det må gerne køre i et højt tempo med masser af bulder, brag og biljagter. Der er et bagvedliggende plot og en mening med det hele, men det er ikke meningen, at karaktererne skal stoppe op og undersøge hver en sten på deres vej. De er soldater - ikke efterforskere. Hvis spillerne ikke lige kommer til plottet, så lad plottet komme til dem.

Drama (ikke melodrama)

Scenariet berører modsætningen mellem pragmatisme og idealisme. Hvilke valg er man parat til at træffe og hvilke valg er de rigtige eller de bedste? Der hvor scenariet gerne må gå lidt ned i tempo, men ikke intensitet, er netop når der opstår interessante dilemmaer, som er spændende at udforske. Dramaet handler altså primært om det ydre, nemlig valg, moral og relationerne imellem karaktererne. Der er ingen indre monologer i scenariet.

# Settingen

## Menneskeheden i det 22. århundrede

I **det 22. århundrede** lever Jordens befolkning stadig i nationalstater som i dag. Planeten er tyngt af overbefolkning og forurening på trods af teknologiske fremskridt. I år 2148 finder man på Mars de ældgamle ruiner efter en fremmed, rumfarende civilisation. Med adgang til den fremmede teknologi tager menneskeheden et afgørende spring fremad.

Ved hjælp af et nyt grundstof - "**Element Zero**" - kan man nu manipulere alle andre grundstoffers masse. Denne "**Mass Effect**" muliggør både ny dagligdags teknologi og rumrejser ved overlyshastighed. Snart er menneskeheden i fuld gang med at befolke solsystemet.

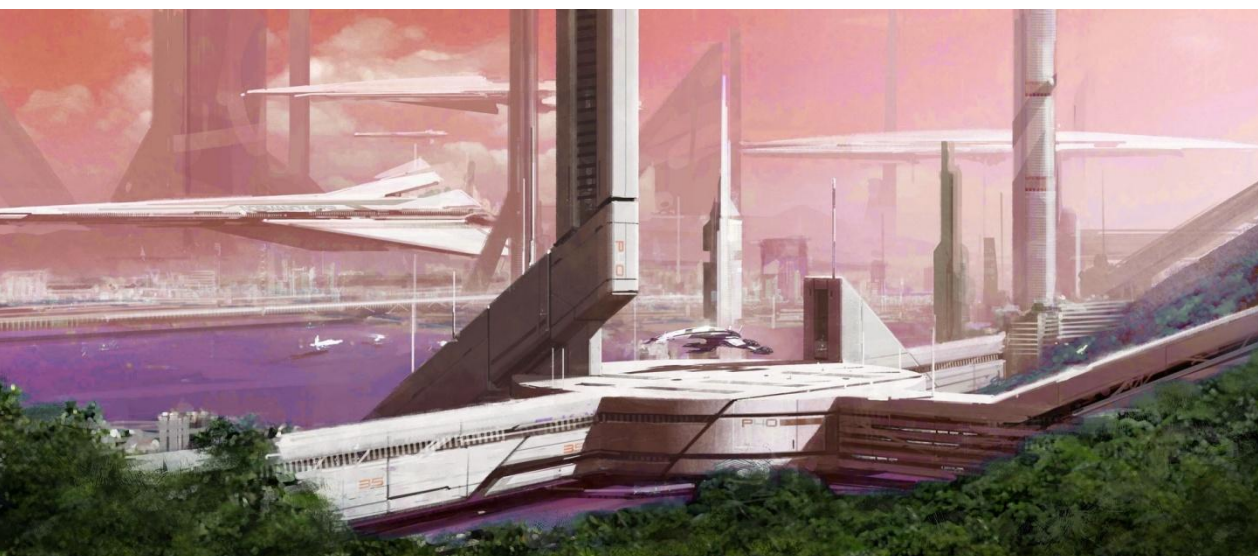


I kredsløb om Pluto opdager man et **Mass Relay** - en gigantisk konstruktion - der tillader direkte transport til og fra fremmede solsystemer. Man går ud fra, at relayet er konstrueret af den samme uddøde race, som også efterlod sig Mass Effect-teknologien på Mars.



Mennesker begynder at opføre kolonier på fremmede planeter i fjerne solsystemer, og efterhånden bor der så mange kolonister fjernt fra Jorden, at jordens ledende nationer går sammen om at oprette **The Systems Alliance** (Alliancen) - en fælles politisk og militær myndighed for menneskehedens interesser i rummet. Hver gang man opdager nye Mass Relays i de fremmede solsystemer åbner man også dem, og hver gang leder netværket af relays videre ud i galaksen - tilsyneladende til nye og ubeboede verdener.

Sådan fortsætter det indtil året 2157, hvor **Shanxi** - en af menneskehedens fjerne kolonier - pludselig bliver angrebet og besat af en fremmed intelligent race... **Turians**. The Systems Alliance samler sin rumflåde og indleder en stor modoffensiv for at befri kolonien. Da scenariet starter, er karaktererne en del af denne modoffensiv.



## Det galaktiske samfund

Ukendt for menneskeheden findes der adskillige andre intelligente racer i Mælkevejs galaksen. Disse racer har udviklet sig uafhængigt af hinanden, men er før eller senere begyndt at rejse i rummet. Derved har de alle på et tidspunkt fået kontakt til det store netværk af Mass Relays, som forbinder fjerne solsystemer på kryds og tværs af galaksen.

Ved et vigtigt knudepunkt i netværket af Mass Relays ligger en gigantisk rumstation, **Citadellet**, der kommer til at fungere som et samlingspunkt for de forskellige racer, og efterhånden udvikler sig til en slags uformel hovedstad i det galaktiske samfund.

Hver race har suverænitet over de solsystemer som de kontrollerer, men til at regulere forholdet mellem racerne og sikre stabilitet oprettes **The Citadel Council**. Dette råd er den øverste myndighed i galaksen, og tre racer har sæde i rådet: *Turians*, *Salarians* og *Asari*. De fleste andre racer har ambassadører, der forhandler på deres vegne med rådet. At drage en parallel til FNs sikkerhedsråd ligger lige for.

## Konflikten mellem mennesker og Turians

Efter Asari og Salaris var Turians den tredje intelligente race som opdagede Citadellet, og dermed sluttede sig til den galaktiske civilisation. I tidens løb har der udviklet sig en uformel arbejdsdeling imellem de tre dominerende racer.

Asari er diplomatisk anlagte og kulturelt og åndeligt sofistikerede. Salaris råder over de dygtigste ingeniører, læger og videnskabsfolk. Turians organisationsevne og militære formåen har sikret dem en niche som det galaktiske samfunds fredsbevarende styrker og ordenshåndhævere.

Da turians første gang mødte mennesker, var disse i gang med at åbne Mass Relays til ukendte områder i galaksen, hvilket er strengt forbudt ifølge Citadellets love. Turians angreb derfor med det samme og besatte siden kolonien på Shanxi. The Systems Alliances tilbageerobring af Shanxi ved slutningen af 1. akt viser, at også menneskeheden råder over betydelig militær formåen.

Menneskehedens indtræden på den galaktiske scene bliver derfor af mange anset som en større trussel mod turians end mod de andre dominerende racer, fordi mennesker og turians begge har potentialet til at konkurrere om den samme militære niche. På den anden side rummer denne lighed også muligheden for et øget samarbejde mellem de to racer.

I 2. og 3. akt af scenariet vil de officielle regeringer hos mennesker og turians forsøge sig med et forsigtigt samarbejde, men der er hardlinere og høge internt i begge lejre. På turian-siden er modstanden mod samarbejdet repræsenteret ved antagonisten general Mithradex og til dels spillerkarakteren Palatina. Alliancen er på sin side infiltreret af den hemmelighedsfulde pro-menneske-organisation **Cerberus**, som inden 3. akt vil forsøge at hverve en af menneskerne blandt spillerkaraktererne som sin agent.



**Hvis du ikke kender Mass Effect-universet på forhånd** vil vi til Fastaval forsøge at sætte dig sammen med en gruppe spillere som heller ikke har noget forhåndskendskab. Udover introduktionen til settingen i dette afsnit vil du finde en række faktabokse i scenarieteksten som uddyber forskellige dele af universet. Introduktionens formål er at give dig som spilleleder en baggrundsviden og en fornemmelse af hvordan Mass Effect-universet fungerer. Det er ikke meningen at alle disse informationer nødvendigvis skal i spil i løbet af scenariet, og det er heller ikke meningen, at du skal kunne dem på fingerspidserne. Brug gerne din egen fantasi til at udfolde universet. Det er ikke vigtigt for os, at scenariet er 100% tro mod universet, så længe spilleleder og spillere bare forholder sig til det samme univers.

Introduktionen og boksene indeholder al den viden om Mass Effect-universet som du måtte have brug for for at kunne køre scenariet, men skulle du få lyst til at udforske settingen endnu mere, vil vi anbefale den glimrende Mass Effect Wiki, <http://masseffect.wikia.com>

**Hvis du eller spillerne allerede kender til Mass Effect-universet** skal I være opmærksomme på, at dette scenarie udspiller sig ca. tredive år før begivenhederne i computerspillet *Mass Effect 1*. Menneskeheden har ved scenariets start ingen kontakt til eller kendskab om de mange øvrige racer som findes i galaksen. Turians er ved scenariets start en ny og ukendt fjende, og man ved kun ganske lidt om dem.

### Mass Effect Kanon

Ifølge den officielle Mass Effect-historie vil samarbejde mellem mennesker og turians efterhånden føre til stadig større forståelse mellem racerne. Om det også bliver udfaldet i "Mass Effect: 2157" er i sidste ende op til spillernes valg.

## Hvorfor Mass Effect?

- Mass Effect er et spændende og veletableret univers. Det er mørkt, modent, og indeholder en række klassiske sci-fi-elementer - lyssky corporations, håbefulde nybyggere, pangalaktisk bureaukrati, episke rumkampe og ikke mindst de foruroligende implikationer ved Newtons 1. lov i det tomme rum.
- Universet lægger op til dilemmaer: moralske kontra strategiske valg, idealisme kontra pragmatisme. Det er bestemt ikke givet, at samarbejde og forståelse er i menneskehedens bedste interesse i en galakse præget af benhård realpolitik og knivstikkeri.
- Settingen er relativt letforståelig, og forudsætter ikke en masse baggrundsviden for at kunne agere i.
- Endelig opmuntrer Mass Effect-universet til at behandle vanskelige emner (såsom racisme, folkemord, værdien af et liv, kunstig intelligens mv.), hvilket giver lidt mere saft og kraft at spille på for de spillere, der eventuelt efterspørger mere end en semi-automatisk rocket launcher.

# Handlingen

## 1. akt (2157) - Operation Tavs Torden

Menneskeheden møder intelligent liv i rummet, bliver angrebet og slået i kamp. Spillerkaraktererne opererer som en specialenhed bag fjendens linjer, i den modoffensiv der vil blive husket som "First Contact War". Deres mission er at tilvejebringe et grusomt våben som fjenden har brugt mod lokale modstandsfolk. Våbnet viser sig at være en elitestyrke af turian biotics, som overmander karaktererne og tager dem til fange. I deres fangenskab udsættes karaktererne for tortur, men møder måske også et glimt af medfølelse hos enkelte af deres fangevogtere.

En af spillerkaraktererne bliver likvideret af general Mithradex netop som Alliancen sætter det endelige modangreb ind mod turian styrkerne på Shanxi. I den efterfølgende forvirring lykkes det de øvrige karakterer at flygte, og måske også at redde livet for de øvrige krigsfanger. Generalen undslipper.

Efter begivenhederne på Shanxi fremstår den aggressive race af turians med få undtagelser som nogle rigtig slemme fyre. Kun en våbenhvile gennemtruffet af galaksens øvrige racer forhindrer den totale krig mellem mennesker og turians.

**1. akt er også** historien om at være oppe mod en ukendt fjende, og har et element af horror over sig. Det vil være forståeligt, hvis spillerkaraktererne har en dæmoniseret opfattelse af turians efter mødet med hardlinerer Mithradex og hans håndlangere i 1. akt.

## Mellemscener (2157-2161)

I en række helt korte scener udfoldes Mass Effect-universet i årene efter Shanxi.

Spillerkarakterernes baggrund uddybes og deres motivationer udforskes. Karaktererne træffer hver især et vigtigt valg som relaterer sig til konflikten om menneskehedens forhold til turians. Turian karakteren Jaim Kuros introduceres.

## 2. akt (2161) - Operation Sagte Skridt

Som følge af en foreløbig fredstraktat mellem racerne får spillerkarakterernes militærenhed et *turian*-medlem. Gruppen skal arbejde undercover på Citadellet for at løse en politisk betændt sag. Et netværk af menneskelige slavehandlere overfalder systematisk civile turians, og deres forbrydelser har ført til stigende fjendtlighed overfor mennesker generelt.

Gruppen lokaliserer slavehandlerne på Citadellet og sætter en stopper for deres aktiviteter. Måske finder spillerkaraktererne også oplysninger som indikerer at slavehandlerne arbejdede for en skjult bagmand - og at denne bagmand muligvis selv er turian.

**2. akt er også** historien om at blive tvunget til at arbejde sammen med gårsdagens fjende. Vil gruppens fælles strabadser lære de fire mennesker at stole på deres nye turian-medlem, og vil han stole på dem?

### **Mellemscener (2161-2162)**

Spillerkarakterernes motivationer udforskes endnu engang og Mass Effect-universet udfoldes yderligere. En af de oprindelige menneskekarakterer forflyttes til anden tjeneste og turian-karakteren Valeria Palatina introduceres.

### **3. akt (2162) - Operation Stille Hav**

Karaktererne udvælges til en Black Ops mission, der involverer neutraliseringen af en hemmelig spionsonde udsendt af The Systems Alliance under First Contact War. Sonden er armeret med et atomsprænghovede og blev efter krigen skjult i en asteroide nær turian-planeten Taetrus. Hvis sonden eksploderer inde i asteroiden vil den efterfølgende meteorregn udslutte millioner af Turians på Taetrus.

Karakterernes mission er at desarmere bomben og at fjerne beviserne på sondens eksistens. Det hele må foregå i hemmelighed og ukendt for store dele af ledelsen hos begge racer - for ikke at opflamme den gamle konflikt, og for at hverken mennesker eller turians skal tabe ansigt.

Da missionen foregår dybt inde i turian-kontrolleret område, får gruppen tilknyttet en turian-officer som ny leder. Selvom det altså er en fælles mission, får mennesker og turians ikke helt enslydende ordrer fra deres overordnede. Situationen kompliceres yderligere, fordi organisationen Cerberus forsøger at hverve en af menneskene til at detonere bomben.

Da gruppen når frem til asteroiden opdager de, at general Mithradex også kendte til spionsondens eksistens og er kommet dem i forkøbet. Han agter at detonere bomben, og samtidig udsende information om, at sonden var menneskeskabt. Planen er, at det galaktiske samfund og turians herefter vil tro, at sprængningen var menneskehedens værk, og som følge heraf straffe, isolere eller måske endda knuse menneskeheden. Han er desuden i besiddelse af oplysninger om, at sonden ikke er den eneste af sin slags, men at der befinder sig yderligere 17 af disse armerede sonder på turiansk område.

**3. akt er også** historien om, hvor store ofre man er parat til at yde, og hvor ens tillid og loyalitet ligger i sidste ende. Hvordan vil karaktererne reagere i det endelige opgør? Gør de fælles front mod Mithradex eller vil splittet loyalitet, nag fra Shanxi og mangel på tillid få dem til at følge hver deres dagsorden? Sprænges bomben og hvad sker der med informationen om de øvrige sonder? Hvem overlever, og hvad fortæller de deres overordnede efterfølgende? Et er sikkert - karakterernes valg vil være afgørende for, om deres to racer fremover mødes i samarbejde eller på slagmarken.

# Tempo og pacing

Det store antal scener får umiddelbart scenariet til at virke større end det er tænkt - men undgå panik!

- Mellemscenerne er ultra korte nedslag af hver højst ca. 3-4 minutters længde.
- En del af scenerne er korte briefing om den forestående mission, og nogle scener er kortvarige sekvenser.

Der vil i hvert akt være tid til at dvæle ved de situationer som er interessante - men det kræver at du er god til at få spillerne hurtigt videre på andre tidspunkter. Hvis det der foregår, ikke er spændende, så klip scenen og fortæl spillerne videre til næste scene.

Det er en fin afvejning mellem at give plads til **missionen** (action og hurtigt tempo) og **diskussionen** (intern konflikt og tid til interaktion mellem karakterne).

At nå scenariet på 5½ times spilletid kræver at du som spilleleder både har en god fornemmelse af hvad scenariet vil og hvad spillerne vil - sådan at du kan hjælpe med at få fokus på det væsentlige for netop jeres gruppe.



## Scenariets struktur og omtrentligt tidsforbrug

Spillerbriefing	ca. 20 minutter
1. akt (5 scener)	ca. 1½ time
- Pause -	
5 mellemscener	ca. ½ time
2. akt (4-6 scener)	ca. 1½ time
- Pause -	
6 mellemscener	ca. ½ time
3. akt (6 scener)	ca. 1 time

**Dvs. ialt ca. 5½ time + pauser**

Alternativt kan scenariet køres som en "mini-kampagne" over flere spilgange. Så kan du tage dig tid til at dvæle mere ved de enkelte scener og måske selv finde på nye! Rejsen ud til asteroiden i 3. akt er et oplagt sted at udfolde mere af universet.

## Karaktererne

Alle syv spillerkarakterer kan siges at være typiske aktionhelte og heltinder. De har ikke umiddelbart den store dybde, udover det som spillerne selv vælger at lægge i dem. Til gengæld skulle karakterne være lette og hurtige at gå til. De bliver på karakterarkene meget kortfattet beskrevet i form af en psykologisk profil og en række stikord (*traits og tags*), der beskriver såvel deres evner som deres karaktertræk.

Efter hver akt får spillerne mulighed for at tage mere ejerskab over deres karakter. Dette sker bl.a. ved at spillerne vælger mellem nye evner og stikord, som samtidig er med til at definere karakterens baggrundshistorie og præge karakterens personlighedstræk i flere mulige retninger.

### Ved starten af 1. akt består gruppen af fem mennesker:

**Lieutenant Robert Kowalski:** koordinerer enheden med distanceret elegance, plejer sin militære karriere og stræber efter indflydelse, går sjældent imod stemningen blandt sine underordnede, charmerer damer.

**Gunnery Chief Tara O'Reilly:** løber med dødsforagt forrest i stormangreb, er garant for slagfærdighed på tæt hold, drikker folk under bordet og uddeler tørre tæsk, spytter af skrivebordsgeneraler.

**Corporal Clearance Hoffer:** står for granatkaster, eksplosiver og håndgranater, begår sig med viljestyrke og retskaffenhed, drømmer om engang at vende hjem, er til tider en næsten ulidelig paragrafrytter.

**Corporal Eric Scharf:** leverer præcisions-skud fra distancen, spejder terrænet og holder baghold fra døren, sidder aldrig stille i mere end to minutter, leveringsdygtig i kolde facts og hårde sandheder.

**Specialist Lucia Maria Hidalgo:** hacker computersystemer, bryder koder, finder veje, standser blødninger og forbinder sår, er – skønt uden langvarig militærtræning – nærmest frygtløs, bobler af nysgerrighed og smittende humør.

I forhold til konflikten mellem mennesker og turians er O'Reilly og Scharf umiddelbart dem, der kan forventes at tage en hård konfrontatorisk linje, hvorimod Hoffer og Hidalgo nok vil være mindre skeptiske overfor de fremmede. Løjtnanten er en vejrhane, der kan svinge hvad vej vinden blæser blandt hans underordnede. Ingen af de fem mennesker har dog en fast holdning til turians skrevet ind i deres karakterbeskrivelse.

## Ved starten af 2. akt består gruppen af fire mennesker og en turian:

**Sergeant Jaim Kuros:** uddeler øretæver og kugler i lige mål, sender fjenden flyvende gennem luften med sine biotic evner, har den rutinerede lejesoldats tilbagelænedede attitude, søger eventyret blandt mennesker, længes efter et sted at kalde "hjem".

Kuros er umiddelbart positiv og nysgerrig overfor mennesker, men har samtidig en længsel efter et sted at føle sig hjemme. Om det sted bliver blandt turians eller mennesker er ikke givet på forhånd.

## Ved starten af 3. akt består gruppen af tre mennesker og to turians:

**Major Valeria Palatina:** Overtager ledelsen af gruppen med kølig og kontant autoritet, mestrer elegant magtanvendelse, præget af den erfarne efterretningsagents professionelle kynisme, er brændt ud og tæt på at give fanden i det hele.

Palatina er på den ene side en kyniker med udpræget skepsis over for samarbejde mellem mennesker og turians. På den anden side er hun dybt professionel og ville normalt udføre sine ordrer om at lede den fælles mission i 3. akt efter bedste evne. Men gør hun også det i sidste ende?



# Antagonisten

*Generalens foretagende er stille og hemmeligt, retfærdigt og ordentligt*

Sun Tzu  
The Art of War

## General Attalus Mithradex

*Intelligent og erfaren militær hardliner, som er parat til at yde store ofre for at sikre sin races langsigtede overlegenhed (tænk f.eks. på Admiral Cain fra Battlestar Galactica).*

En erfaren general med en gloriøs karriere i det turianske militær bag sig. Tilbagetrækningen fra Shanxi bliver hans første større nederlag. Han er militærmand helt ind til benet og har levet størstedelen af sit liv som soldat og leder.



Mithradex er kyniker (eller realist...) i den forstand, at han ser de tilsyneladende civiliserede forhold mellem galaksens racer som en tynd fernis, hvorunder der udspiller sig iskolde magtkampe om dominans. Generalen er dog ikke racist - han har ikke noget særligt had eller foragt imod mennesker. Tværtimod vil nederlaget på Shanxi overbevise ham om menneskehedens store potentiale. Et potentiale som desværre er en direkte trussel mod hans egen races position.

Da freden mellem mennesker og turians nærmer sig, arbejder Generalen videre i skyggerne på at få krigen til at blusse op igen. Han er overbevist om, at man ikke kan stole på menneskene, og gør som han gør for at beskytte sit eget folk.

Mithradex er en gennemgående figur i alle scenariets tre akter. De rænker, han smeder, er så at sige med til at binde plottet sammen. Det vil gradvist blive mere tydeligt for spillerne, som historien skrider frem.

I 1. akt bruger han ekstreme metoder mod befolkningen og karaktererne på Shanxi, i et forsøg på at undersøge styrken af den menneskelige psyke. I 2. akt er han den hemmelige bagmand bag den gruppe af menneskelige slavehandlere, som kidnapper og sælger turians. I 3. akt forsøger han at genstarte krigen ved at lække oplysninger om menneskenes hemmelige atomvåben og samtidig nedkalde et atomudløst ragnarok over sin egen hjemplanet, som menneskeheden vil få skylden for.

# Spilmekanikken

Scenariet benytter en bearbejdet udgave af regelsystemet fra "Lady Blackbird", hvor spillemekanikkens funktion er at opfordre til fedt rollespil og interaktion mellem spillerne. Spilmekanikken skal hjælpe fortællingen på vej og ikke stå i vejen for den, og du skal derfor være velkommen til at justere/tilsidesætte regler, hvis du vurderer at det er bedst i situationen.

## "Udfordringer"

Hver gang karaktererne forsøger at gøre et eller andet udfordrende, kan du som spilleleder vælge, at der er tale om en decideret "**udfordring**". Beslut en **sværhedsgrad** for udfordringen: **2 er let, 3 er udfordrende, 4 er svært og 5 er ekstremt**. I mange tilfælde vil der i scenarieteksten være angivet forslag til udfordringer og passende sværhedsgrader. Disse tal er vejledende. Justér, alt efter hvad du som spilleleder vurderer er hensigtsmæssigt.

Spilleren kaster herefter en mængde sekssidede terninger og tæller hvor mange 4'ere, 5'ere og 6'ere hun har slået. Dette er spillerens **successer**. Hvis antallet af succeser er **lig med eller større udfordringens sværhedsgrad, så lykkes det karakteren at klare udfordringen**.

Hvis handlingen ikke lykkes, sker der typisk noget skidt. Situationen eskalerer, eller karakteren kommer til skade. Dette repræsenteres igennem **conditions**, såsom "wounded" eller "hopeless" (mere om dette nedenfor). Bemærk at det kun er spillerne der kaster terninger.

**Antallet af terninger** der kastes afhænger af hvilken karakter der handler: På hvert karakterark er angivet en række karaktertræk (**traits** og **tags**). Disse karaktertræk symboliserer hver især én terning, som potentielt kan aktiveres i situationen.

Hver spiller har desuden en **reservepulje** på syv terninger til sin rådighed. Hvis en spiller vil øge chancen for at klare en udfordring, kan hun inddrage én eller flere terninger fra sin reservepulje og lægge dem til slaget. Dette skal gøres inden terningerne kastes. Spillernes reservepuljer fyldes op igen mellem hvert akt.

Spilleren beskriver hvad han ønsker at gøre og vælger et *trait*, som passer (nogenlunde) til udfordringen.

- Spilleren må nu tage en terning til at repræsentere dette trait.
- Hvis det valgte trait derudover har nogle *tags* som er meningsfulde at inddrage i situationen, må der tages endnu en terning for hvert af disse tags.
- Hvis spilleren derudover kan finde yderligere et eller to passende tags fra andre traits, så kan der tages en ekstra terning for hvert af disse.
- Til sidst kan spilleren vælge at tilføje en eller flere terninger fra sin **reservepulje**.

Herefter kaster spilleren sine terninger, tæller antal succeser, og finder ud af, om hun klarer udfordringen.



*Eksempel:*

*Lucia Maria Hidalgo ønsker at snige sig uset gennem en halvfylt lagerhal. Der er adskillige vagter. Hun skal forsøge at overkomme udfordringen. Den har sværhedsgraden 4.*

*Hun vælger først trait: Petite, og derefter relevante tags: Nimble, Swift, Crawling, Sneaking. Endvidere vælger hun et yderligere tag fra sit karakterark: Thinking on your feet.*

*Dvs. i alt  $1 + 4 + 1 = 6$  terninger. Hidalgo er rutineret i at snige sig rundt. Spilleleder har sat sværhedsgraden til 4, så Hidalgo vælger at lægge 3 terninger til slaget fra sin reservepulje, for at være nogenlunde sikker. Hun slår de 9 terninger, men får kun sølle 3 succeser (i form af 4'ere, 5'ere og 6'ere). Hidalgo har fejlet slaget, og bliver nok opdaget eller kommer på anden vis i problemer.*

**Støttehandlinger** fra andre spillere kan gøre udfordringer lettere. En karakter kan hjælpe en anden med at klare en udfordring ved at udføre en støttehandling. Lad spilleren beskrive hvordan det der gøres hjælper den anden karakter i situationen. Terningslaget for støttehandlinger håndteres på samme måde som ovenfor. Vælg trait, vælg herefter tags under dette trait, vælg endvidere et eller to ekstra tags, og vælg til sidst, om der skal lægges terninger til fra reservepuljen.

**Sværhedsgraden på en støttehandling er altid 3.**

Hvis slaget lykkes, **ned sættes sværhedsgraden af det oprindelige terningslag med 1**. Flere spillere kan hjælpe hinanden med at nedsætte sværhedsgraden af en udfordring.

Minimumsværhedsgraden er dog altid 2.

*Eksempel:*

*Hidalgo fejlede i eksemplet ovenfor. Hvis en af de andre spillere forinden havde hjulpet hende med en støttehandling, kunne det være gået anderledes. Lad os sige, at Eric Scharf fra sit udkigspunkt oppe under taget vælger at guide Hidalgo rundt i lagerhallen vha. sit kikkertsigte og sin intercom.*

*Scharf slår et støtteslag. Han samler terninger fra Trait: Unconventional samt tags: Finding ways, Fast talk og ekstra tag: Coordination, dvs. 4 terninger. Scharf lægger 3 terninger til fra sin reservepulje, og slår de i alt 7 terninger. Sværhedsgraden er 3, og Scharfs slag lykkes. Herefter nedsættes Hidalgos sværhedsgrad fra 4 til 3, og hun slår sit slag.*

**Husk: Det centrale terningslag for udfordringen skal altid slås som det sidste, efter eventuelle støtteslag.**

Som spilleleder kan du vælge aktivt at bruge støtteslag til at gøre handlingen mere ikonisk, eller give et klarere indtryk af teamwork mellem karaktererne: Hvis tre karakterer alle ønsker at udføre en handling, der peger mod samme mål - fx at overvinde en fjende, kan du vælge at sige, at kun én karakters handling er den deciderede udfordring, mens de andre to karakterers handlinger er støttehandlinger til dette slag. Hvis den centrale spiller fejler sit slag, går det ud over alle

karaktererne. Dette giver alle spillerne en interesse i hinandens terningslag, og gør dermed de mange terningslag mere interessante alt i alt.

*Eksempel: Hoffer ønsker at sprænge en forsegleet dør. Kowalski og O'Reilly skyder begge to på de fjender, der nærmer sig døren og Hoffer. I stedet for tre separate udfordringer, vælger spilleleder at lade Hoffers handling være den centrale. Kowalski og O'Reillys skyderi er støtte til Hoffer. Spilleleder sætter sværhedsgraden på Hoffers slag til 5, og lader de to andre spillere starte med at beskrive, hvordan deres karakterer heroisk forsøger at holde fjenden væk. Kowalski og O'Reilly kan herved også få flere tags i spil (fx Leadership, Issue orders, Working in teams, Bodyguarding).*

### Når en udfordring ikke klares: eskalér eller giv conditions

Hvis en udfordring ikke klares, så har det konsekvenser. Du kan som spilleleder vælge at eskalere situationen: Karaktererne bliver omringet, opdaget eller lignende, eller manden de forsøger at afhøre, tager en giftpille. Du kan også vælge at der sker noget direkte med den eller de spillerkarakterer der handler.

**Conditions** beskriver en karakters tilstand og uddeles af spillederen når det er passende - f.eks. hvis en spiller ikke har klaret en udfordring. Det er helt ok (og som regel fedt) hvis en spiller selv tager initiativ til at spørge, om det ikke er passende at hans eller hendes karakter får en condition nu - men det er altid spilleders afgørelse.

Når en karakter har en condition kan det give anledning til nye spændende situationer eller til at lade karakteren reagere anderledes end ellers. En condition er først og fremmest en anledning til fedt rollespil, og har ingen fast spillemekanisk effekt, men kan fortolkes af spiller og spilleleder som det synes passende. Hvis spillerne ikke selv gør aktivt brug af deres conditions når de beskriver, så hjælp dem på vej med spørgsmål:

- *"Kowalski blev jo såret tidligere - kan han virkelig følge med de andre i deres vilde spurt over slagmarken?"*

- *"O'Reilly er vred nu - finder hun sig i at blive talt til på den måde?"*

### Spilmekaniske udtryk: hvad betyder det, der står på karakterarket?

**Psychological profile** er hints til rollespil - disse har ingen mekanisk effekt.

**Traits** og **tags** giver terninger og inspiration til beskrivelser når man skal klare en udfordring. *Traits* er overordnede evner eller kendetegn ved din karakter. *Tags* er de stikord, der står under hvert trait. Ved starten af scenariet har karakteren kun adgang til de tags som ikke er omkranset med [ ].

**Special abilities** er særlige færdigheder, som f.eks. kan inddrages i pressede situationer. Ved starten af scenariet har hver karakter kun to special abilities. Den tredje som endnu ikke er aktiv er markeret med [ ].

**Conditions** beskriver en karakters tilstand og uddeles af spillederen når det er passende - f.eks. hvis en spiller ikke har klaret en udfordring. Conditions har ingen fast spillemekanisk effekt, men kan fortolkes af spiller og spilleleder.

**En condition fjernes igen** når du som spilleren finder det passende, men det vil som oftest kræve en aktiv indsats fra en anden karakter:

*- I et roligt øjeblik bruger Hidalgo sin medicinske ekspertise og tilsér grundigt Kowalskis sår. Hidalgo skal klare en medicinsk **udfordring** for at klare det og hvis det lykkes er Kowalski ikke længere Wounded.*

*- Sharf trækker den vrede O'Reilly til side og provokerer hende godt og grundigt med sine spydige kommentarer. Efter at have givet korporalen et kammeratligt lag tæsk har O'Reilly fået afløb for sin vrede. (Angry fjernes).*

De fleste conditions giver sig selv, men nogle kræver en forklaring:

**"Dead?"** kan gives som en condition, når en karakter er "formodet" død, men dødsfaldet ikke er blevet bekræftet endnu. Typisk vil det at fjerne *dead?* kræve at en anden karakter undersøger om den "døde" virkelig er død eller på anden måde interagerer dramatisk med den "døde", feks:

*- "Du har ikke tænkt dig at dø af et kødsår midt i en ildkamp! Du er en fornærmelse imod Korpset!"*

*- "Hold fast, jeg har dig! Du behøver ikke takke, men du kan give en drink senere."*

For at en karakter skal dø rigtigt, i ordets permanente betydning, er det nødvendigt at spilleren udtrykkeligt gør det klart for spilleren at hans karakter er borte. Det sker i 1. akt da general Mithradex henretter en af karaktererne, og er muligt igen i det endelige showdown i slutningen af 3. akt. Herudover har karaktererne immunitet over for døden.

**"Overheated Weapon"** betyder at ens våben ikke vil være funktionsdygtigt i en kortere periode. Håndvåben i Mass Effect-universet affyrer projektiler som accelereres ved hjælp af mass effect-felter hvilket genererer meget varme. Hvis man har været alt for ivrig på aftrækkeren kan det derfor blive nødvendigt med en skydepause til våbnet er kølet af. Det er også muligt for dygtige kampingeniører (f.eks. Hidalgo) at hacke sig ind i modstanderes våbensystemer og derved få deres våben til kortvarigt at overheate.

**"Shields Down"** betyder at karakterens personlige kinetiske barriere er brudt sammen. Alle ordentlige soldater i Mass Effect-universet er udstyret med en barriere som delvist er i stand til at afbøje indkommende projektiler. Selvom ens barriere stadig er oppe kan man godt blive ramt af en direkte træffer, men man vil have ret god beskyttelse mod mange af de "tilfældige" skud som flyver omkring på en slagmark. Det kræver is i maven at lave et stormløb mod fjenden hvis ens barriere er blevet overbelastet af for mange træffere og derfor er brudt sammen. Den kinetiske barriere kan genoprettes, hvilket dog tager tid og kræver at soldaten forholder sig i ro, så hans kampdragt ikke skal bruge kraft på andre funktioner. En trænet ingeniør kan hjælpe med at genoprette hurtigere.

## Terninger og den gode fortælling

Terningerne anvendes i dette spil til at skabe spænding og hjælpe til med at afgøre konflikter i historien. Hvis du på noget tidspunkt føler at et terningslag kommer i vejen for historien, fordi de tager for lang tid at bruge eller fjerner fokus fra dramaet, så fortæl dig igennem sekvensen. Du kan f.eks. sige til spillerne: *"I indleder en heftig ildkamp med fjenden, og efter få minutter er de alle døde."* Den slags fortælling er okay til at få handlingen videre til der, hvor det egentlige drama ligger. En ildkamp er kun spændende at rulle terninger for, hvis der er noget på spil. Du bør dog ikke fremskynde handlingen i en sådan grad at spillerne ikke føler, at de selv har magten over deres karakterer.

En del af det at forvalte fortællerretten er også at kunne uddelegere denne. Giv spillerne muligheden for at være kreative ved at give dem ansvaret for hver deres stykke af fortællingen. I stedet for at rulle terninger, eller fortælle hvad der sker, giver du spilleren fortællerretten inden for de rammer som du synes er rimelige:

*"Beskriv hvordan Hidalgo uskadelligør de tre vagter inden de slår alarm. Er der nogle af jer andre der hjælper og hvordan?".* På den måde giver du spillerne mulighed for at stråle, uden at sænke tempoet med terningslag.

### Hvor mange udfordringer og støttehandlinger er passende?

Forsøg løbende at holde antallet af udfordringer nede. Arbejd mod ca. 3 reelle udfordringer pr. karakter pr. akt.

Antallet af støttehandlinger pr. karakter kan variere en del. Det kommer an på spillernes kreativitet.

## Hvordan karaktererne bliver bedre: XP!

Historien i Mass Effect 2157 strækker sig over flere år. Karaktererne vokser i erfaring og kunnen undervejs. Spillerne har derfor mulighed for at vælge nye tags, traits og abilities imellem de respektive akter. Det forløber således:

Efter 1. akt får alle spillerne (inklusive den nye karakter Jaim Kuros) lov til at vælge:

- **fire nye tags** blandt dem der allerede findes på deres karakterark.
- **et background trait** som repræsenterer hvad karakteren lavede før militæret eller i tiden efter 1. akt.
- **en special ability.** Enten deres egen unikke (fra deres character sheet) eller fra den fælles liste.

Efter 2. akt får alle spillerne lov til at vælge:

- **fire nye tags** blandt dem der allerede findes på deres karakterark.

Den nye karakter (Valeria Palatina) vælger her både et background trait, en special ability og otte tags.

## Når karaktererne udfordrer hinanden

Hvis flere karakterer går i direkte konfrontation med hinanden, så lad den spiller der kan generere flest succeser få fortælleretten. Du skal, som spilleleder, prøve at finde frem til den centrale udfordring og så lade spillerne slå et rul imod hinanden.

Der kan indgå støtteslag fra andre karakterer. For hvert støtteslag der lykkes for den ene part i konflikten, reduceres modpartens sum af succeser med 1.

## Regeloversigt

### Udfordringer:

...er de gange i scenariet, hvor spillerne forsøger noget vigtigt, som der skal slås terninger for.

**Sværhedsgrader: 2 er let, 3 er udfordrende, 4 er svært og 5 er ekstremt.**

### At klare udfordringer

...kræver, at du kaster en pulje af terninger, og slår et antal 4'ere, 5'ere og 6'ere, der svarer til eller overstiger sværhedsgraden af udfordringen. (Sværhedsgrad 3 kræver således, at du slår mindst tre 4'ere, 5'ere eller 6'ere).

**Antallet af terninger =**

**Et passende trait**

**+ Passende tag(s)**

**+ 1-2 passende tag(s) fra andre traits**

**+ evt terninger fra reservepulje**

**Støtteslag** kan bruges til at gøre en anden spillers udfordring lettere. Slå før den spiller, der tager udfordringen. **Hvis du slår 3 succeser eller mere**, lykkes det dig at reducere sværhedsgraden af en udfordring (fx fra 4 til 3). En udfordring kan ikke reduceres til mindre end sværhedsgrad 2.

**Antallet af terninger i støtteslag = samme princip som ved udfordringer.**

**Conditions** beskriver en karakters tilstand. De har ikke direkte spilteknisk betydning, men kan inspirere til rollespil, give alskens problemer eller medføre nye udfordringer for gruppen senere.





## 1. Akt (2157): Operation "Tavs torden"

### Temaer

Året 2157 skitseres, karaktererne tegnes, gruppedynamik, fjendskab mellem mennesker og turians, turians fremmedartethed.

### Synopsis

Under menneskehedens modoffensiv for at hæve belejringen af kolonien Shanxi sendes karaktererne på mission bag fjendens linjer for at undersøge rapporter om et fremmedartet højteknologisk våben, som spreder rædsel blandt menneskene på kolonien. Våbnet viser sig at være en gruppe af turian biotics som ikke holder sig tilbage for at bruge deres kræfter på menneskelige krigsfanger. Karaktererne konfronterer gruppen, men den ansvarlige leder, general Mithradex undslipper. En af karaktererne dør i konfrontationen.

### Styring

Scenariet starter In medias res: Præsentation og udforskning af karaktererne igennem deres handlinger. Kun den allermest nødvendige viden om universet præsenteres på forhånd.

### Stemning og lokation

Shanxi er en planet i det yderste af den menneskelige interessesfære. På få år er der blevet oprettet en koloni på planeten. Alle bygninger er næsten identiske præfabrikerede beboelsesmoduler, som er sat sammen og stablet oven på hinanden i rette eller skæve vinkler for at give lidt variation. Her og der er der plantet nogle træer, og ledninger er spændt ud på kryds og tværs mellem husene i et uskønt rod. Til trods for koloniens betragtelige størrelse - der bor næsten en million mennesker her - er der en gennemtrængende fornemmelse af, at dette er en frontier world frem for en etableret storby.

Besættelsen har sat sine tydelige spor: i nogle områder fremstår byen som forkullede brandtomter, forvredent metal, bombekraterer, murbrokker og hullede husvægge. Andre steder er husene intakte, men virker øde og forladte. Skarpe øjne vil dog fra tid til anden bemærke bange ansigter som kortvarigt titter frem bag et vindue, men hurtigt forsvinder igen. Shanxis beboere er her stadig, men de er skræmte, og de gemmer sig.

Under hele 1. akt kan karaktererne høre bragene fra bombardementet i Alliancens modoffensiv. Himlen oplyses af eksplosioner. Dropships med menneskestyrker myldrer som ildfluer ned fra himlen. Frontlinjen ligger et stykke væk, men efterhånden som akten skrider frem, skal det være tydeligt, at kampene langsomt kommer tættere på gruppen. Turians bliver langsomt trængt tilbage, og menneskenes styrker er på vej frem. Karaktererne skal handle hurtigt, hvis de vil nå at sikre det hemmelige våben, før fjenden trækker sig helt tilbage fra planeten.

## Scener

### 1.0 - Indflyvning til Shanxi (Briefing)

*Karaktererne sidder i en lille armeret shuttle under indflyvning til deres drop-zone. Udenfor lyder drønene fra rumskibenes bombardement af planeten. Planeten ligger hen i mørke, men eksplosioner, flammer og glimt fra planetens forsvarsartilleri lyser op og antyder silhuetter af udbombede bygninger.*

#### Formål med scenen

- at få sat stemningen
- at få ridset missionen i 1. akt op, så kortfattet som muligt

Beskriv hvordan karaktererne fokuserer på detaljerne i deres forestående mission og den briefing, de har modtaget kort tid forinden:

En mindre flåde af **menneskelige videnskabsfolk var ved at aktivere Mass Relayet** i nærheden af Shanxi, da de uden varsel **blev angrebet af en ukendt fjende**. Kun et enkelt fartøj nåede uskadt tilbage til Shanxi.

Kolonien blev kort efter angrebet og tvunget til at overgive sig til **den fremmede militære overmagt, som nu besætter planeten**.

Fra lokale modstandgrupper på Shanxi vides det, at **fjenden er en intelligent, humanoid race, og at de kalder sig selv for turians**.

Nu, en måned senere, er den fælles menneskelige **Alliance Navy igang med en modoffensiv, der skal befri Shanxi**. Stjerneskibe bombarderer fjendtlige stillinger fra kredsløb, og enheder af marines har indledt hus til hus ildkampe i den besatte koloni for at vriste den ud af fjendens klør.

Spillerkarakterernes mission er en anden. De skal **finde og sikre et ukendt højteknologisk våben**, som er blevet rapporteret anvendt imod civile oprørsgrupper og i fjendens krigsfangelejer. Rapporten fra kontakter blandt de lokale modstandsfolk er uklar, og kommunikation har ikke været mulig siden bombardementet af kolonien begyndte.

Man ved kun, at våbnet tilsyneladende evner at påvirke og nedbryde materie på hidtil ukendte måder, og at det spreder skræk og rædsel blandt de lokale modstandsfolk.

Gruppen må tilvejebringe selve våbnet eller detaljerede oplysninger om det, før fjenden får mulighed for at destruere det eller trække sig tilbage.

## 1.1 - Crash and Burn

*Pludselig starter en alarm i karakterernes shuttle, og deres pilot laver en voldsom undvigemanøvre - men for sent.*

*De mærker, hvordan deres shuttle rammes af en raket og uden kontrol styrter mod planetens overflade.*

### Formål med scenen

- at lære spilmekanikken
- at lade spillerne vise deres karakterers evner
- at lade spillerne spille sig ind på hinanden
- at sætte stemning med beskrivelser af Shanxi
- at introducere turians som ukendte og farlige

**Scenen slutter, når turian recon scout er pacificeret.**

[UDFORDRING: Undgå at blive skadet, da shuttleen styrter ned. Sværhedsgrad: 2. Alle tester, ingen støtteslag]

**Karaktererne styrter ned** - deres shuttle bryder i brand ved nedslaget. Piloten er klemt fast og trygler om hjælp. Omkring deres shuttle er forladte og udbombede kolonibygninger.

[mulig UDFORDRING: Red piloten fri før flammerne når ham. Sværhedsgrad: 4]

**Piloten blive ved med at skrike**, indtil de redder ham fra ilden (eller skyder ham). Hvis de ikke gør nogen af delene, vil han dø i flammerne. Hvis de redder ham, så lad ham blive skudt af turian recon scout umiddelbart efter, eller lad ham dø af sine sår.

[mulig UDFORDRING: At sikre området og finde dækning. En karakter tager udfordringen. Resten kan måske bidrage med støtteslag. Sværhedsgrad: 4]

**Der høres skud** af en sniper rifle. Vurdér ud fra spillernes handlinger, om nogen bør blive ramt.

**Det er en Turian Recon Scout**, som er derude. Han vil gøre sit bedste for at forsinke og uskadeliggøre dem, indtil forstærkninger når frem. Dette er første gang, at spillerne møder en Turian, så fokus skal være på at præsentere ham som en ukendt, farlig, fremmedartet og utilregnelig alien, der lurer derude i mørket. Beskriv ham kun i glimt, detaljer, lyde... Udover en riffel er han bevæbnet med kniv og anti-personel miner. Lad det blive en kortvarig jagt katten efter



musen gennem de øde og udbombede dele af bebyggelsen. Hvis han trænges op i en krog, vil han gladeligt forsøge at tage så mange af karaktererne som muligt med sig i døden (lad dog ikke spillerne dø endnu). Lad spillerne tage initiativ til at finde ud af, hvordan de vil håndtere fjenden.

[UDFORDRING-eksempler: Identificér fjendens position. Jag ham op i en krog. Undvig nedstyrtende bygninger. Kom uskadt ind på livet af ham. Uskadeliggør ham]

### **Turians: Fysiologi**

Turians er en intelligent humanoid race. Deres fysiske formåen og deres levealder er stort set sammenlignelig med et menneskes. De fleste voksne turians er dog lidt højere og mere spinkle end mennesker.

Evolutionært nedstammer turians fra en fuglelignende art, men deres ansigter har også visse ligheder med kattelignende rovdyr. Turians har tre klobesatte fingre på hver hånd.

Turians stammer oprindeligt fra planeten Palaven, hvor atmosfæren består af ilt og kvælstof, og hvor alle levende organismer er kulstofbaserede som på Jorden. Planetens biokemi er dog baseret på en anden slags aminosyrer end på Jorden, hvilket bl.a. medfører, at turians og mennesker ikke kan tåle de samme fødevarer. En turians blod er blå.

Palavens magnetfelt er svagere end jordens, hvilket har tvunget livet på planeten til at udvikle beskyttelse mod konstant påvirkning fra radioaktiv kosmisk stråling. Hos turians har denne beskyttelse udviklet sig i form af et panser af hårde metalliske knoglestrukturer, som dækker det meste af deres krop. Dette panser yder dog hverken beskyttelse mod skydevåben eller knytnæveslag.



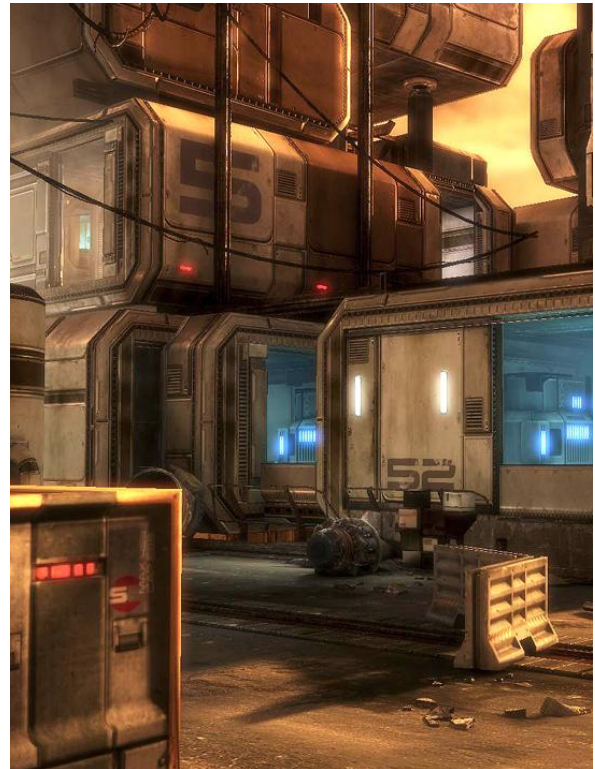
## 1.2 - Der er noget råddent ved stedet her...

Karaktererne når frem til det aftalte mødested med en af de lokale modstandsgrupper. Pre-fab komplekset ligner til forveksling resten af byen, og kun de præcise koordinater på deres omni-tool fortæller dem, hvilken bygning der er tale om. Bygningen ser lige så øde og forladt ud som resten af byen.

### Formål med scenen

- at give indtryk af, at turians er grufulde
- at lade karaktererne opleve effekten af biotics
- at lade gruppen blive fanget

**Scenen slutter når karaktererne er blevet pacificeret.**



### Hvad karaktererne finder:

**En ganske almindelig families lejlighed** - med værksted og børneværelser, der fungerer som gemmested for modstandsbevægelsens håndvåben, kommunikationsudstyr og improviserede sprængstoffer.

**Fra etagen ovenover** kan man høre lyden af en langsom dryppen, og der hænger en svag lugt af noget surt/kvalmt i rummet.

- Her finder de en opholdsstue. Den bærer spor af kamp - væltede møbler og blodpletter.
- En voldsomt stor og misfarvet (rødlig) bule pryder bygningens indre metalvæg. Bulen er i øjenhøjde.
- Det sønderknuste lig af en asiatisk kvinde i 30'erne ligger på gulvet nedenfor bulen, halvt skjult bag en sofa.
- Hun er blevet kastet gentagne gange ind i væggen - men næppe ved håndkraft. (Biotics.)
- På sofaen ligger en bamse og et par ødelagte puder.

**Fra køkkenet** kan karaktererne mærke den råddentsure lugt og høre den dryppende lyd.

- I køkkenet mødes man af et makabert syn. En mand hænger - med hænderne bundet i en wire - ned fra loftet.
- Manden er asiatisk af udseende. Hans ansigt er fastfrosset i en grotesk grimasse. Han har været død et par timer.
- Under hans fødder har der samlet sig en pøl af en ubestemmelig klumpet rød og hvid-brun væske (blod, mavesyre og halvt fordøjet mad). Det drypper fra fødderne.
- Bag hans jakke kan de ane et sår i brystet. Såret er et stort og sært formet hul, der går dybt ind i brystet.
- Det ser ud, som om først mandens undertrøje, dernæst hans hud, knogler, bindevæv og mavesækken derunder nærmest er blevet blotlagt som ved sandblæsning. (Det er biotics).
- En sårkyndig karakter vil kunne se, at såret er formet som en turians trefingrede hånd. Det har taget mange pinefulde timer, før han har fået fred.

[UDFORDRING: Hold hovedet koldt efter at have set biotic sår. Sværhedsgrad 3. Alle tester/ingen støtteslag. Hvis slaget fejler, så giv karakteren *frightened* condition. Nogle brækker sig måske spontant og ukontrollabelt, hvis de ikke klarer det].

**Karaktererne har her fundet** deres kontakter blandt de lokale modstandsfolk, men de er ikke længere til nogen hjælp. I stedet kan karaktererne opdage en lille bevægelsessensor, som hænger på køkkenvæggen - skjult af liget. De har udløst en fælde!

**Karaktererne har kun få øjeblikke** til at forberede sig på et angreb af en gruppe på 9 turian cabals - elitesoldater og biotics. Dette er ikke en kamp, som karaktererne vinder, men giv dem en god lejlighed til at vise deres sejhed i kamp, og lad dem gerne slå et par turians ihjel.

**Deres modstandere er elite** - de bedste af de bedste. De ni biotics bruger både almindelige våben, skjolde og let rustning, men er også i stand til at fange karaktererne under betonelementer, der væltes med telekinese, i *singularity*-felter over gulvet eller med råstyrke og forkrøblende *warp*-effekter. Bygningen, de befinder sig i, er omringet, og karaktererne kan ikke slippe væk, men lad dem gerne opleve glimt af håb, før de endegyldigt bliver overmandet og slået bevidstløse.

### Turians: Samfund

Turians lever i samfund som er præget af disciplin og militær organisation. Alle turians tjener staten som soldater eller i form af samfundstjeneste, fra de er femten, til de er tredive år gamle. Samfundet er et hierarkisk opbygget meritokrati og kaldes simpelthen "Hierarkiet". Man respekterer sine overordnede og tager vare på sine underordnede, og der er ingen social stigma forbundet med en lav rang. Det vigtigste er, at man er på den rette plads i forhold til sine evner.

Selvom enhver turian er et individ med personlige ønsker og mål, så er deres instinkt at sidestille selvet med gruppen og at tilsidesætte egne behov for det fælles bedste. Men samtidig lægger de stor vægt på personlig ansvarlighed og individuel frihed. Så længe man er i stand til at udføre sin pligt og ikke forhindrer andre i at udføre deres, er der meget lidt som er forbudt.

Turians er ikke lette at provokere til vold, men når konflikt er uundgåeligt, holder de sig ikke tilbage. I stedet for små træfninger satser de på massiv magtanvendelse med det mål at fjerne enhver fremtidig trussel fra deres modstandere. De udsletter ikke deres fjender, men søger at overvinde dem så eftertrykkeligt, at de underkaster sig.

### 1.3 - Alle knækker før eller senere

*Soldaterne kommer langsomt til bevidsthed. Projektørlyset skærer i øjnene. Der er koldt i rummet. Karaktererne hænger - udspændt i hver sit kraftfelt, hvor de holdes fast med energibånd om håndled og ankel. Rummet de hænger i, er nøgent på nær noget optageudstyr, projektørerne og en tung metaldør.*

#### Formål

- at give karaktererne en grum oplevelse af turians' tilsyneladende meningsløse tortur
- at antyde, at turians også kan have moral og empati med mennesker.

**Scenen slutter ikke skarpt, men toner langsomt ud med en beskrivelse af, hvordan torturen står på i timevis, indtil torturmesteren til sidst bliver kaldt bort via sit omnitool.**

#### Forhør og tortur

Karaktererne bliver ikke udspurgt om andet end hvem af dem, der har kommandoen over deres gruppe. Derudover taler torturmesteren kun med dem for at lege med dem, give dem falsk håb eller spille dem ud mod hinanden. Eller måske arbejder han bare helt tavst og metodisk, hvis han fornemmer, at det er mere skræmmende for dem. Hvis scenen virker helt absurd og uforståelig for karaktererne, er det fint.

Spil gerne på karakterernes erfaringer fra fundet af de døde modstandsfolk, og hold dig ikke tilbage med at tilføje dem nogle mindre, men smertefulde sår. (Og i denne verden kan nedbrudt muskelvæv eller et ødelagt øje erstattes med implantater, så pluk bare et øje ud for effektens skyld. Det vil kun være fedt hvis nogle af de overlevende karakterer bærer sporene af deres mishandling i de senere akter).

#### Hvorfor tortur?

Mithradex' formål er hverken at få oplysninger ud af karaktererne eller at tilføje dem lidelse for lidelsens egen skyld. Han er ikke sadistisk anlagt - i modsætning til enkelte af hans biotics, som har udviklet en smag for at torturere mennesker. Hans mål er ganske kynisk at studere sin modstander ved at undersøge styrken af den menneskelige psyke til brug i fremtidige konfrontationer. Han er særligt interesseret i karaktererne fordi de ikke er civile, men erfarne soldater. Hvad skal der til, for at de knækker? Hvor langt er de villige til at gå for at beskytte hinanden?

Alt dette vil karaktererne ikke få indblik i endnu. Når de i 2. akt møder Mithradex, vil han høfligt og grundigt forklare sine motiver.

**En biotic torturmester** og nogle almindelige turian soldater er tilstede. Soldaterne er tydeligvis ikke alt for stolte over det, de er vidne til her. De står i baggrunden og betragter det, der foregår.

**Torturmesteren går i gang** med sit forhør og sin tortur af karaktererne. Ved hjælp af sit omnitool er han i stand til oversætte sine ord for karaktererne. Ved hjælp af sit omnitool kan han også forstå, hvad karaktererne siger.

[UDFORDRING: Hold moralen oppe under de mange timers tortur. Sværhedsgrad: 4.

Alle slår separat/ingen støtteslag mulige.

Klares udfordringen ikke, er det passende at give karakteren en *hopeless* eller *dead?* condition.]

## 1.4 - Heltene fra Shanxi

*Torturmesteren er gået, og vore helte hænger udslidte og mørbankede i hver deres kraftfelter. Blod drypper fra åbne sår, og flere af karaktererne viser ingen livstegn. De er alene med deres turianvagter.*

### Formål

- at introducere general Mithradex
- at slå en karakter ihjel
- at lade karaktererne slutte akten med et brag

**Scenen slutter, når underofficer og/eller torturmester er nedkæmpet.**

### Hvilken karakter skal henrettes?

Dette er op til din vurdering som spilleleder. I 2. akt skal turiankarakteren Kuros spilles af den spiller, hvis karakter nu bliver henrettet. Du kan derfor vælge en karakter, hvor spilleren vil kunne løfte den opgave, det er at spille en turian mod fire mennesker i 2. akt. Du kan også vælge en karakter ud fra et ønske om at balancere gruppens dynamik: hvis fx gruppen er præget af en udpræget anti-turian stemning, så fjern én af de turian-kritiske karakterer. Endeligt kan du vælge en karakter, hvis død ville være særligt overraskende eller skelsættende for de andre, eller hvis død er logisk i lyset af dennes handlinger op til henrettelsen.

**Selvom karaktererne ikke forstår**, hvad turianvagterne siger, er det tydeligt at disse taler sammen indbyrdes, og at de ikke er tilfredse med det, der foregår. De vågne karakterer kan forsøge at vække deres kammerater eller kommunikere med turianvagterne. Vagterne prøver nølende og akavet at vise medfølelse ved at servere vand, vække en bevidstløs karakter eller flygtigt pleje et sår.

**Netop som det måske er ved at lykkes** at få en form for kommunikation igang, kommer biotic torturmesteren ind i rummet. Soldaterne sender ham ikke venlige blikke. Efter ham kommer nu også en højtstående officer (General Mithradex) og en underofficer. Ved synet af generalen ranker soldaterne sig i ærbødig respekt. Generalen inspicerer kort vore helte og giver så besked til underofficeren (Torturmesterens omni tool oversætter hjælpsomt for karaktererne): *"Testen er slut. Sørg for at de øvrige krigsfanger i komplekset bliver elimineret, før vi trækker os tilbage fra Shanxi". "Javel hr. General"*. Underofficereren går hastigt ud af rummet for at eksekvere ordren.

**Generalen selv trækker sin pistol**, sætter den for panden af en af karaktererne, bruger lige et par sekunder på at studere fangens reaktion - *giv spilleren en sidste mulighed for at reagere* - og henretter så vedkommende uden yderligere snak.

**Generalen er på vej mod den næste** i rækken, da lyden af en eksplosion runger gennem bunkeren. Lyset blinker og går ud, og de kraftfelter som holder karaktererne fanget opløses. Karaktererne falder hårdt ned på gulvet og må bruge nogle dyrebare øjeblikke på at genvinde brugen af deres hænder og fødder. De famler nu rundt i total mørke.

**Efter nogle sekunder tændes en rød nødbelysning.** Karaktererne kan netop nå at se generalen forlade rummet - efterfulgt af biotic torturmesteren. Kun de desorienterede vagter er tilbage, og karaktererne får nu en chance for at overmande dem i nærkamp og tage deres våben... og at pine dem, myrde dem eller skåne dem...

[UDFORDRING: Overmand turianvagter. Sværhedsgrad 3. Hvis slaget mislykkes, såres én eller flere af karaktererne, inden vagterne pacificeres.]

**Når karaktererne selv forlader rummet**, har de muligheden for at forfølge underofficeren gennem bunkerkomplekset for at stoppe henrettelsen af krigsfangerne, eller at forfølge Mithradex og torturmesteren for at stoppe dem fra at flygte. Det kan også være, at karaktererne deler sig i to grupper her, hvilket er helt ok.

**I forfølgelsen af Mithradex** når karaktererne op på landingspladsen. Regnen og blæsten slår befriende imod dem. Mithradex slipper væk i sin shuttle, men karaktererne får dog muligheden for at fange eller nedkæmpe torturmesteren, som bliver tilbage for at dække generalens retræte.

**Hvis de prøver at indhente underofficeren**, så lad dem - så vidt muligt - lykkes med dette. De skal lokalisere hans rute og indhente ham. De må evt. gerne nå ham i sidste øjeblik, inden han når kommandobroen og giver ordren til sine soldater.

## Afrunding

De sidste turians evakueres fra Shanxi. Deres fartøjer trækker sig tilbage til turian dominerede dele af rummet, hvor menneskenes flåde ikke forfølger. De overlevende marines samles op. Efter slaget bliver der afholdt en mindeceremoni ombord på System Alliances flagskib, den enorme cruiser SSV New Delhi. Der bliver foldet blå Alliance flag og affyret tre geværskud for de faldne.

I ugerne der følger, opruster og mobiliserer Systems Alliance. Der lyder efterretninger om, at turian styrker samles til et knusende gengældelsesangreb. Menneskeheden må slå til hurtigt.

Udsigten til interstellar krig af uoverskuelige proportioner, får dog også andre til at handle. The Council, et råd bestående af repræsentanter fra de tre dominerende, rumfarende, racer i galaksen, tager kontakt til begge parter i konflikten. Igen udvides menneskenes horisont: turians er blot *en* race i et komplekst, interstellart samfund, bestående af mange racer og kulturer. En krig vil skade hele galaksens politiske stabilitet. Derfor presses der på for at opnå en diplomatisk løsning. En skrøbelig fred indgås. Turianregeringen, The Hierarchy, indvilliger i at betale krigsskadeerstatning.

Men alt har ændret sig, og angsten lurer. Hvor menneskeheden før så sig selv som herre over egen skæbne, er perspektivet nu flyttet. Vi er omgivet af fremmede, uden allierede, mistroet og frygtet. Vil vi finde tryk ved at træde ind i de fremmedes fællesskab, eller ved at værne os imod det?

**[UDLEVÉR KARAKTERARK: "Jaim Kuros" til den spiller, der netop mistede sin karakter]**

**[ORIENTERING om valg af upgrades, background traits mv.]**

**- PAUSE -**



## Mellemscener mellem 1. og 2. akt (2157-2161)

Mens spillerne vælger upgrades mv., så beslut hvilke karakterer, der skal have de forskellige mellemscener:

### Formål

- at give plads til solo-scener, der tegner karaktererne
- at udfolde Mass Effect universet yderligere, især vigtige politiske udviklinger mellem 1. og 2. akt

**A1 Tatoveringen:** Scenen kan f.eks. gives til en af de mere "pæne" karakterer som Kowalski eller Hidalgo eller til en spiller, som ikke for alvor har taget stilling til turians i 1. akt. Spørg evt. til sidst de øvrige spillere, om nogle af deres karakterer får lavet tatoveringen, før de forlader Shanxi.

**A.2 Talen:** Scenen kan f.eks gives til en karakter, der tydeligt har vist sig at være anti-turians i 1. akt.

**A.3 Journalisten:** Scenen kan gives til en hvilken som helst karakter, men gerne en som er uvant med at være i rampelyset. Scenen kan også gives til en karakter med **Background Trait:** "Hero of Shanxi", da dette trait har "punching reporters" som et af sine tags.

**A.4 Exceptionel:** Denne scene kan f.eks. gives til en spiller, som godt kunne have glæde af lidt mere flashy kamp-potentiale eller som kan have glæde af at få udfordret sin relation til resten af gruppen - samtidig med at der knyttes en relation til den nye turian karakter.

**A.5 Den rette motivation:** Denne scene *skal* gives til den nye turian biotic.

[UDLEVÉR HANDOUTS: Mellemscener 2157-2161] og giv spillerne et kort øjeblik til at læse og forberede sig.

Scenerne skal spilles i den nævnte rækkefølge, da de også bruges til at beskrive historien og udfolde universet i årene mellem 1. og 2. akt.

Hver mellemscene bør vare maks 3-4 minutter.

## A.1 - Tatoveringen

*Det er få dage efter befrielsen af Shanxi. Gruppen har landlov. Der er blevet drukket gravøl for den faldne kammerat. Scenens hovedperson er alene på vej hjem til sin køje.*

Karakteren kommer forbi en nyligt etableret tatovørsalon, hvor en gruppe halvfulde menige soldater er ved at få tatoret en stor og meget synlig sejrstatovering: En hængt turian der svinger fra en løkke. Gruppen får øje på karakteren og forsøger at overtale/presse vedkommende til at få samme tatovering som dem. *"Lad os fejre sejren sammen!", "Vis os hvor hårde I er i specialstyrkerne!", "Men du er måske for fin?", "Kan du ikke tåle mosten?", "Ligger du i med fjenden?"*

Måske lader karakteren sig hurtigt og velvilligt overtale, eller måske kommer der en konfrontation og et blåt øje. Når scenen er slut, har karakteren enten valgt at få en tatovering eller har fravalgt det. Spørg evt. til sidst de øvrige spillere, om nogle af deres karakterer får lavet tatoveringen, før de forlader Shanxi.

Når scenen er slut, så fortæl, hvordan nyhedsfeedet to uger senere beretter om våbenhvile mellem mennesker og turians.

## A.2 - Talen

*På årsdagen for slaget om Shanxi inviteres en af karaktererne til at holde en tale for militærakademiets rekrutter, der skal belyse de begivenheder, der fandt sted under kampene.*

Karakteren har tavshedspligt hvad angår den specifikke mission, men kan frit fortælle om sit indtryk af turians i krig, oplevelsen af at stå ansigt til ansigt med aliens, følelsen af at miste kammerater osv.

Undervejs i talen bliver karakteren eventuelt afbrudt af en rekrut, der fortæller, at han var fange hos turians på Shanxi. Rekrutten vil forsøge at udfordre talerens billede af turians: De rationerede alt, men kurerede også hans terminale lungekræft med avanceret teknologi. Han vurderer, at turians er disciplinerede og hårde men med en respekt for liv affødt af næstekærlighed.

Karakteren kan vælge at håndtere denne afbrydelse på mange forskellige måder. Måske får han rekrutten fjernet fra salen, måske diskuterer de. Måske starter de et slagsmål.

### Nyhedsfeed-forslag

*Menneskehedens magtdemonstration på Shanxi fik skræmt gribbene. Turians har nu søgt våbenhvile!"*

*"Anita Goyle, diplomatisk repræsentant for Alliancen, erklærede på et pressemøde tidligere i dag, at man har opnået en våbenhvile mellem mennesker og turians. Forhandlingerne med galaksens tre dominerende racer, herunder turians - har således båret frugt. De to andre racer, asari og salarians, har været tæt involveret i forløbet og har lagt omfattende pres på turians for at søge våbenhvile. En konkret fredsftale vil blive søgt forhandlet i de næste uger."*



### A.3 - Journalisten

*Halvandet år efter fredsftalen er der valg til Alliancens parlament. Partiet "Terra Firma" stiller op. De er det eneste parti med en klar profil om ikke at starte militært samarbejde med andre racer.*

Da en af karaktererne tilfældigvis passerer et af Terra Firmas vælgermøder, bliver vedkommende standset af en nærgående journalist - komplet med svævende og automatiseret holokamera, der straks bader karakteren i projektørlys og starter en live optagelse:

*"Dette er Emilio Delgado live fra Terra Firmas valgmøde."*

Delgado vil spørge interesseret men uden takt og tone. Delgado søger menneskeligt drama, også selvom det betyder, at den interviewede bliver en marionet.

Spørg ved scenens slutning alle karaktererne, om nogle af dem valgte at stemme på Terra Firma til valget.

Men: Uanset hvad, så blev Terra Firma ikke stort nok til at forhindre, at Alliancen indledte militær samarbejde med turians.

#### Interview-forslag

- *Hvorfor er du kommet her til Terra Firmas valgmøde?*
- *Hvad mener du om Terra Firma?*
- *Du er soldat, kan jeg se. Var du med ved Shanxi?*
- *Det må have været frygteligt, ikke? - sådan at se folk dø for øjnene af sig?*

Og - hvis karakteren er kritisk overfor Terra Firma:

- *Hvordan kan det være, at du - efter hvad du har oplevet af turians - ikke vil stemme på Terra Firma?*

Eller - hvis karakteren er positiv overfor Terra Firma:

- *Hånden på hjertet - vi mennesker fik jo klø af turians det meste af krigen - ikke? Sejren på Shanxi var rent held - ikke? Burde vi ikke så ikke samarbejde med turians? De er langt stærkere end os!*

### A.4 - Exceptionel

*Det er et par år efter fredsftalen. Scenens hovedperson har netop gennemgået en udvidet lægeundersøgelse, og er nu blevet kaldt ind til Kaptajn Davis, kompagnichefen.*

Davis er en solid og empatisk militærmand, der går lige til sagens kerne. Lægeundersøgelsen viser, at karakteren har biotipotential. Davis tilbyder ham en plads i Alliancens nye program for biotitræning. Hidtil har screeninger kun afsløret biotipotential i børn eller helt unge, så det er helt exceptionelt, at et voksent menneske også har potential.

Davis understreger, at det er frivilligt at deltage, idet det indebærer omfattende neurokirurgi, som ikke er uden risiko - men også en enestående mulighed for såvel Alliancen som for karakteren. Træningsofficeren er for øvrigt en turian.

Ved scenens slutning har karakteren enten valgt at deltage eller at lade være. Dette er spillernes eneste mulighed for at få en menneskebiotic i gruppen. Hvis karakteren accepterer, så udskift hans/hendes valgte **Background Trait** med **"Experimental Biotic Training"**.

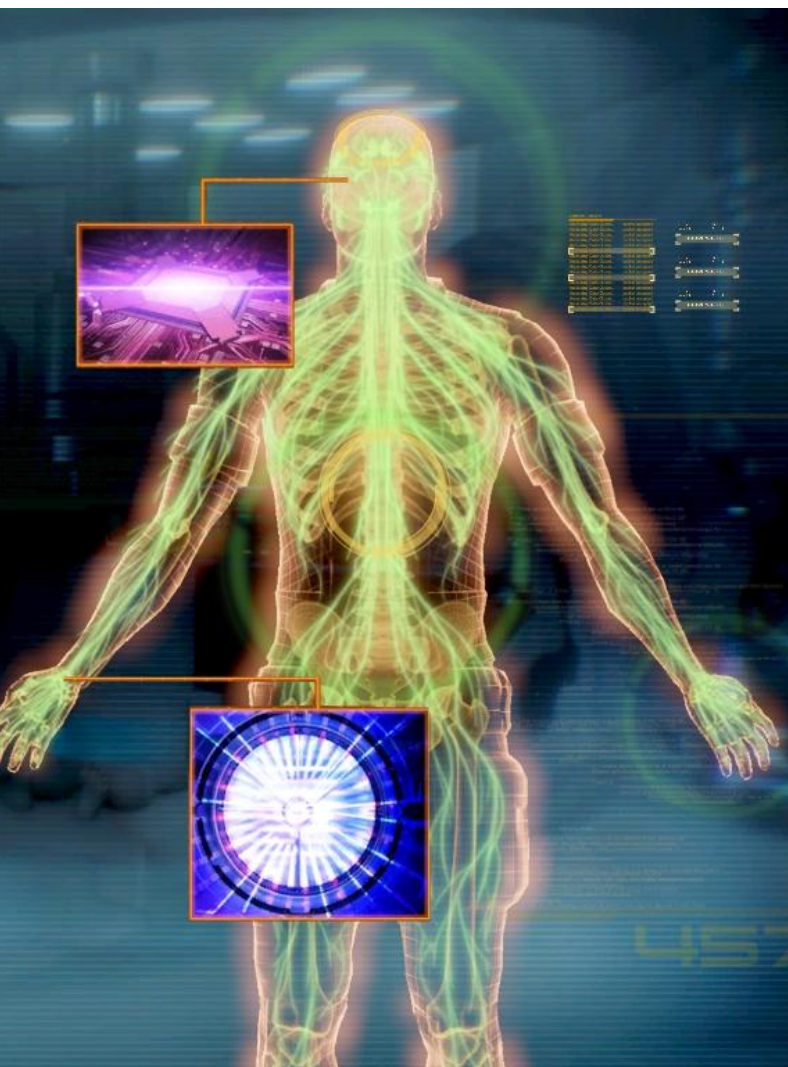
## A.5 - Den rette motivation

*To måneder senere - på menneskehedens biotic træningsfaciliteter. De unge biotic aspiranter trænes af en turian bioticinstruktør. En af aspiranterne har desværre en form for mental blokering.*

Scenen defineres nærmere af Kuros' spiller. Se evt. HANDOUT: "Den rette motivation"

Hvis en af spillerne har sagt ja til at blive biotic, er vedkommende aspirant. Ellers påtager spillederen sig rollen som en trainee.

Uanset om en af menneskene vælger at blive biotic, giver denne scene en præsentation af gruppens nye turiankarakter, og giver også et rationale for, hvorfor netop han udvælges til forbindelsesofficer i akt 2. Han har erfaring med at arbejde med mennesker.



### Hvordan virker biotics?

Levende organismer som udsættes for forurening med Element Zero (Eezo) udvikler ofte alvorlige kræftsygdomme - som om de var blevet udsat for radioaktiv stråling. I nogle tilfælde lykkes det imidlertid særligt disponerede individer at optage Eezo i kroppen, uden at det gør skade. Ved hjælp af neurologiske implantater er det muligt ved tankens kraft at stimulere disse Eezo-depoter og dermed frembringe lokale mass effect felter.

Individer med disse evner kaldes biotics, og deres kræfter tillader dem at manipulere masse - lige fra det at løfte et køretøj med tankens kraft til at rive molekyler fra hinanden og derved nedbryde materie. At anvende biotics er meget trættende for kroppen, og kan f.eks. bruges som argument for at give *tired condition* til en spiller.





## 2. Akt (2161): Operation “Sagte Skridt”

### Temaer

Citadellet opleves, gruppedynamik, muligt samarbejde mellem mennesker og turians, fremmedhad over for mennesker, uddybende kendskab til Mithradex som antagonist.

### Synopsis

General Mithradex forsøger at forværre menneskeracens omdømme ved at hyre menneske lejesoldater til at tilfangetage turians og sælge dem som slaver. Disse slavehandlere er blevet gradvist mere dristige, men nu er det lykkedes for Alliancen og turian-regeringen (The Hierarchy) at samle efterretninger, der peger på at slavehandlerne opererer fra Citadellet.

Karaktererne bliver kaldt sammen som en “joint task force”, der skal standse slavehandelen, forbedre forholdet mellem de to racer og redde menneskenes ry. I kraft af sin rang som general, bliver Mithradex i sidste øjeblik informeret om gruppens mission. Han forsøger at forsinke deres arbejde og at slette sine spor ved hjælp af snigmordere og agenter, der skal rydde op efter ham.

Gruppen følger et eller flere spor på Citadellet, finder frem til slavehandlerne, og bringer dem til retfærdighed (eller stopper dem med koldt blod uden at efterlade vidner). Det er dog tydeligt, at der stikker noget mere under, og måske finder karaktererne tegn på, at slavehandlernes skjulte bagmand selv er turian. Det er dog ikke meningen at general Mithradex skal blive afsløret som bagmanden i denne akt.

Formålet med 2. akt er også at give spillerne en mulighed for at lade Jaim Kuros blive integreret i gruppen. I hvilket omfang det faktisk sker, er så op til spillerne selv.

## Styring

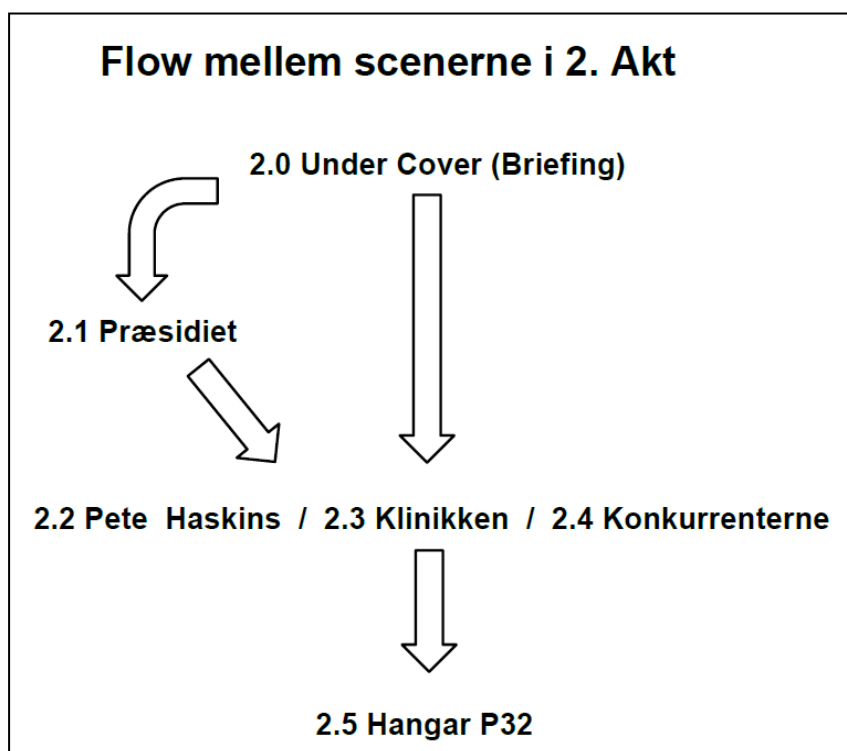
Du råder som spilleleder over tre spor (i form af handouts), der alle via en enkelt scene kan føre karaktererne til det endelige opgør med slavehandlerne og også afsløre, at slavehandlerne har en skjult bagmand.

Hvis det første spor, gruppen følger, udvikler sig til en lang scene, kan du lede dem direkte videre til opgøret. Hvis den første scene derimod er hurtigt overstået, kan du vælge at tilbageholde den information, der leder dem videre, og de bliver så nødt til at følge et af de andre spor og spille en scene mere. Husk at scenariet ikke handler om investigation, så uddel information i forhold til, hvad der giver et godt flow i scenariet.

Når du fra starten præsenterer spillerne for alle tre spor, giver det dem en fornemmelse af valgfrihed og også en mulighed for at dele sig i mindre grupper og forfølge flere af sporene på samme tid. Til spilstet gav det en spændende dynamik med færre karakterer i hver scene og god mulighed for at "krydsklippe" mellem de to grupper med korte mellemrum for at holde handlingen kørende.

Hvis du derimod foretrækker, at gruppen ikke deler sig, kan du argumentere med, at gruppens medlemmer ikke må færdes individuelt undercover, uden at Kuros er med som observatør.

Hvis spillerne bliver for afventende, så prøv at presse dem til at handle. Lad der løbende komme nye nyheder om sagen - f.eks. kritiske udtalelser om, at menneskeracen grundlæggende er skadelig for galaksen. Lad evt. en C-sec-official udtale sig om, at C-sec har iværksat en efterforskning, som inden længe vil føre til anholdelser.



## Stemning og lokation

Citadellet er en gigantisk rumstation, 44 kilometer lang, 12 kilometer i diameter og hjemsted for 13.2 millioner indbyggere af alle racer. Stationen roterer langsomt om sin egen akse og skaber derved sin egen kunstige tyngdekraft. Tænk det som en fremtidsversion af Hongkong eller Singapore i rummet. En kosmopolitisk storby med ekstrem befolkningstæthed, industriområder, ekstremt rige og ekstremt fattige, varer og folk fra alle dele af galaksen. På Citadellet kan man simpelthen finde alle de forskellige typer af lokationer og personer, som man kan finde i enhver storby - og mere til, da denne storby er en rumstation.

Hvis det er fedt i jeres historie, så udnyt gerne det særlige ved lokationen - muligheden for biljagter i stationens indre eller ude i rummet mellem Citadellets armé, skurke der sendes ud af rumdokkens luftsluser, den galaktiske smeltedigel, skumle og farlige gyder dybt nede blandt stationens gigantiske life-support maskineri.

På deres vej rundt på Citadellet kan karaktererne støde på forskellige situationer, som relaterer sig til forholdet mellem mennesker og turians: et nyhedsfeed i en elevator, som fortæller om de grusomme slavehandlere, turians i C-sec som, er ekstra mistænksomme overfor mennesker, en gruppe mennesker som chikanerer et menneske og en turian der sidder og kysser fredeligt på en bæk.

## Scener

### 2.0 - Under Cover (Briefing)

#### Formål

- at give karaktererne indirekte informationer, fx om piraternes leder, som de kan trække på.
- at give karaktererne mulighed for at opbygge følelser, formentlig negative, overfor slavehandlerne.
- at introducere Jaim Kuros, den nye turian-karakter, for gruppen.
- at ridse missionen for 2. akt op

#### Dramatiser følgende lille cutscene for spillerne:

- Et grynet videoklip fra messen ombord på turian-handelsskibet "Verinius".
- Besætningen på syv turians, er forsamlet omkring et ydmygt fælles måltid.
- Pludselig stormes messen af femten bevæbnede og maskerede mennesker.
- De går meget brutalt til værks - men de fleste turians overlever.
- Menneskenes anfører, er **en stor mand med tatoverede arme**.
- De chokerede turians bliver bundet med plastic strips og ført bort.
- Anføreren sender kameraet et grin, før han skyder det.

*Gruppen sidder samlet i en privat lounge på natklubben "Zodiac" i Citadellets Lower Wards. Det er snart fire år siden, de alle var samlet sidst. De sidder ved et panorama vindue, hvor de har en fantastisk udsigt ud over Citadellet (som det ses på handoutet).*

**Deres gamle kaptajn, Davis** fra Alliance Marines, sidder sammen med dem. Han er i civil påklædning. Det er ham, der har beordret mødet. Davis har netop afspillet videoen, der viste kapringen af Verinius, fra sit omnitool.

**Desuden deltager en fremmed turian** (Jaim Kuros) i mødet. Det er længe siden, karaktererne har set hinanden, og de vil måske bemærke forandringer. Giv hver spiller et kort øjeblik til at beskrive sin karakter, civilt klædt i natklubbens dunkle belysning. Bed spillerne sige et par tillægsord om, hvordan han eller hun reagerer på videoen.

### **Kaptajn Davis forklarer problemstillingen:**

- **Menneskepirater har indtil videre erobret 23 turian-handelsfartøjer.**
- **Deres besætninger bliver solgt som slaver:** En enkelt turian er sluppet fri fra et slavemarked, og har fortalt denne historie til turian-myndighederne.
- **Filmen de netop så, er tilsyneladende lækket af piraterne selv:** Den blev opsnappet fra Extranettet for to dage siden.
- **The Systems Alliance og the Turian Hierarchy har i fællesskab søgt at begrænset videoens udbredelse,** men det er kun et spørgsmål om tid før den kommer frem for offentligheden.
- **Mennesker og turians har besluttet at danne en fælles task force - dvs. karaktererne:** Opgaven er at stoppe slavehandlen.
- **Sergent Kuros vil indgå som forbindelsesled til turian-myndighederne.**

**Måske undrer karaktererne sig over, hvorfor en turian er involveret?** Davis vil forklare, at det er et spørgsmål om politik. Kuros har selv en fortid som lejesoldat, så han har alsidige evner, en forståelse af de her lejesoldats/pirat-typer, og så er han vant til at arbejde med mennesker.

**Hvis karaktererne undrer sig over, hvorfor Davis har hidkaldt lige præcis dem,** vil han dels henvise til deres dygtige indsats på Shanxi, dels at Alliancen ikke har særlig mange kompetente militærfolk på Citadellet, og dels at gruppen ikke er højprofileret på Citadellet og derfor kan arbejde undercover.

**Davis fremlægger de spor, som** efterretningstjenesterne har:

- En privat lægeklinik på citadellet har udvist en usædvanlig økonomisk aktivitet. 23 betragtelige summer er gået ind på deres konti over de sidste måneder fra en ukendt partner. Hack deres computersystem, undersøg klinikken eller få cheflægen i tale. Find ud af mere om denne ukendte partner eller find ud af, hvem der modtager pengene.

- Davis er blevet kontaktet af en af sine tidligere soldater, Pete Haskins, fra 3. deling - måske nogle af karaktererne kan huske ham fra Shanxi. Han siger, at han har oplysninger om slavehandlerne. Find ham nede på Zakera Ward Markedet, hvor han holder sig skjult.

- Tal med batarian slavehandlerne - de holder med al sandsynlighed et vågent øje med mulige konkurrenter. Batarians er upopulære på grund af deres blakkede ry, så de holder lav profil på Citadellet. De kan typisk findes i Citadellets slumområder.

**Imens Davis er i færd** med at forklare, hvor man kan finde batarians, bliver han afbrudt af et højprioritets opkald over hans comlink. Det er Anita Goyle, menneskenes topdiplomat på citadellet. Hun ønsker at se gruppen på præsidiets. Davis sender karaktererne afsted. Han må selv videre til møde med sine turian-forbindelser. *"Møder, møder, møder! - et soldaterhjerte visner sådant et sted her".*

### Hvad hvis gruppen ikke tager til Præsidiets?

Hvis spillerne vælger at ignorere ordren fra Anita Goyle og i stedet forfølger sporene til slavehandlerne med det samme, så lad dem gøre det. Dette vil gøre det lettere for dem at nå at snakke med Pete Haskins, før han bliver snigmyrdet.

Men mødet med Mithradex er en vigtig chance for at give spillerne en fornemmelse af den karakter, der i sidste ende viser sig at være deres modstander. Lad dem derfor i stedet blive inviteret op på Præsidiets igen, når 2. akt er overstået.

Scenen vil være meget lig den første - dog er Mithradex denne gang ikke interesseret i at trække tiden, i stedet vil han benytte lejligheden til at få et indtryk af den gruppe, der har spoleret hans planer. Han vil stadig virke høfligt interesseret og imødekommende udadtil.

## 2.1 - Præsidiets

*Præsidiets er Citadellets hjerte. Her finder man både The Citadel Councils kontorer og de forskellige racers diplomatiske repræsentationer. Præsidiets er designet som en grøn oase omgivet af bygninger og terrasser. Her er ferskvandssø, buske, træer og en virtuel himmel, der hver 6. time skifter mellem skyklædt dag og stjerneklar nat.*

### Formål

- at lade Goyle fortælle karaktererne, at de har travlt og skal løse opgaven før C-sec.
- at lade karaktererne interagere med Mithradex under "civiliserede" forhold.
- at give karaktererne fornemmelse af, at Mithradex prøver at forsinke deres mission.

**Scenen slutter når karaktererne forlader scenen, eller Goyle selv bliver tilpas utålmodig og afslutter mødet.**

**Anita Goyle, Alliancens repræsentant på Citadellet, kommer gruppen i møde.** Hun er en midaldrende kvinde med mellemøstlige træk. Hun er direkte, alvorlig og kølig, men gør en dyd ud af at byde Kuros høfligt velkommen i operationen. Goyle pointerer kort, at det er af yderste vigtighed, at opgaven bliver løst effektivt. Menneskehedens image vil lide alvorlig skade desto mere af denne nyhed, der kommer ud.

**Operationen er strengt fortrolig, indtil opgaven er løst.** Goyle gør meget ud af at pointere, at gruppen holder sig fuldstændig uset af citadellets politistyrke: C-sec. Goyle forklarer, at C-sec ikke vil acceptere, at andre agenturer eller organisationer foretager kriminalundersøgelser på Citadellet. C-sec må heller ikke komme gruppen i forkøbet, for så kommer Alliancen til at fremstå som handlingslammet, eller det kan virke, som om den sympatiserer med slavehandlere.

**Hun præsenterer herefter General Mithradex** - en særdeles indflydelsesrig turian, som har ønsket at møde gruppen.



**General Mithradex træder frem.** Karaktererne genkender ham som skurken fra Shanxi. Generalen vil indlede en høflig og interesseret samtale med gruppen, hvis han får mulighed for det. Han vil lade forstå, at han kender til karakterernes opgave, som han er blevet informeret om af sine kolleger. Han vil køligt men respektfuldt anerkende karaktererne for at være et godt valg til opgaven. De viste sig jo aldeles viljestærke, da de blev udsat for moderat fysisk pres på Shanxi. Han vil forsøge at trække tiden ud ved at spørge ind til, hvordan de har tænkt sig at håndtere opgaven.

**Hvis karaktererne spørger ind til torturen på Shanxi,** vil generalen nøgternt og upåvirket forklare, hvad formålet med torturen var. Han afviser at være sadist og understreger, at



torturen skam havde et militærvidenskabeligt sigte: at undersøge styrken af den menneskelige psyke til brug i fremtidige konfrontationer. Nu er der selvfølgelig opnået fred, men det var ikke til at vide dengang. Gruppen var særligt interessante, idet de ikke var civile, men erfarne soldater. Hvad skulle der til, for at de knækkede? Hvor langt var de villige til at gå for at beskytte hinanden?

**Hvis karaktererne spørger ind til henrettelsen** af deres kammerat, vil Mithradex anerkende, at tabet er trist, men måske skulle de snarere prise sig lykkelige over, at de selv overlevede frem for at dvæle ved tabet. Hvis ikke det havde været for eksplosionen, havde han også slået resten ihjel, eftersom de nu havde opnået ekspertviden om biotics. Sådan er krigens behårde logik.

**Det er ok at scenen trækker lidt ud** og bliver til anspændt smalltalk. Mithradex ønsker jo netop at trække tiden ud. Se hvornår spillerne bliver utålmodige og føler sig tvunget til at handle for at undslippe situationen.

**Scenen slutter** med håndgemæng, bitre ord, gruppen der marcherer afsted...?

## 2.2 - Pete Haskins

*Karaktererne når til Zakera Ward markedet. Markedet er et vrimlende virvar af både fashionable forretninger og simple kræmmere, der sælger håndvåben, hacking-gear, rustninger, rusmidler, skibsstyr, souvenirs og al mulig skrammel.*



**Tidligere marine, nu lejesoldat**, Pete Haskins holder sig skjult nede på markedet. Han har henvendt sig til sin gamle officer kaptajn Davis. Pete har sagt, at han kan give info om slavehandlerne.

Da de endelig finder ham, er det ikke let at få ham i tale. Han er nervøst anlagt og skeptisk overfor karaktererne. Det var kaptajn Davis, han havde kontaktet - ikke dem!

### Formål

- at lade karaktererne samle informationer, dels fra Haskins, dels fra snigmorderen
- at give en fornemmelse af, at der findes en bagmand
- evt. at lede gruppen videre til slavehandlernes skib i hangar P32 via oplysninger fra Haskins.

**Scenen slutter når snigmorderen dør, er stukket af, eller når karaktererne forlader scenen.**

[UDFORDRING: Identificér Haskins på markedet. Sværhedsgrad 4]

[UDFORDRING: Få noget sammenhængende ud af ham. Sværhedsgrad 4]

### Information, som Haskins når at give:

-Haskins meldte sig som lejesoldat efter Shanxi. Jobbet udviklede sig til pirateri med mere, og han har selv været med til at tage slaver. Han stoppede som lejesoldat, da mediernes dækning af sagen tog til. Gruppens leder er en stor tatoveret mand ved navn Lothar Styxx.

### Information, som Haskins *måske* når at give:

- Lothar er også tidligere marinesoldat.
- Lothar tager imod ordrer fra en bagmand, som Haskins ikke kender.
- Bagmanden har ifølge Lothar stor politisk indflydelse.
- Han har et rumskib liggende nede i hangar P32.

Pete bliver pludselig skudt og dræbt med en lyddæmpet pistol. Morderen forsøger at snige sig diskret bort i mængden.

### Just drove a taxi before...

Flere af scenerne på Citadellet har potentialet til at indeholde en hovercar-"biljagt". Hvis en af karaktererne har valgt background: **Just drove a taxi before** så se, om du ikke kan smide en biljagt ind i en scene, hvor den karakter er med.

[UDFORDRING: Hvor hurtigt ser de ham? Sværhedsgrad 3. Specielt: Slaget kan som sådan ikke fejle, men jo færre succeser, jo længere forspring har han. De når at se, at han er turian.

**Målet er nu at forfølge og indhente morderen.** Karaktererne vil nok gerne pågribe ham i live og udspørge ham, inden C-sec ankommer. Morderen kan både forsøge at stikke af til fods gennem mængden af handlende eller springe ind en skycar og starte en biljagt.

[UDFORDRING-eksempler: Indhent morderen i folkemængden, mens han skyder vildt om sig. Pågrib morderen. Kapr en skycar. Stop snigmorderens skycar og pågrib ham].

Hvis det lykkes at fange morderen i live, vil han give dem sparsomme oplysninger, før C-sec ankommer til scenen.

[UDFORDRING: Pres snigmorderen eller forhandl med ham. Sværhedsgrad 4].

### Information, som lejermorderen *måske* når at give:

- Han er professionel lejermorder, hyret anonymt.
- Det er ikke mere end tre timer siden, at han blev hyret, og han bliver udbetalt en bonus for at arbejde hurtigt.
- Han kontaktes typisk af indflydelsesrige folk.

## 2.3 - Klinikken

Lægeklinikken hedder "Samaritan" og ligger i et relativt pænt, men afsides kvarter i Upper Wards. Ifølge oplysninger på Extranettet er det en filantropisk drevet, privat virksomhed, der kun behandler mennesker. "Næstekærlighed er menneskekærlighed", lyder deres motto.

Ifølge Davis har de modtaget 23 store pengeoverførsler (svarende til de 23 turian-fartøjer, hvis besætninger er blevet solgt). I denne scene skal spillerne hacke klinikkenes computersystemer eller på anden vis skaffe sig adgang til information om pengeoverførslerne. De kan undervejs overraske slavehandlernes leder, der så vil føre dem til hans skib i Hangar P32.

Da karaktererne kommer til klinikken, sidder cheflægen, Dr. Alger, på sit kontor. Den pertentlige receptionist, Mrs. Waters, tager imod. Hun sidder ved sit bord med et glas vand, en frugtskål og en række dokumenter, som skal arkiveres. En gang fører ned til venteværelse, konsultationsrum, operationsstue mv.

Karaktererne kan planlægge mere eller mindre direkte tilgange. De kan hacke klinikkenes interne datasystem, f.eks. fra en computer i receptionen. De kan gennemsøge cheflægens kontor eller måske simpelthen intimidere cheflægen, Dr. Alger, til at tale.

### Informationer om pengeoverførsler

- Pengene er blevet overført umiddelbart efter hver kapring.
- Pengene kommer fra en anonym donor, som har beskyttet sin identitet så godt, at han ikke kan spores.
- Pengene er siden blevet videregivet til en "Lothar Styxx"
- Lægeklinikken tjerner en god bonus til sit arbejde ved at være mellemlid mellem den anonyme donor og denne Lothar - som er tidligere marinesoldat i alliancen, nu lejesoldat.
- det er store summer, og vanskeligt at skjule økonomiske spor på denne måde, så det må være en særdeles indflydelsesrig person.

### Formål

- at lade karaktererne samle informationer - fra klinikkenes data system eller fra lægen Dr. Alger
- at give en fornemmelse af, at der findes en bagmand
- evt. at lede gruppen videre til slavehandlernes skib i hangar P32 via slavehandleren Lothar.



**At hacke computersystemet kræver** først og fremmest, at de får afledt receptionisten i nogle minutter.

[UDFORDRING-eksempler: Afled receptionisten. Skaf adgang til computersystemet. Find relevant information]

**At få adgang til cheflægens kontor** kræver en afledning af personalet i nogle minutter, herunder ikke mindst cheflægen, som arbejder inde på sit kontor.

[UDFORDRING-eksempler: Afled cheflægen. Find relevant information på cheflægens kontor.]

**At få cheflægen til at fortælle om overførslerne** kræver, at de får adgang til cheflægen og intimiderer ham eller på anden vis får ham til at tale.

[UDFORDRING-eksempler: Få adgang til cheflægen, som har travlt på sit kontor. Få cheflægens tunge på gled.]

**Mens karaktererne stadig er på klinikken** kan de evt. rende ind slavehandlernes leder **Lothar Styxx**, stor og tatoveret og med maskinpistol på ryggen. Han er kommet for at hente sin betaling for kapingen af Verinius, og karaktererne vil genkende ham som den tatoverede mand fra overvågningsvideoen.

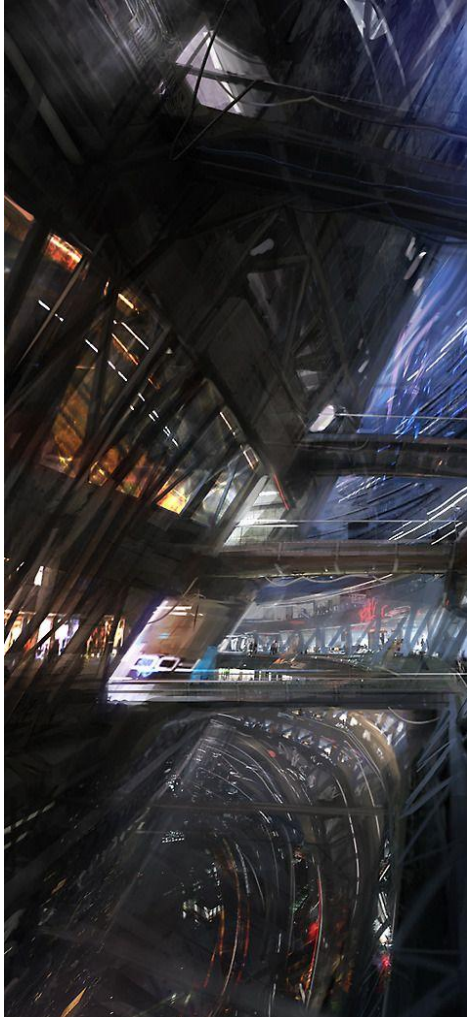
**Lothar er en snu ræv**, og så snart han aner fare, vil han stikke af. Han smider evt. en flashbang-granat som afledning. Lothar vil stikke af i retning af slavehandlernes skib i hangar P32. Han kan både stikke af til fods eller have en tunet skycar stående.

[UDFORDRING-eksempler: Forfølge Lothar længe nok til at se, at han styrer imod hangarerne, holde trit med Lothar uden at miste ham af syne, komme op på siden af ham og få et "clear shot"].

**Hvis en af udfordringerne fejles**, kan en dramatisk eskalering være, at de ser blinkende lys fra C-sec patruljespeeders bag sig. De bliver nu *også* forfulgt, og skal klare en moderat udfordring for at slippe væk

**Hvis spillerne er særligt kreative**, snedige eller heldige, så kan du lade dem fange Lothar. Inden de pågriber ham/skyder ham, bemærker de, at han råber i sit inter-com: *"Se at få Hunden væk, de har mig!"*.

**Hvis de fanger Lothar**, vil han i udgangspunktet ikke sige en dyt. Hvis karaktererne er meget dygtige/brutale, vil han eventuelt fortælle, at han har modtaget penge og koordinater for turian-handelsfartøjer fra en ekstern partner – som han ikke ved hvem er.



## 2.4 - Konkurrenterne

*Batarians slavers opholder sig ofte inkognito på Citadellet, hvor de har deres egen lille sikre enklave et sted i de barske slumområder dybt nede i Citadellets fundament. Her nede finder man også alle de eksistenser, som prøvede lykken på Citadellet, men for hvem det mislykkedes. Fremmede bliver mødt med mistro, udnyttet eller plyndret.*

### Formål

- at lade karaktererne samle informationer fra batarian lederen Edan Norak
- at give en fornemmelse af at der findes en bagmand
- evt. at lede gruppen videre til slavehandlernes skib i hangar P32 ved at følge batarians.

### “Hvad vil I her? Forsvind, mennesker!”

Slummen er et barskt sted. Karaktererne kan forsøge at begå sig med diplomati, trusler, råstyrke, snilde eller hvad de nu kan finde på.

[UDFORDRING-eksempler:

- At finde frem til batarians enklave i slummen uden at blive udnyttet eller plyndret.
- Få kontakt til en batarian der ved noget.
- At få info ud af en batarian der ved noget.]

**Lederen af de lokale batarians er Edan Norak.** Han er konge af kvarteret, fordi hans folk sørger for at holde området i nærheden af batarianenklaven nogenlunde sikkert fra andre bøller og uromagere. I starten vil han være kold og intimiderende i mødet med karaktererne. Men får gruppen først overbevist ham om, at de går efter det samme mål - nemlig de menneskelige slavehandlere - vil han på et øjeblik slå fuldstændig om og byde dem hjerteligt velkommen. Herefter vil de øvrige batarians også slappe mærkbart af og blive noget mere kammeratlige i deres attitude overfor spillerkaraktererne (de er dog stadig ekstremt macho, og tolererer ikke noget pis).

### Information som karakterne kan få af Edan Norak:

- Et menneskeligt slavehandlerskib ligger i dok nede i Hangar P32.
- Det er svært bevogtet, og de få batarians har ikke mod på at komme i klammeri. De venter på, at menneskene slækker på overvågningen, så de kan sabotere konkurrenternes skib.
- Menneskene har været ualmindeligt succesfulde i deres kaping af de mange turian-skibe. Man skulle tro, at de havde en kontakt blandt turians, som forsynede dem med oplysninger om skibenes rute og sikkerhedsrutiner.

**“Boss, nu sker der noget!”** Når samtalen har varet længe nok, kan Edan Norak evt. få et opkald, højt og skrattende i hans billige com-link. En af hans folk, som holder vagt ved hangar P32, bemærker, at der er noget på færde, og at menneskene virker urolige (Enten fordi turian-agenten er dukket op (se scene 2.5), eller evt. fordi Lothar er på vej tilbage, skarpt forfulgt af andre spillerkarakterer.)

**Batarianserne samler mod til sig**, hopper ind i deres skycars og ræser mod hangaren. Karaktererne får lov at låne en ramponeret skycar, men skal være rappe på instrumenterne, hvis de skal kunne følge med de stedkendte batarians.

[UDFORDRING: Hold trit med batarians gennem de smalle og tætbefolkede korridorer i slummen.]

## 2.5 - Hangar P32

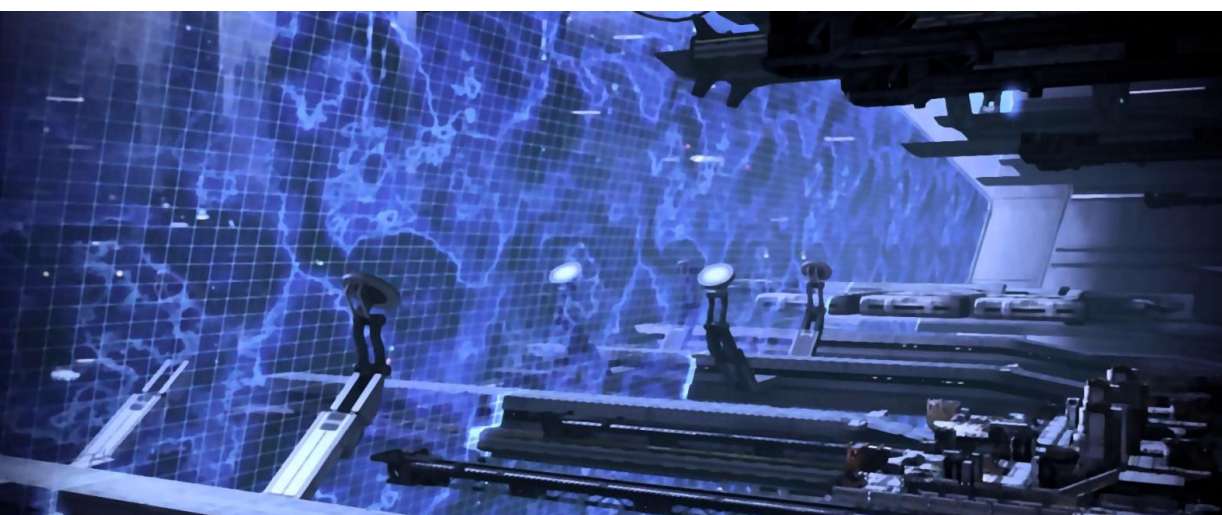
*Hangar P32 ligger i et af de mere afsides og mindre benyttede hangarafsnit på Citadellet. Belysningen i området er dæmpet, og hangaren oplyses først og fremmest af det store blå kraftfelt, som holder atmosfæren inde. Luften er kølig og lidt fugtig, fordi life-support i området også kører på laveste blus. Slavehandlernes skib “Hounddog” er det eneste skib i hangaren.*

### Formål

- at overvinde slavehandlerne og befri besætningen fra Verinius
- at give endnu et clue til at slavehandlerne har en turian-bagmand
- ved at gruppen overrasker en turian-agent, som er sendt ud for at fjerne alle spor af slavehandlerne - og deres fanger.

**Hvordan ankommer gruppen?** Hvis spillerkaraktererne ønsker at ankomme diskret til området, kan de f.eks. snige sig gennem de stort set øde og delvist mørklagte korridorer, som omkranser hangarområdet. De kan også få en taktisk fordelagtig position ved at bevæge sig ud på mass effect-kranerne, som hænger højt oppe under loftet i hangaren.

**Hvis gruppen derimod ankommer med bulder og brag** - f.eks. hvis de jagter Lothar eller er sammen med batarians - kan de gøre en dramatisk entre ved at kaste deres skycars ind gennem kraftfeltet og foretage en hasarderet landing på dokken.



**Hvad finder de i hangaren?** Hvor mange slavehandlere, der venter gruppen i hangaren, og hvor velforberedte de er, kan du afgøre ud fra, hvor ivrige spillerne er efter en stor kamp på dette tidspunkt. Scenen kan udvikle sig til en stor ildkamp mod slavehandlerne og Lothar - evt. med batarians som jokere, der kan dukke uventet op, uanset om spillerne har interageret med dem i tidligere scener eller ej.

[UDFORDRING-eksempler: Lav velforberedt overraskelsesangreb på slavehandlere. Foretag hasarderet landing og søg dækning. Skaf gruppen en dominerende position og flankér fjender. Lav frontalangreb på slavehandlere]

**Når det bliver tydeligt**, at spillerkaraktererne har fået overtaget i kampen, vil de sidste slavehandlere overgive sig. I samme øjeblik vil gruppen opdage turian-agenten, der i ly af kampen er nået frem til slavehandlernes skib og nu skynder sig ombord. De når lige at se agenten skyde den ene vagtpost, der var efterladt på skibet.

**Hvad gør gruppen med de slavehandlere**, der nu har overgivet sig? Efterlader de en karakter til at bevogte dem, mens de andre går ombord på skibet? Skyder de dem? Lader de dem gå?



**Slavehandlernes skib** er et ombygget Kowloon fragtskib. Udefra ligner det ethvert andet mindre fragtskib, men indeni er det spækket med våben, elektronik og fiduser. Tilbage på skibet har slavehandlerne efterladt en enkelt vagt, som spillerkaraktererne finder død lige inden for luftslusen (skudt imellem øjnene med et lyddæmpet våben).

**Der kan også høres dæmpet jamren** inde fra de store plasticcontainere, der fylder bagerste ende af lastrummet. Disse er fyldt med dehydrerede og traumatiserede turians, der blev fanget ombord på Verinius.

### Agenten på slaveskibet

Turian-agenten planlægger at "rydde op" ved hjælp af en computervirus, som vil få skibets Eezo-core til at overloade.

Resultatet vil være en voldsom bølge af lysende blå Cherenkov stråling, der vil riste alle skibets elektroniske logs og få alt levende ombord til at omkomme i frygtelige smerter. Det vil også ligne et "teknisk uheld", omend et mistænkeligt et af slagsen.

Agenten er meget loyal mod Mithradex og vil hellere kaste sig ud i det tomme rum end blive fanget levende.

**Gruppen ankommer netop** som agenten har åbnet skibets Eezo-core. Han lugter problemer og begynder at uploade sin virus til skibets computer. Dette går hurtigt, hver karakter kan kun nå én enkelt udfordring eller støttehandling!

**Når virussen først er uploadet**, begynder kernen at blive ustabil - beskriv for spillerne hvordan den omgives af knitrende blå lyn og et pulserende blåt lys, som bliver kraftigere og kraftigere. Lad dem få en chance for i det mindste at redde sig selv ud af skibet - og evt. også de tilfangetagne turians.

[Mulige udfordringer:

Gennemskue hvad agenten foretager sig (tech handling). Sværhedsgrad 4.

Skyde/undgå at blive skudt af agenten. Sværhedsgrad 3.

Redde turian-slaver ud af skibet før det er for sent. Sværhedsgrad 4.

Stoppe virussen (tech handling). Sværhedsgrad 5.

Downloade skibets log. Sværhedsgrad 2.

(Loggen kan bevise, at slavehandlernes skib var til stede, da de 23 turian skibe blev taget).]

Akten slutter, når denne scene er forbi. Dvæl evt. lidt ved billedet af gruppen, der redder de hjælpeløse turians ud af skibet.

## **Afrunding**

Udfaldet af 2. akt afgør menneskelighedens diplomatiske status i galaksen de næste mange år fremover. Hvis det lykkes karaktererne at standse slavehandlerne, så vil menneskenes ry forbedres, og de vil snart kunne åbne en ambassade på Citadellet. Hvis missionen går galt, så vil ambasadens først åbne senere efter et hårdt og omkostningsfuldt diplomatisk arbejde. Menneskelighedens ry vil være, i bedste tilfælde, blakket.

Hvis det lykkedes karaktererne at tage nogle af skurkene som fanger, så vil disse blive forhørt. Agenten begår selvmord, inden han kan kompromittere general Mithradex. Hvis Lothar bliver fanget, fortæller han, hvad han ved, men han kender ikke turian-bagmandens sande identitet.

Fortæl spillerne hvordan deres handlinger har formet det politiske billede, og lad dem smage den sejrens sødme (eller nederlagets bitterhed), der hører til.

**[ORIENTERING om valg af upgrades, background traits mv.]**

**- PAUSE -**





### Formål

- at give plads til solo-scener, der tegner karaktererne
- at udfolde Mass Effect universet yderligere, især vigtige politiske udviklinger mellem 2. og 3. akt

## Mellemscener mellem 2. og 3. akt (2161-2162)

Mens spillerne vælger upgrades mv., så beslut hvilke karakterer, der skal have de forskellige mellemscener:

**B.1 I gode venners lag:** Scenen skal gives til Jaim Kuros.

**B.2 Afsked:** Denne scene skal gives til en af menneskekaraktererne, som hermed udgår af scenariet. Måske er der et oplagt valg på baggrund af, hvad der er sket i 1. og 2. akt. Man kan også tage hensyn til, hvordan sympati/antipati mod turians bliver mest spændende fordelt i en fremtidig gruppe, hvis karakteren udgår.

**B.3 Journalisten 2:** - Denne scene skal gives til en menneskekarakter - gerne én som allerede er positiv over for turians/fredelig sameksistens med andre racer. Særligt godt er det, hvis scenen samtidig kan gives til en karakter med **Background Trait:** "Hero of Shanxi", da dette trait har "punching reporters" som et af sine tags...

**B.4 Hemmeligheder og løgne:** Scenen skal gives til en menneskekarakter. Gerne én med passende baggrund (f.eks. Black Ops eller Private Security).

**B.5 Helvedeshunden:** Scenen skal gives til en menneskekarakter. Det er helt klart bedst, hvis scenen gives til en karakter, der allerede er fjendtligt indstillet overfor turians/andre racer.

**B.6 Stilhed før stormen:** Scenen gives til den nye turian-karakter: Valeria Palatina.

[UDLEVÉR HANDOUTS: Mellemscener 2161-2162] og giv spillerne et kort øjeblik til at læse og forberede sig.

Scenerne skal spilles i den nævnte rækkefølge, da de også bruges til at beskrive historien og udfolde universet i årene mellem 2. og 3. akt.

Hver scene bør vare maks 3-4 minutter.

## B.1 - I gode venners lag

*Efter at deres mission er fuldført, er alle karaktererne taget ind på en bar på Citadellet for at få en drink ...eller flere.*

Beskriv for spillerne, hvordan alkoholen varmer kroppen og løsner muskler og tungebånd, især hos Kuros.

Lad Kuros' spiller få lov at udfolde sig ud fra sit handout.

Beskriv herefter, hvordan Kuros virkelig begynder at føle sig påvirket. Han sejler rundt og har svært ved at sidde oprejst. Til sidst kollapse han hen over bordet og kaster måske ukontrollabelt op. Der bliver helt stille i baren, og først nu bemærker karaktererne, at der kun er mennesker derinde, og at de alle sidder og kigger mere eller mindre åbenlyst over mod den bevidstløse turian. Bartenderen sender dem et ondskabsfuldt grin - "Jeg glemte vist at sige, at vi ikke serverer for turians her." (Evt. kan hans opsmøgede ærme afsløre sejrstatoveringen med den hængte turian fra Shanxi.)

Hvordan reagerer de øvrige karakterer på at Kuros er sendt til tælling? Forsvarer de ham, eller ler de sammen med bartenderen?

Kuros er ikke ved at dø, men har dog fået en slem allergisk reaktion, som vil plage ham de næste mange dage...

## B.2 - Afsked

*En af karaktererne forflyttes. (Se handout.)*

Lad karakteren sætte scenen. Når scenen er slut, så giv ham/hende herefter karakterarket til Valeria Palatina.

### Eksempler fra spilstest

I den ene spilstest havde Hidalgo udmærket sig som tech specialist. Samtidig ville spillederen gerne fjerne den meget pro-turian Hidalgo fra gruppen for at skærpe konflikten mellem mennesker og turians i 3. akt. Da scenen var omme, var der tegnet et billede af en lysende fremtid for Hidalgo ved en af Alliancens forskningsstationer.

I en anden spilstest var Løjtnant Kowalski brudt sammen under forhøret på Shanxi, og løjtnanten var blevet mere og mere uligevægtig gennem hele 2. akt. Det virkede derfor helt plausibelt, at spillederen lod Kowalski blive forflyttet til anden tjeneste.

### B.3 - Journalisten 2

*Som følge af Alliancens succes med at optrækle slavehandlernes netværk får menneskeheden omsider lov til at etablere en ambassade på Citadellet.*

En af karaktererne er til stede ved åbningen. Spilleren beskriver stemningen (se handout). Herefter bliver spilleren konfronteret af journalisten Delgado.

*"Dette er Emilio Delgado, der sender live fra åbningen af Alliancens "ambassade"."*

Delgado vil ligesom sidst spørge nysgerrigt og uden pli. Delgado håber på at fange karakteren i en udiplomatisk fortalelse - eller provokere ham/hende til at blive vred.

Scenen slutter, når Delgado er lykkedes med sit forehavende, eller når han opgiver.

### B.4 - Hemmeligheder og løgne

*Lad en karakter fortælle en af de andre karakterer om, hvordan han/hun jagede en spion. Se handout.*

(Hvad karaktererne endnu ikke ved: Den døde spion er agent for Cerberus, og morderen er agent for Mithradex.)

### B.5 - Helvedeshunden

Karakteren kontaktes af en elegant klædt, men anonym person, som forsøger at hverve vedkommende som agent for Cerberus, en hemmelig og pro-menneske organisation. Lad spilleren beskrive, hvor de to mødes.

**Cerberus-agenten vil argumentere for**, at menneskehedens politikerne har svigtet, og at de er ved at give efter for de andre racer. Han vil præsentere Cerberus som en indflydelsesrig organisation ("*vi har forbindelser dybt ind i Alliancens ledelse*"), der fra skyggerne står vagt om menneskehedens galaktiske interesser.

**Cerberus har brug for karakteren** til at fungere som øjne og ører i marken. Cerberus har formodning om, at karakteren snart vil blive udvalgt af Alliancen til en fortrolig mission i turian-kontrolleret område ("*Vi har brug for dig til at varetage menneskehedens sande interesser.*").

#### Interviewforslag

- *Du er jo én af heltene fra Shanxi - hvorfor er du inviteret i dag?*
- *Hånden på hjertet... Denne ambassade-åbning... det er vel en tom gestus?*
- *De besøgende fra andre racer, der er her i dag det er vel ren og skær høflighed overfor os mennesker?*
- *Hvad nytter det med en ambassade? De andre racer styrer vel galaksen som hidtil?*

Og så skruer han bissen på:

- *Er det ikke rigtigt, at du for nyligt selv har deltaget i fælles militær efterretningsvirksomhed sammen med turians her på Citadellet? ...Efterretningsvirksomhed, som ifølge mine kilder først og fremmest havde til hensigt at sikre turian-handelsinteresser!*
- *Er du ikke selv blevet udnyttet på grund af det samarbejde - og er det den skæbne, som du ønsker for menneskeheden som sådan?*

**Agenten har ikke brug for et svar her og** nu, men vil kontakte karakteren igen ved lejlighed. Cerberus er parat til at tilbyde økonomisk belønning. Til gengæld vil agenten bede om at deres samtale holdes hemmelig. ("*Hvis du fortæller nogen om dette - tvinger du os til at... sikre deres tavshed*").

Bliver karakteren hvervet?

## **B.6 - Stilhed før stormen**

*Palatina og Mithradex mødes tilfældigt til en officiel middag på Taetrus i anledning af årsdagen for våbenhvilen på Shanxi.*

**Middagen finder sted i en smuk og elegant bygning.** Udenfor i natten kan man skimte et vældigt ocean. Der er ingen måne på himlen, men havet er alligevel klart oplyst af et bredt lysende bånd der strækker sig tværs over himlen (et asteroidebælte). Der er hundredevis af turians i salen, som nu står i grupper og småsnakker oven på middagen. Valeria Palatina er trukket ud på balkonen med udsigt over havet. Salens varme fugtighed er her afløst af en behageligt kølig aftenbrise og en frisk salt duft fra havet.

**Palatina står alene ved rækværket på balkonen,** da en ældre turian kommer over og stiller sig ved siden af hende for at snakke. Det er general Mithradex, som taler lidt vemodigt med Palatina om den smukke planet og sin familie, som lever der... og om femårsdagen for freden på Shanxi og menneskeheden som en trussel mod alle turians fremtid.

**Måske prøver General Mithradex at hverve** Palatina for sine synspunkter. Måske har han bare et øjeblik tvivl forud for den plan, han skal til at sætte i værk...

**Mithradex ved, at Palatina ligesom han selv** er lidt af en hardliner overfor samarbejde med mennesker. Han har ikke noget specielt forhold til hende, men vil tale faderligt til hende og fortælle hende, at hun minder ham om hans egen datter.

**Uden at afsløre noget hint af sine planer** for hende, søger generalen hendes forståelse - og måske ubevidst hendes tilgivelse - for de hårde ofre som må bringes for at sikre turian-racens fremtid. Til slut vil generalen spørge Palatina, hvor store ofre *hun* er parat til at bringe - og overlade hende til alene at overveje sit svar.

**Scenen kan desuden bruges til at hjælpe** Palatinas spiller med at sætte ord på karakterens skepsis over for samarbejde mellem mennesker og turians.

**Afslut scenen med at beskrive** hvordan karakteren står alene tilbage på balkonen under det lysende asteroidebælte, som strækker sig over himlen og genspejles i det vældige ocean.



## 3. Akt (2163): Operation "Stille Hav"

### Temaer

En ny karakterer tegnes, gruppedynamik antændes, forholdet mellem mennesker og turians bliver sat på prøve.

### Synopsis

Forholdet mellem mennesker og turians er nu tøet så meget op, at de to folks regeringer, i al hemmelighed, deler visse følsomme oplysninger. Det afsløres at Alliancen under krigen sendte en spionsonde ind i turian-rum, bærende en "sikkerhedsanordning" i form af et kraftigt atomvåben. Denne sonde blev ved krigens afslutning, i al hemmelighed, dirigeret ind i et asteroidebælte nær turian-planeten Taetrus. Nu er tiden inde til at desarmere den. Derfor iværksættes en fælles, hemmelig indsatsstyrke, bestående af garvede veteraner (spillerkaraktererne). Opgaven kompliceres af, at et salarian-mineselskab opererer der hvor sonden blev lagt til hvile. Og den kompliceres fuldkomment af at Mithradex er kommet indsatsstyrken i forkøbet og søger at detonere atombomben for at skabe splid imellem de to racer. Hans håb er, at menneskeheden vil blive fordømt for folkedrabet, og herefter isoleret, straffet eller sågar knust af resten af det galaktiske samfund.

Karakterernes loyalitet overfor hinanden sættes på prøve ved at mennesker og turians modtager delvist modstridende ordrer fra deres overordnede, og ved at organisationen Cerberus forsøger at hverve en af menneskene til at detonere sprænghovedet. Gruppen får desuden en ny turian-leder, i form af Palatina, som i modsætning til Kuros ikke har haft mulighed for at blive integreret i gruppen på forhånd. Endelig er Mithradex kommet i besiddelse af en kvantecomputer med beviserne på at spionsonden kun er en ud af 18 sonder, som The Systems Alliance har sendt ind i turian-område. Hvad vil karaktererne gøre når de præsenteres for den information, og hvad gør de med beviserne? Hvad gør de med sprænghovedet? Hvad gør de med hinanden?

### Styring

3. akt er tidsmæssigt kortere end de to øvrige. Plottet flyder frem imod et endeligt opgør med Mithradex og et endeligt opgør spillerne imellem. Sidstnævnte konflikt vil nok fylde mest, både tidsmæssigt og følelsesmæssigt. Din rolle vil mere end i tidligere akter bestå i at facilitere og fortolke de handlinger karaktererne foretager over for hinanden.

# Scener

## 3.0 - At sone gamle synder (Briefing)

### Formål

- at give spillerne den nødvendige information om missionen i 3. akt.
- det er ikke meningen at karaktererne skal interagere med de to briefing-officerer.
- spring istedet videre til næste scene, hvor karaktererne så kan diskutere missionen med hinanden.

### Cutscene - dramatiser følgende for spillerne:

- En gigantisk asteroide, nærmest en lille måne, svæver i et tætpakket asteroidebælte
- Asteroiden er skæmmet af dybe kløfter og sprækker
- På asteroidens overflade kan skimtes noget der ligner en beboelsesstruktur og store mineaggregater
- Pludselig oplyses samtlige sprækker indefra af et blændende hvidt lyskær
- Asteroiden sprænges i tre store og utallige mindre fragmenter
- Flere af fragmenterne slynges gennem rummet og ned mod en smuk oceandækket planet
- Fragmenterne flammer op ved mødet med atmosfæren
- De kilometerstore glødende klippestykker rammer oceanerne og de få kontinenter lægges på få øjeblikke øde af frygtelige tsunamibølger...

*Hologramprojektoren slukker, og karaktererne er tilbage i briefinglokalet..*

**Karaktererne bliver briefet om missionen** af en admiral fra The Systems Alliance og en general fra The Turian Hierarchy. Den cutscene du netop har beskrevet var en computersimulation af det værst mulige udfald af missionen...

**De følgende informationer er kendt af alle** når første scene starter. Præsenter de følgende fakta så kortfattet som muligt - evt. uden dramatisering, men bare i bulletpoints sammen med handoutet for missionen:

**Under First Contact War sendte Alliance en spionsonde dybt ind i Turian-kontrolleret område.**

- Sonden blev efter krigen **skjult i en kløft på asteroiden X422 nær turian-planeten Taetrus.**
- Sonden er udstyret med **et kraftigt atomart sprænghovede** - for at forhindre at vigtige oplysninger om menneskehedens teknologi faldt i hænderne på fjenden.

**Hvis sprænghovedet detonerer**, vil asteroiden flækkes og ramme Taetrus som en meteorstorm - med frygtelige konsekvenser for befolkningen. Alliancen har kendt til dette i længere tid, men har ikke kunnet hente sonden ud af turian-territorium pga. de politiske konsekvenser.

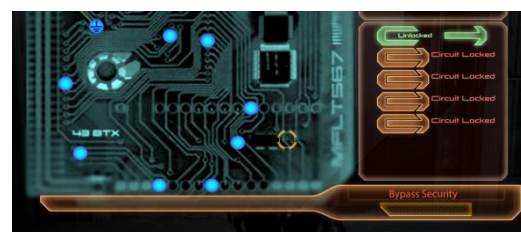
**Et intetanende salarian-mineselskab** har anskaffet sig minerettighederne til asteroiden, og er nu begyndt at udvinde ressourcer fra asteroiden. Derfor skal sprænghovedet hentes ud nu.

**Karakterernes mission er i dybeste hemmelighed at desarmere bomben** og at fjerne beviserne på sondens eksistens. Det hele må foregå i hemmelighed og ukendt for store dele af ledelsen hos begge racer - for ikke at opflamme den gamle konflikt, og for at hverken mennesker eller turians skal tabe ansigt.

**Gruppen får tilknyttet major Valeria Palatina som ny leder**, da missionen foregår dybt inde i turian-kontrolleret område. En turian med højeste sikkerhedsgodkendelse er nødvendig for at afværge evt. problemer med turian-flåden.

Sonden er konstrueret således at **atomsprænghovedet armeres og detonerer efter en kort nedtælling** på et par minutter såfremt der foretages noget forsøg på at trænge ind i sondens computersystem.

Det eneste som kan sætte nedtællingen i stå er **to bypass-nøgler** som skal indsættes i sondens styresystem på samme tid. (De to nøgler udleveres til de to højst rangerende mennesker).



Da der er tale om følsom teknologi må nøglerne ikke på noget tidspunkt overlades til et ikke-menneske, og dette er en af grundene til at der skal mennesker med på missionen (udover politisk goodwill).

**Der er "høge" i begge lejre** som vil stå på spring for at puste til den gamle konflikt. Hvis noget går galt vil det få uoverskuelige følger for forholdet mellem de to racer.



### 3.1 - Det sidste måltid

*Vi befinder os ombord på det diskrete skib der er ved at fragte karaktererne ud til X422. Der er få timer til missionen starter og de er ved at indtage et sidste måltid før det går løs. Mennesker og turians spiser sammen, men kan ikke tåle den samme mad og spiser derfor forskellige ting.*

#### Formål

- at give karaktererne en mulighed for small talk eller at diskutere missionen med hinanden før det går løs
- at give karaktererne separate sær-ordrer som bringer dem i interessekonflikt
- at spille på kontrasten mellem den tilsyneladende følelse af fællesskab omkring et måltid, og så bevidstheden om at der bag dette er mange forskellige dagsordener

**Giv gruppen mulighed for at small talke** eller diskutere missionen med hinanden. Hvis det bliver et diskussionsemne hvordan de civile salarians på minestationen skal "pacificeres", kan du oplyse at gruppen har adgang til granater med såvel sovegas som dødelig nervegas.

**Klip væk fra scenen ved middagsbordet** (gerne midt i en samtale) og beskriv hvordan karaktererne hver især tænker tilbage på de fortrolige ordrer de modtog af deres overordnede umiddelbart inden missionen.

[Udlever handouts med briefing til hhv. mennesker og turians og giv de to grupper lidt tid til at læse.]

**Klip derefter tilbage til scenen ved middagsbordet** og lad karaktererne fortsætte den samtale de var i gang med. Ændrer stemningen sig? Kan den tidligere samtale fortolkes anderledes i kraft af den nye viden?

**Afslut scenen med at beskrive**, hvordan den karakter som blev kontaktet af Cerberus, efter måltidet finder en skjult datapad i sin oppakning. (Denne udleveres uanset om karakteren lod sig hverve eller ej.

#### Formål

- At sætte stemning og give informationer (hvad sker der, hvor skal vi hen)

### 3.2 - Minestationen

*Vores gruppe ankommer til mineområdets landingsplads. Det var ikke muligt forinden at skabe radiokontakt til mineselskabet. Asteroiden er en massiv gold klippe, uden atmosfære og kun med et svagt tyngdefelt. Landingslysene blinker insisterende og ildevarslende.*

**Gruppen er iført hjelme og iltmasker.** De skaffer sig adgang til minekomplekset gennem luftslusen, hvor minebasens kunstige tyngdekraft også sætter ind. Alt er stille indenfor og karakterernes støvler trommer højt på gulvets metal. Komplekset er veltilrettelagt, omend trangt: Der findes et system af opbevaringsrum, værksteder til vedligehold af mineudstyr, opholds- og soverum, et kontor, samt en fælles messehal. Der er udgange til de forskellige borer, hvor det egentlige arbejde sker.



**To lokationer, formandens kontor og messehallen**, er af interesse for gruppen. Spil dem gerne i den angivne rækkefølge. Hvis I mangler tid, så undlad den sårede salarian og lad der ikke være noget password på formandens computer.

**“Formand Jadranth”, står der på døren til formandens kontor.** Det er et rodet kontor. På skrivebordet står halvtomme kopper med bitter, kold te. Syv monitorer hænger på væggen, og viser kameraoptagelser fra minestationen. Jadranth har kunnet overse arbejderne via sikkerhedskameraer. To af monitorerne viser ikke noget billede, kun sort skærm. Mærkater på disse siger: “messehal” og “boring 3”.

**På skrivebordet står en computerterminal**, som formanden brugte til at kommunikere med sine underordnede, føre logbog og kontakte omverdenen. Der kræves et password, men computeren kan hackes.

[UDFORDRING: Skaf adgang til computeren. Sværhedsgrad 3. Hvis det lykkes, så udlevér HANDOUT: Computerterminal]

**Messehallen er et stort åbent rum** der henligger i kaos. Der er væltede borde og stole, halvspiste måltider, en tabt tallerken her og der og aminosyre-grød på gulvet. Sammensunkne op af endevæggen ligger ligene af 11 salarians i en sø af grønt blod. De er blevet henrettet ved skydning. En våbenekspert vil måske kunne se på sårene at der udelukkende er anvendt Phaeston assault rifles, et turian-standardvåben.

[UDFORDRING: Identificer våben via sår. Sværhedsgrad 4]

**En salarian er stadig i live.** Det er cheftekniker Oralo. Han har et skudsikkert fiber-implantat i huden på brystet. Derfor har han kun et par brækkede ribben, men blev slået bevidstløs af slaget fra kuglerne der ramte ham. Det er simpelt at få ham til bevidsthed med førstehjælp, men at få ham til at give mening er svært.

[UDFORDRING: Få noget meningsfuldt ud af Oralo. Sværhedsgrad 4].

**Han er panisk af angst og smerte**, taler hurtigt imens han hoster og beder for sit liv. Følgende kan måske opdages:

- En gruppe uniformerede turians stormede komplekset.
- Deres anfører, **en led gammel læderhals**, beordrede salarianerne samlet i messehallen.
- Her blev de uden varsel henrettet.
- Dette skete få timer efter at minearbejderne fandt en rumsonde i en klippesprække, nede ved boring 3. Den så “menneskeagtig” ud, og indeholdt store mængder af plutonium.

**Oralo ved måske for meget.** Hvad vil karaktererne gøre med ham?

### 3.3 - Nedstigning til sonden

*Uden for minestationen er asteroiden oplyst af det blålige genskin fra Taetrus som kan skimtes på himlen over dem. Deres åndedræt høres tydeligt inde i rumhjelmen. Kløften som fører ned til boring 3 løber som et bredt, mørkt ar over asteroidens overflade.*

#### Formål

- At bygge stemning op før klimaks
- At udfordre karaktererne med en "vægtløs" setting
- At tegne et setup for den sidste scene

**Så snart karaktererne forlader minestationens** kunstige tyngdekraft er de så godt som vægtløse da asteroidens tyngdefelt kun er ca. en hundrededel af Jordens. Ting der slippes eller kastes vil falde ned igen (før eller senere), men almindelig gang er umulig. Afsættet i et almindeligt skridt vil sende karakteren flyvende afsted ud mod rummet. Man vil først lande efter ca. 80 meter, og vil undervejs nå en højde af ca. 45 meter over asteroidens overflade - for den uforberedte en skræmmende oplevelse af at "falde" ud i rummet.

**Generelt må karaktererne navigere** som om de befandt sig i vægtløs tilstand. Deres rumdragter har dog en begrænset evne til at stabilisere rotation og til at accelerere dem i den ønskede retning.

[mulig UDFORDRING: Nå fra minestationen og frem til kløften i næsten vægtløs tilstand. Sværhedsgrad 2].

***Kløften ser dyb ud**, og dens sider bugter sig nedad så man ikke kan se bunden fra asteroidens overflade. Man kan dog ane et koldt lysskær som fra mange projektører længere nede. Skinnerne til en materiel-elevator er boltet fast på kløftens inderside, men selve elevatoren befinder sig nede på kløftens bund.*

**Karakterernes bedste og hurtigste vej til kløftens bund** er at "svæve" ned i kløften ved at kaste sig ud og lade den svage tyngdekraft trække dem ned. Kløften er ca. femhundrede meter dyb, og hvis karaktererne ikke gør noget for at bremse deres fald, vil de i det svage tyngdefelt nå bunden efter ca. halvandet minut og da have opnået en hastighed på ca. 35 kilometer i timen. Undervejs vil det være nødvendigt at undgå uventede klippefremspring eller mineudstyr ved at bruge rumdragternes begrænsede evne til navigation.

[UDFORDRING: Nå helskindet ned gennem kløften. Sværhedsgrad 3].

**Så snart karaktererne begynder at bevæge sig** ned gennem kløften vil de også begynde at opfange forvrænget radiostøj fra turian-soldaterne på kløftens bund. Det er ikke svært at gennemskue at der er tale om kommunikation, men det kræver en udfordring for en af karaktererne at få et klart signal igennem til gruppen.

[UDFORDRING: Aflyt turian-frekvens. Sværhedsgrad 3]

**Hvad karaktererne evt. hører** imens de svæver ned gennem den mørke kløft:

- Soldaterne er næsten klar til at begynde "at sende". (Det er udsendelsen af data om spionsonder på Extranettet som de hentyder til).
- Generalen vil blive tilbage med nogle få loyale biotics hos sig. Vagterne snakker om at det er godt at det ikke er dem, selvom de beundrer deres offervilje. (Hvilket hentyder til at generalen gør klar til at sprænge asteroiden i luften med atomspræghovedet).

Karaktererne har herefter mulighed for en kort rådslagning (imens de fortsat skal sørge for at navigere sikkert ned gennem kløften).

### 3.4 - Et turian standoff

**Helt enkelt består scenen af to dele:** en konfrontation med Mithradex og hans folk, dernæst (eller sideløbende) en afvikling af karakterernes interne konflikter. Af disse to dele er det den sidste der er vigtigst. Hvad der sker i den sidste scene er åbent. Der er flere bolde i luften, hvordan de bliver grebet afgør hvordan du fortæller epilog (3.5).

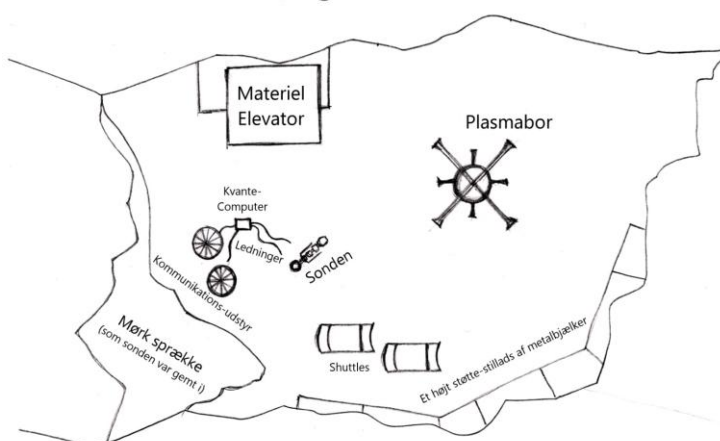
#### Formål

- At beskrive den sidste scenes fysiske lokation
- At udspille den sidste kamp imod ydre fjender, før den interne konflikt tager over
- At udspille den endelige, skæbnesvangre, konflikt mellem spillerkaraktererne
- Dette er scenariets klimaks. Alt hvad der skal i spil, skal frem nu.

**Scenen slutter når du synes det er dramatisk mest passende.**

*De sidste hundrede meter åbner kløften sig op til en bredere hule, som oplyses af kraftige arbejdsprojektører.*

#### Dig site 3



**I bunden af kløften** befinder sig en deling på tolv turian-soldater. Nogle holder vagt et stykke fra de andre, mens resten er ved at trække nogle kabler mellem en cirka 10 meter lang rumsonde, en sølvgrå kasse (kvantecomputeren) og nogle store udfoldelige kommunikationsparaboler. Det ser ud til at arbejdet snart er gjort.

To shuttles er landet ikke langt derfra. Minearbejderne har opstillet projektører på solide stålstilladser samt efterladt et enormt plasmabor i hulen.

**De svævende karakterers entré** bliver ikke umiddelbart opdaget af vagterne ved hulens bund, så beskriv gerne hvordan gruppen lydløst slår ned mod deres bytte som fem dødsengle.

**Spillerne kan træffe flere valg**, eller du kan tage valget for dem hvis handlingen skal fremad. F.eks kan de:

- **Angribe med det samme:** så vil der være mange modstandere, men chancen er stor for at generalen ikke er klar til at udsende data. Generalen selv søger dækning ved sonden når kampen starter. Han sætter sin lid til sine soldater og vagter, ikke hans egen gamle krop. Hvis kampen ikke falder ud til hans fordel, vil han bruge sin sande styrke: ordet.

[UDFORDRING: Besejr de almindelige men talmæssigt overlegne turian-soldater, der stormer frem. Sværhedsgrad 4.]

[UDFORDRING: Besejr de tre biotic livvagter, der er den hårde kerne som er tilbage når stormtropperne er døde. De er selvsagt badass. Sværhedsgrad 5.]

- **“Mellemlande” på en klippeafsats et stykke oppe i hulen og vente til generalen er alene tilbage med sine livvagter:** så bliver kampen meget lettere, men generalen behøver blot trykke på en knap for at starte nedtællingen af atomsprænghovedet og udsendelsen af data.

- **Indlede en diskussion med soldaterne:** der er en spinkel mulighed for at nogle af de mere nervøse turians vender sig imod deres kammerater (*“De har ret, det er jo vanvid! Vi kan ikke gøre det her!”*), før nogen begynder at skyde.

[Social UDFORDRING, Sværhedsgrad 3 for Palatina, 4 for Kuros og 5 for et menneske.]

- **Sabotere kommunikationsparaboler med en velplaceret granat eller lignende:** der er biotics blandt de forsamlede turians, der potentielt vil kunne afbøje en granat med en kinetisk barriere, hvis de er varslet på forhånd.

[UDFORDRING, Sværhedsgrad 4, eller 2 hvis det er en overraskelse.]

- **Få Mithradex til (kortvarigt) at tvivle på at han gør det rigtige:**

[UDFORDRING: Den vejledende Sværhedsgrad er 5, men Mithradex har en lille stemme af tvivl tilbage, så tilpas hjerteskrærende rollespil kan få ham til (kortvarigt) at tøve.]

De følgende afsnit giver detaljerede beskrivelser af de forskellige elementer i scenen.

**Kvantecomputer og kommunikationsudstyr:** Mithradex ønsker at udsende computerens data om de øvrige sonder. Den krypterede kvantecomputer er sluttet til kommunikationsparabolerne (eller var ved at blive det hvis gruppen angreb hurtigt). Alle menneskekaraktererne genkender kvantecomputeren på dens udseende. Den er transportabel, stærkt pansret og på størrelse med en håndkuffert. Hvad gør karaktererne med computeren?

**Sonden med indbygget atomsprænghoved:** Nedtælling starter når sonden forbindes med kvantecomputer og kommunikationsudstyr. Kan kun afbrydes med de to nøgler som menneskekaraktererne fik udleveret. Hvis nøglerne på noget tidspunkt fjernes fra sondens computersystem igen, så fortsætter eller genstarter en evt. nedtælling...

**Sondens navigationssystem er stadig aktivt:** Sonden kan godt rigges til at flyve ud af kløften og ud af asteroidebæltet (hvor en atomekspllosion ikke vil være farlig for asteroiden eller turian-befolkningen på Taetrus).

**Det store plasmabor:** Er udover atombomben det eneste som kan ødelægge kvantecomputeren. Boret er stort og stationært, men dets hvidglødende plasmaflamme kan fjerne ubekvemme beviser og døde kombattanter.

**Hurtige militære transportfartøjer:** Brugt af Mithradex's soldater til at fragte paraboler og andet udstyr ned i kløften med. Disse kan bruges til at flygte fra asteroiden - og fra en eventuel atomekspllosion.

**Generalen:** Når først hans livvagter er sat ud af spillet er generalen ikke nogen fysisk trussel mod gruppen længere, og det vil være let at overmande ham. Måske lægger generalen endda sin pistol fra sig, for at gøre det vanskeligt at skyde ham med æren i behold. Sådan vinder han taletid.

**Generalen vil prøve at overtale turian-karaktererne** i gruppen til at gå over på hans side - ved at hentyde til menneskenes utroværdighed. Han vil nævne, at kvantecomputeren rummer beviserne på at der er mange flere sonder skjult i turian-territorium. Brug ham som en stemme til at skabe splid, ikke som en udfordring i sig selv. Denne scene handler om at udspille karakterernes interne kamp.

#### Eksempler fra spilstest

- **En turian på hver side:** Palatina slutter sig til Mithradex og forsøger at skyde Hidalgo som er i færd med at desarmere bomben. Kuros kaster sig imellem, tager skuddet og redder Hidalgo. De resterende karakterer nedkæmper Mithradex, henretter Palatina og brænder de døde. Kuros og menneskene bliver enige om at Mithradex og hans plan ikke skal videre.

- **Den store forbrødring:** Menneskerne lader de to turians overleve, selvom Mithradex har fortalt dem om spionsonderne. De to turians lader menneskene tage kvantecomputeren med sig. Alle overlever og skilles i forståelse.

## 3.5 - Epilog

### I kan i fællesskab fortælle:

- Hvem overlever og hvordan?
- Hvilke uforglemmelige afskedsord bliver udvekslet karaktererne imellem?

### Du skal kort redegøre for:

- Hvad bliver de langsigtede konsekvenser af karakterernes handlinger?  
Du kan trække på den nedenstående tekst, samt det tilhørende skema, til din opsummering.

### ***Spredes informationen om de øvrige sonder?***

- Ja: der udsendes info via Extranettet: Hvis informationen slipper ud i offentligheden vil det være ekstremt pinligt for Alliancen - og for turian-ledelsen som ikke har opdaget de øvrige sonder og dermed ikke gjort noget ved det. Hvis informationen slipper ud vil det kunne bruges til at opflamme de to racers befolkning til fornyet optrapning af konflikten.

- Ja, men kun til turian-ledelsen: Såfremt Kuros eller Palatina opdager sandheden om de andre sonder og giver informationen videre til deres overordnede, vil det føre til uofficiel kold krig mellem turians og mennesker i en længere periode. Officielt vil man opretholde en facade af samarbejde, men menneskeheden vil fremover blive betragtet med den allerstørste skepsis i turian-ledelsen.

- Nej: Hvis informationen ikke slipper ud vil det være godt for Alliancen, som så i de kommende år kan fjerne sonderne en efter en. Dette betyder i sidste ende, at heller ikke de to turians i gruppen kan tillades at overleve missionen, hvis de får denne viden. Eller også skal de overtales til ikke at give den videre.

### ***Sprænges sonden inde i asteroiden, ude i rummet, eller desarmeres den?***

- Sonden sprænges inde i asteroiden: Hvis der ikke er udsendt informationer om de øvrige sonder, så vil en eksplosion af sonden inde i asteroiden ikke være skadelig for Alliancen. Eksplosionen vil kunne tilskrives mineselskabet og mistanken vil falde på salarians. Men en eksplosion inde i asteroiden vil få katastrofale konsekvenser for turian-befolkningen på Taetrus.

- Sonden rigges til at flyve ud af asteroiden før den eksploderer: Det vil blive bemærket af civile turians og de øvrige racer at en atomeksplosion fandt sted. Men en eksplosion ude i rummet vil ikke være farlig for asteroiden eller befolkningen på Taetrus.

- Sonden desarmeres: Dette er Alliancens og turian-ledelsens erklærede mål med missionen.

### Formål

Det er her at du, gerne sammen med spillerne, fortæller hvilken betydning karakterernes handlinger får for turians og mennesker. Brug et øjeblik på at skabe dig et overblik, før I går i gang. Hold det kort og i store træk.

## Mulige konsekvenser af den sidste mission:

	Sonden sprænges inde i asteroiden	Sonden sprænges uden for asteroidebæltet	Sonden desarmes i hemmelighed
Information om øvrige sonder spredes ikke.	<p>Taetrus udslettes.</p> <p>Officielle relationer mellem turians og mennesker uændret.</p> <p>Uofficielle relationer mellem turians og mennesker uændret.</p> <p>Mistanken falder på salarians.</p> <p><b>(Cerberus foretrukne)</b></p>	<p>Taetrus uskadt.</p> <p>Officielle relationer mellem turians og mennesker uændret.</p> <p>Uofficielle relationer mellem turians og mennesker styrkes. - Tillid og samarbejde.</p> <p>Øvrige racer undrende over hvad der egentlig skete.</p>	<p>Taetrus uskadt.</p> <p>Officielle relationer mellem turians og mennesker uændret.</p> <p>Uofficielle relationer mellem turians og mennesker styrkes. - Tillid og samarbejde.</p> <p>Øvrige racer uvidende om affæren.</p> <p><b>(Alliancens foretrukne)</b></p>
Turian ledelse hører om de øvrige sonder.	<p>Taetrus udslettes.</p> <p>Officielle relationer mellem turians og mennesker uændret.</p> <p>Uofficielle relationer mellem turians og mennesker afbrydes. - Kold krig!</p> <p>Øvrige racer mistænker salarians.</p>	<p>Taetrus uskadt</p> <p>Officielle relationer mellem turians og mennesker uændret.</p> <p>Uofficielle relationer mellem turians og mennesker svækkes. - Mistillid.</p> <p>Øvrige racer undrende over hvad der egentlig skete.</p>	<p>Taetrus uskadt.</p> <p>Officielle relationer mellem turians og mennesker uændret.</p> <p>Uofficielle relationer mellem turians og mennesker svækkes. - Mistillid.</p> <p>Øvrige racer uvidende om affæren.</p> <p><b>(Turian "høges" foretrukne)</b></p>
Information om øvrige sonder på Extra-nettet.	<p>Taetrus udslettes.</p> <p>Officielle relationer mellem turians og mennesker afbrydes.</p> <p>Uofficielle relationer mellem turians og mennesker afbrydes. - Kold krig!</p> <p>Øvrige racer forenet i fordømmelse af mennesker. Ambassaden lukkes. <b>(Mithradex foretrukne)</b></p>	<p>Taetrus uskadt.</p> <p>Officielle relationer mellem turians og mennesker svækkes.</p> <p>Uofficielle relationer mellem turians og mennesker svækkes. - Mistillid.</p> <p>Øvrige racer påtaler affæren overfor menneskenes ambassadør.</p>	<p>Taetrus uskadt.</p> <p>Officielle relationer mellem turians og mennesker svækkes.</p> <p>Uofficielle relationer mellem turians og mennesker svækkes. -Mistillid.</p> <p>Øvrige racer ser med øget skepsis mod mennesker.</p>

# Handouts



# Oversigt over materialet

- **Spillerbriefingen** er en hjælp til din briefing af spillerne ved scenariets start.
- **Oversigten over hele afviklingen** giver dig et overblik i kampens hede.
- **Rollerne** består af en illustration, karakterark og en oversigt over gruppen ved scenariets start.
- Efter 1. akt kan spillerne vælge **background traits** og **special abilities** til deres karakterer.
- Til **mellemscenerne** mellem hvert akt får hver spiller et lille handout til at inspirere fortællingen.
- For at lette formidlingen af Mass Effect universet har vi vedlagt **billeder af lokationer og NPC'er**.
- **Stikordslisten til settingen** i hvert akt opsummerer grundlæggende facts om universet, og kan bruges af spillederen når settingen præsenteres, og af spillerne som reference senere.
- **Missionsbriefingerne** holder styr på plottet, så spillerne kan koncentrere sig om at spille rollespil. Disse kan også bruges af spillederen, når missionen i hver akt skal præsenteres.
- Til brug i 3. akt er der **separate briefinger til mennesker og turians**, indholdet af **en computer terminal** og **to bypass nøgler** der kan desarmere et atomsprænghovede...

## Saks og limstift...

De fleste handouts skal bare printes, men nogle enkelte kræver lidt efterbehandling.

**Missionsbriefingerne, stikordslisterne til settingen og de separate briefinger i 3. akt** skal foldes på midten og limes sammen, sådan at man ender med et handout i A5 med print på begge sider.

Baggrunds traits og special abilities kan bruges både som oversigtsark (som ikke skal klippes) og som handouts til spillerne (som skal klippes ud).

Handouts til **mellemscenerne, computer terminal, bypass nøgler** samt **de tre spor til 2. akt** skal også klippes ud.

# Spillerbriefing (varighed ca. 20 minutter)

Denne vejledning er tænkt som en hjælp til din briefing af spillerne, og vi foreslår, at du gennemgår følgende punkter med dem.

- **Tidsplan, præsentationsrunde og forventningsafstemning**

- Læs foromtalen højt for spillerne

- Tidsplan og struktur

*Briefing - 1. akt - **pause** - mellemscener - 2. akt - **pause** - mellemscener - 3. akt  
I alt ca. 6 timer (med pauserne). 3. akt er kortere end de to andre.*

- Hvor meget kender spillerne til Mass Effect universet på forhånd?

*Dette scenarie foregår ca. 30 år før begivenhederne i computerspillet Mass Effect 1, så gør opmærksom på at karaktererne ikke nødvendigvis har den samme viden som eventuelle spillere.*

- Hvad er spillernes forventninger til scenariet?

*Det er en god idé at lade spillerne fortælle om deres forventninger til scenariet. Så ved du, om der er noget, du særligt skal lægge vægt på i din briefing, for at deres forventninger kommer til at stemme bedst muligt overens med det scenarie, I skal spille.*

- **Genren: Hvad scenariet er (og ikke er)**

Science-fiction (ikke fantasy i rummet)

Vi er i en relativt nær fremtid. Der findes fantastisk teknologi, men der findes ikke magi, "The Force" eller lignende. Ting kan forklares videnskabeligt. Det er en fiktiv men "realistisk" setting. Mennesker er stadig mennesker, selvom gen-terapi, implantater og lignende har forlænget levealderen til 150 år for de heldigste.

Action (ikke investigation)

Scenariet er en rollercoaster, og det må gerne køre i et højt tempo med masser af bulder, brag og biljagter. Der er et bagvedliggende plot og en mening med det hele, men det er ikke meningen at karaktererne skal stoppe op og undersøge hver en sten på deres vej. De er soldater - ikke efterforskere. Plottet skal nok komme til dem.

Drama (ikke melodrama)

Scenariet berører modsætningen mellem pragmatisme og idealisme. Hvilke valg er man parat til at træffe og hvilke valg er de rigtige eller de bedste? Der hvor scenariet gerne må gå lidt ned i tempo, men ikke intensitet, er netop når der opstår interessante dilemmaer som er spændende at udforske. Dramaet handler altså primært om det ydre, nemlig valg, moral og relationen imellem karaktererne. Der er ingen indre monologer i scenariet.

- **Gennemgå settingen vha. handoutet "Settingen i 2157".**
  
- **Spillerne vælger karakterer**
  - Udlever og præsenter karaktererne, og lad spillerne vælge efter interesse.
  
- **Gennemgå spilmeknikken vha. karakterarkene og prøv et enkelt eksempel**
  - **Psychological profile** er hints til rollespil - disse har ingen mekanisk effekt.
  - **Traits** og **tags** giver terninger og inspiration til beskrivelser når man skal klare en udfordring.
  - **Special abilities** er særlige færdigheder, som f.eks. kan inddrages i pressede situationer.
  - **Reservepuljen** består af syv ekstra terninger som kan bruges når man vil klare en udfordring særlig godt. Puljen fyldes op efter hver akt.
  - **Conditions** har dramatisk effekt, men ingen mekanisk effekt.  
Forklar "Overheated" og "Shields Down".
  - **Udfordringer** skal i sidste ende klares med et slag fra en enkelt spiller.  
(trait + tags + op til 2 valgfri tags + terninger fra reservepulje)
  - **Støttehandlinger** fra andre spillere kan gøre udfordringer lettere.

*Pas på med ikke at bruge alt for lang tid på at gennemgå spilmeknikken. Spillerne vil få god mulighed for at blive fortrolig med mekanikken i den første scene i 1. akt. Her skal alle spillere først klare en individuel udfordring, og derefter en fælles udfordring med mulighed for støttehandlinger. Brug hellere tiden på at hjælpe spillerne med at forstå mekanikken ved hjælp af den scene.*

**I er nu klar til at gå igang med første akt. "Operation Tavs Torden".**

# Oversigt over hele afviklingen

## Spillerbriefing

### Første akt - Operation Tavs Torden

- 1.0 - Indflyvning til Shanxi (Briefing)
- 1.1 - Crash and Burn
- 1.2 - Der er noget råddent ved stedet her...
- 1.3 - Alle knækker før eller senere
- 1.4 - Heltene fra Shanxi

**XP! Alle vælger baggrunds trait, special ability og fire nye tags.**

## Pause

### Mellemscener

- A.1 - Tatoveringen
- A.2 - Talen
- A.3 - Journalisten
- A.4 - Exceptionel
- A.5 - Den rette motivation

### Andet akt - Operation Sagte Skridt

- 2.0 - Under cover (Briefing)
- 2.1 - Præsidiat
  - 2.2 - Pete Haskins
  - 2.3 - Klinikken
  - 2.4 - Konkurrenterne
- 2.5 - Hangar P32

**XP! Alle vælger fire nye tags.**

(Palatina vælger baggrundstrait, special ability og otte nye tags)

## Pause

### Mellemscener

- B.1 - I gode venners lag
- B.2 - Afsked
- B.3 - Journalisten 2
- B.4 - Hemmeligheder og løgne
- B.5 - Helvedeshunden
- B.6 - Stilhed før stormen

### Tredje akt - Operation Stille Hav

- 3.0 - At sone gamle synder (Briefing)
- 3.1 - Et sidste måltid
- 3.2 - Minestationen
- 3.3 - Nedstigning til sonden
- 3.4 - Et turian standoff
- 3.5 - Epilog



# Alliance Navy Spec-Ops Unit



## Lieutenant Robert Kowalski

Tactical Specialist

- koordinerer enheden med distanceret elegance
- plejer sin militære karriere og stræber efter indflydelse
- går sjældent imod stemningen blandt sine underordnede
- charmerer damer



## Gunnery Chief Tara O'Reilly

Assault Specialist

- løber med dødsforagt forrest i stormangreb
- er garant for slagfærdighed på tæt hold
- drikker folk under bordet og uddeler tørre tæsk
- spytter af skrivebordsgeneraler



## Corporal Clearance Hoffer

Heavy Weapons Specialist

- står for granatkaster, eksplosiver og håndgranater
- begår sig med viljestyrke og retskaffenhed
- drømmer om engang at vende hjem
- er til tider en næsten ulidelig paragrafrytter



## Corporal Eric Scharf

Infiltrator

- leverer præcisions-skud fra distancen
- spejder terrænet og holder baghold fra døren
- sidder aldrig stille i mere end to minutter
- leveringsdygtig i kolde facts og hårde sandheder



## Specialist Lucia Maria Hidalgo

Combat Engineer

- hacker computersystemer, bryder koder, finder veje
- standser blødninger og forbinder sår
- er – skønt uden langvarig militærtræning – nærmest frygtløs
- bobler af nysgerrighed og smittende humør

# Lieutenant Kowalski



## Lieutenant Robert Kowalski, Tactical Specialist

### Psychological Profile:

#### Ambitious

"En lovende ung officer" - det sagde papirerne. Du har tænkt dig at bevise mere end det. *Lovende...* det er sådan et blodfattigt ord. Alle troede, at du skulle være politiker. Men politikerne nøler i mødet med galaksen - fanget af regulativer, bundet af kompromisser, jaget af pressen. Nej, en militær karriere mellem stjernerne. Her kan der skabes resultater. Her kan der skabes forandringer.

#### Sly and cunning

Du vejrer situationen og stemningen blandt dine underordnede når du handler. Du skjuler gerne dine egne motiver og spiller dine modstandere ud mod hinanden - uanset om det er på slagmarken eller i officersmessen.

#### Charming

Kommandoråb og brovtende militær jargon er uelegante, men nødvendige værktøjer i skarpe situationer. Selv foretrækker du at føre din vilje igennem med et par velvalgte ord, et imødekommende ansigt, en hånd på skulderen, et glimt i øjet.

### Conditions

- Tired
- Angry
- Weapon Overheated
- Wounded
- Frightened
- Shields Down
- Dead?
- Hopeless
- Other:



### Traits+Tags

#### More than meets the eye

Surprising strength, Quick on your feet, Agile dancer, Faster than expected, Martial arts, Never a pushover, [Show-off], [Team work], [Not so easily broken]

#### Charming socialite

Silver tongued, Ladies' man, Handsome, Manipulating, Sense motivations, Flattery, Sex appeal, [Bluff], [Trustworthy], [Knowing what buttons to push], [Working the crowd]

#### Alliance officer

First aid, M5 Lancer assault rifle, Survival, Discipline, Leadership, Issue orders, [Veteran], [Inspiring confidence]

#### Tactical specialist

Suppressive fire, Outflank, Take cover, Awake and alert, Battlefield awareness, Gut feeling, Combat reflexes, [Planning in detail], [Quick decisions], [Tactical intuition]

### Special abilities

#### Devil's charm

En gang per Akt - når du forsøger at overtale eller charmere andre - må du slå alle de terninger om, som fejler.

#### Bulletstorm

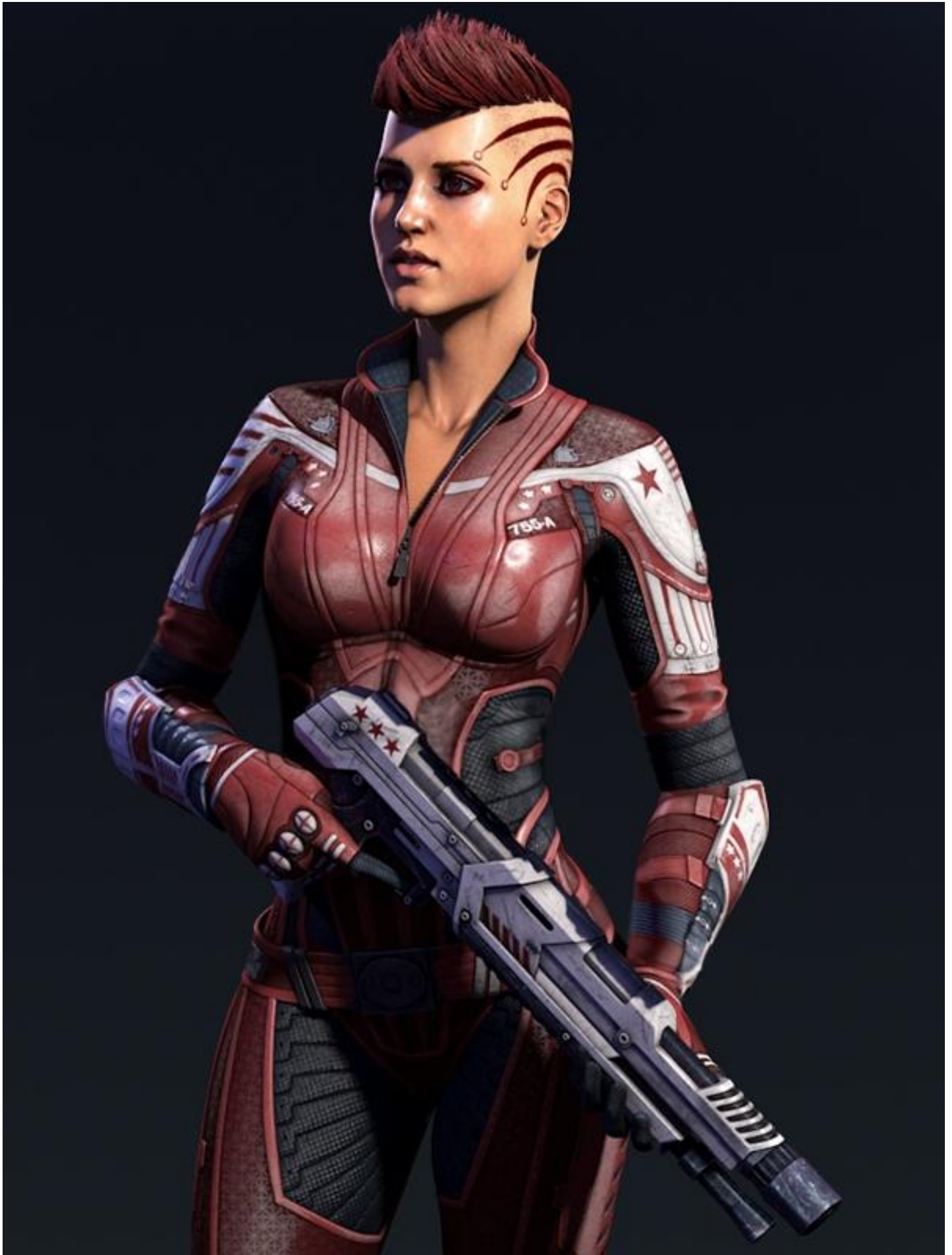
En gang per Akt - når du skyder med din assault rifle - har du lov til at slå alle de terninger om, som fejler.

#### [Team effort]

Hver gang en spiller hjælper en anden spiller med at formindske sværhedsgraden på et slag, får du en terning mere til din egen reservepulje.

**Gear:** M5 Lancer Assault Rifle, Kessler Service Pistol, Haliat Combat Knife, Omni Tool, Intercom

# Gunnery Chief O'Reilly





# Gunnery Chief Tara O'Reilly,

## Assault Specialist

### Psychological profile:

#### Hint of fatalism

Du har accepteret, at døden er et vilkår i denne branche – hvilket gør dig til en ekstrem effektiv nærkampsmaskine. Du troede sjovt nok, at det var åbenlyst for enhver, at en soldats liv er usikkert. Men ikke alle er nået til den erkendelse. *"Hvor debil kan man være?"*

#### One of the guys

Du finder dig ikke i noget pis, og tæsker gerne lidt disciplin ind i gruppen. Du tager også gerne barslagsmålet, hvis nogen fornærmer dine våbenbrødre – og de vatpikke ikke selv tager affære.

#### Give 'em hell

En fjende er en fjende, og krig er nu engang en grim affære. Alt andet er naivt. Så hvorfor må man ikke eliminere en modstander, blot fordi han tilfældigvis har rakt hænderne i vejret? *"Fucking skrivebordsidioter"*.

### Conditions

- Tired
- Angry
- Weapon Overheated
- Wounded
- Frightened
- Shields Down
- Dead?
- Hopeless
- Other:



### Traits+Tags

#### Fit

Charging, Running, Dodging bullets, Tackling, Elbow smash, [Bulldozing menace], [Battle ninja]

#### Soldier by heart

Following orders, Working in teams, Keeping discipline, Knowing the enemy, Survival, [Turian-connoisseur], [Battlefield strategist], [Bodyguarding]

#### Forceful personality

Intimidation, Power drinking, Provocation, Take no shit, Always a soldier, [Taking the lead], [Forget the rules], [Questionable pick-up lines]

#### Assault specialist

M14 Katana Shotgun, Close combat, Doing harm, Fighting around corners, No cover, [Shotgun mayhem], [Let's dance, bitch!], [Frontal assault heroism]

### Special abilities

#### Carnage

En gang pr akt - når du bruger din shotgun – må du slå alle terninger om, som fejler.

#### No fucking way!

En gang i spillet, når du burde blive *frightened*, *hopeless* eller *wounded*, bliver du i stedet *angry* og får alle dine terninger tilbage i din reservepulje.

#### [Bloody bloody, yeah!]

Du må én gang per akt lægge tre terninger til dit slag, når du foretager en handling, der primært handler om at gøre skade på modstandere i nærkamp.

**Gear:** M14 Katana Shotgun, Kessler Service Pistol, Haliat Combat Knife, Omni Tool, Intercom

# Corporal Hoffer



## Corporal Clearance Hoffer, Heavy weapons specialist

### Psychological profile:

#### Persistent

Du er vedholdende og viljestærk. Du vil altid insistere på at gøre det rigtige, så vidt som overhovedet muligt. Dette har ofte bragt dig i konflikt med både over- og underordnede, men også vundet dig megen respekt.

#### By the numbers

Du sover med Korpsets regulativer under din hovedpude. Verden er kaotisk, men vi har regler til at bringe den i orden. Hvis vi ikke efterlever reglerne, så har vi intet. Du er ikke tilhænger af hovedløs kadaverdisciplin, men vil næsten altid insistere på god orden og regelrethed.

#### The loss of family

Dine to småbrødre er væk. Jason døde på en af Jupiters minekolonier for år tilbage. Lukas var ombord på et af de skibe, der blev knust i det første møde med turians. Du har lovet dine forældre at vende hjem engang.

### Conditions

- |                                  |                                     |  |
|----------------------------------|-------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> Tired   | <input type="checkbox"/> Angry      | <input type="checkbox"/> Weapon Overheated |
| <input type="checkbox"/> Wounded | <input type="checkbox"/> Frightened | <input type="checkbox"/> Shields Down      |
| <input type="checkbox"/> Dead?   | <input type="checkbox"/> Hopeless   | <input type="checkbox"/> Other:            |

7 x 

### Traits+Tags

#### Giant

One head taller, Booming voice, Strong as an ox, Unmovable, Heavy loads, [Large and in charge], [Muscle weave implants]

#### Cool under pressure

Steady, Sharp wits, Focused mind, Take cover, Defensive positions, [Careful], [Brave], [Multitasking]

#### Alliance marine

First aid, M2 Lancer Assault Rifle, Hand to hand, Survival, Discipline, Throwing grenades, [Issue orders], [Veteran], [We ain't taking no shit]

#### Explosives and heavy weapons

M100 Grenade launcher, Structural weaknesses, Deadly shrapnel, Massive damage, Explosives expert, Deafening boom, [Crowd control], [Bloody mess], [Zero-G demolitions]

### Special abilities

#### When the going gets tough

En gang pr akt - i forbindelse med at du udviser udholdenhed i en faresituation - må du slå alle terninger om, som fejler.

#### Fragmentation

En gang pr akt - når du affyrer din granatkasters rageknivsskarpe og hvidglødende metalfragmenter - må du slå alle terninger om, som fejler.

#### [Cautious by nature]

En gang i løbet af spillet, når du burde blive *wounded*, *tired*, eller *angry*, bliver du i stedet *frightened* og får alle dine terninger tilbage i din reservepulje.

**Gear:** M100 Grenade Launcher, M5 Lancer Assault Rifle, Haliat Combat Knife, Hand Grenades (Fragmentation, Smoke, Flashbang) Omni Tool, Explosives, Intercom

# Corporal Scharf



## Corporal Eric Scharf, Infiltrator

### Psychological profile:

#### Cut the crap

Du skubber ævl til side og skærer ind til benet. Andres brok og small talk har du intet til overs for, og dine syrlige bemærkninger falder nådesløst, når der går snakkeklub i teamet. Men du hjælper gerne dine holdkammerater med at nå ind til sagens kerne, ved nådesløst at konfrontere dem med de kolde fakta og de hårde sandheder.

#### Restless and edgy

Du sidder sjældent stille i længere tid og er altid opmærksom og på vagt. Det gør det til tider svært at fungere som tålmodig finskytte, og folk omkring dig bliver tit nervøse fordi du tilsyneladende aldrig slapper af eller sænker paraderne. Til gengæld har det mangt en gang reddet dit skind, at du aldrig bliver magelig.

#### Unconventional

*Hvis det virker, så gør vi det!* Du har kun lille tålmodighed med militærets støvede principper og absurde offentlige regler. Det har ofte bragt dig på kant med overordnede officerer og den civile ordensmagt.

### Conditions

- |                                  |                                     |  |
|----------------------------------|-------------------------------------|--|
| <input type="checkbox"/> Tired   | <input type="checkbox"/> Angry      | <input type="checkbox"/> Weapon Overheated |
| <input type="checkbox"/> Wounded | <input type="checkbox"/> Frightened | <input type="checkbox"/> Shields Down      |
| <input type="checkbox"/> Dead?   | <input type="checkbox"/> Hopeless   | <input type="checkbox"/> Other:            |



### Traits+Tags

#### Speedy

Fast-moving, Quick to react, Take cover, Quick aim, Dirty fighting, [Move-and-snipe], [Run like the solar wind]

#### Survival training

Scouting, Climbing, Crawling, Jumping, Camouflage, Avoid nasty surprises, Never caught off guard, [Optimum use of terrain], [Planning the next move], [Saw it coming]

#### Unconventional

Finding ways, Fast talk, Getting to the point, Cold facts, Provocation, Sarcasm, [Devilish charm], [Brutal honesty], [Cutting through bullshit]

#### Infiltrator

M1 Avenger Sniper Rifle, Hiding, Sneaking, Long range, Coordination, Steady hand, Aim, [Multiple targets], [Death shall rain], [Unseen shadow]

### Special Abilities

#### Always on edge

En gang pr akt - i forbindelse med slag der involverer din opmærksomhed - må du slå alle terninger om, som fejler.

#### Headshot

En gang pr akt - når du bruger din sniper rifle - må du slå alle terninger om, som fejler.

#### [Double trouble!]

En gang per akt, når du vil udføre en handling, kan du inddrage to relevante traits samt oplagte tags fra begge traits (samt de sædvanlige 1-2 ekstra tags fra andre traits).

**Gear:** M1 Avenger Sniper Rifle, Kessler Service Pistol, Haliat Combat Knife, Omni Tool, Intercom.

# Specialist Hidalgo



# Specialist Lucia Maria Hidalgo, Combat Engineer

## Psychological Profile:

### Tech enthusiast

Entusiasme er måske for svagt et ord. Du er gal med teknologi og vil risikere (næsten) alt for at få chancen for at undersøge et nyt stykke hardware, eller kodningen bag et interessant program. Videnskab er nøglen til universet og der er intet så praktisk som en god teori.

### Light hearted

Hvorfor så alvorlig? Livet er en fest, vi er alle inviterede. Der er så mange spændende ting vi skal prøve! Du bryder dig ikke om at dvæle ved fortiden eller gruble over fremtiden, men fascineres af nuet.

### Thrill seeker

Gal og genial mødes i dig. Hvordan ved vi at noget virker, hvis ikke vi tør prøve det? Og hvor lærer man bedre, end midt i en katastrofe? Du går til kanten, fysisk, socialt og mentalt. Og så lidt længere.

## Conditions

- Tired
- Angry
- Weapon Overheated
- Wounded
- Frightened
- Shields Down
- Dead?
- Hopeless
- Other:



## Traits+Tags

### Petite

Childlike features, Playful, Nimble, Swift, Graceful, Crawling, Sneaking, [Doe eyed], [Innocent charm], [Easily overlooked]

### Brilliant mind

Bright ideas, Acute memory, Fast learner, Thinking on your feet, Lightning reactions, Sense motives, [Sly as a fox], [Wise beyond years]

### Hands on approach

M2 Shuriken machine pistol, Learning by doing, Cool under fire, Get dirty, Surprising accuracy, [End of conversation], [Protective instincts]

### Tech expert

Manmade computers, Medical expertise, New discoveries, Human anatomy, Field repairs, Overheat weapons, Decryption, Omni tool mastery, [Weapon technologies], [Security systems],[Treat combat injuries], [Alien computers]

## Special abilities

### Undaunted

Du kan fremstå som frygtløs og ukuelig optimist. En gang i løbet af spillet, når du burde blive *hopeless* eller *frightened* får du i stedet alle dine terninger tilbage i din reservepulje.

### Tech maestro

En gang pr akt - i forbindelse med slag der involverer elektronik - må du slå alle terninger om, som fejler.

### [Overload]

Du kan benytte dit omni-tool til at bringe en eller flere fjenders skjolde ned og gøre dem sårbare. Jo flere fjender og jo mere avancerede skjolde, des sværere.

**Gear:** M2 Shuriken Machine Pistol, Haliat Combat Knife, Omni Tool, Intercom

# Sergeant Kuros





## Sergeant Jaim Kuros, Turian Biotic

### Psychological profile:

#### Adventurous

Det bobler i dig, når du stirrer ud på stjernerne. Det kribler, når du tager en ny opgave på dig, møder nye væsner, udforsker endnu et rumskib, endnu en minestation, endnu en planet. Har man først taget en bid af verden udenfor, så vil man have mere. Men turians, *for fanden*, er rigide traditionalister. Mennesker derimod - her ligger eventyret!

#### Laid back

Du er cool og tilbagelænet. Også i situationer hvor de fleste andre ville finde det upassende eller alarmerende - f.eks. midt i en hæsblæsende regn af dødbringende metal. Du er ofte sen til at handle, men er på den anden side svær at bringe ud af fatning.

#### Lonely

Du er ensom. Turians med talent for biotics bliver accepteret for deres færdigheder, men de fleste andre Turians stoler ikke helt på dem. Du søger ikke anerkendelse (for du ved, at du er sej), men snarere et sted at føle dig hjemme.

### Conditions

- Tired
- Angry
- Weapon Overheated
- Wounded
- Frightened
- Shields Down
- Dead?
- Hopeless
- Other:



### Traits+Tags

#### Reach

Brawl, Making first impressions, Throwing punches, Being witty, Beefy, Dodging, [Center of attention], [Charismatic], [Tackling], [Bone breaking]

#### Former mercenary

M9 Tempest Submachine Gun, Cover, Flank attack, Biding your time, Defensive positions, Cost-benefit analysis, [Supporting fire], [Frontal assault]

#### Biotic instructor

Persuasive, Patient, Curious, Questioning, Bluffing, Investigative, [Seemingly harmless], [Rightful authority]

#### Turian biotic

Neurological implants, Lifting, Throwing, Biotic barrier, Coordinated effort, In close combat, [Protecting others], [Multiple targets], [Dismantling matter at the subatomic level]

### Special Abilities

#### Heroism

En gang per akt - når du udfører en handling, som hjælper en af de andre karakterer, men udsætter dig selv for væsentlig fare - må du lægge fire terninger til slaget.

#### Merc intuition

En gang pr akt - i en handling der ikke involverer biotics - har du lov til at slå alle de terninger om, som fejler.

#### [Channeling emotions]

En gang i spillet - når du er *angry*, *hopeless* eller *frightened* - må du lægge fire ekstra terninger til dit slag for en biotic handling. Fjern herefter din *angry*, *hopeless* eller *frightened* condition.

**Gear:** M9 Tempest Submachine Gun, Elanus Combat Knife, Omni Tool, Intercom

# Major Palatina



## Major Valeria Palatina, Turian Intelligence officer

### Psychological profile:

#### Sceptical

*"Turians og mennesker i fredelig sameksistens? Næppe!"*

Du tænker, at den forhåndenværende fred er en absurd konstruktion. Mennesker er udisciplinerede opkomlinge, der ikke egner sig til at begå sig i galaksen.

#### Professional

Du har ry for altid at levere en solid og loyal indsats i hvad end du bliver sat til af dine overordnede. Det har bragt dig mange nætters søvnløshed, for slet ikke at tale om et spor af brændte broer og ulykkelighed bag dig.

#### Burned out

Du er træt. Træt af idiotiske ordrer, beskidte opgaver, politik, studehandler, stanken af lig, stanken af galaksens afkroge, stanken af skyld, stanken af skam. Du holder pt vanviddet fra døren med en personlig cocktail af oprigtighed, realistiske forventninger og morbid humor.

### Conditions

- Tired
- Angry
- Weapon Overheated
- Wounded
- Frightened
- Shields Down
- Dead?
- Hopeless
- Other:



### Traits+Tags

#### Flexibility

Agile, Quick, Dodging, Survival instinct, Charming, Seductive, [Fluid Grace], [Up close and personal], [Up close - never personal]

#### Field agent

Sharp wits, M2 Predator Heavy pistol, Discrete, Applying decoys, Multiple targets, Elegant use of force, Fast getaways, [Keep it cool], [Death is my business], [Always a way out]

#### Turian officer

Commanding presence, Issue orders, First aid, Military etiquette, Battlefield strategist, Defying authorities, [Intimidation], [Natural authority], [Tactical intuition]

#### Intelligence specialist

Information gathering, Computer science, Decryption, Explosives, Space flight, Exotic weaponry, [Nuclear arms specialist], [Low gravity specialist]

### Special abilities

#### Burned out: fuck it!

En gang per akt - når du ønsker at klare en handling bedre - må du lægge fire terninger ekstra til dit slag. Sæt herefter kryds ved *tired*, *angry* eller *hopeless*.

#### Years of experience

En gang per akt - når du ønsker at klare en handling bedre - må du slå alle de terninger om, som fejler.

#### [Never a downstream swimmer]

En gang per akt - når du forsøger at udføre en handling, der står i direkte opposition til en anden i gruppen - må du lægge to terninger ekstra til dit slag.

## Background Traits - alle vælger et efter 1. akt

Disse repræsenterer hvad din karakter lavede før militæret, eller hvad karakteren har lavet i tiden mellem 1. og 2. akt.  
(*Experimental Biotic Training* kan ikke vælges, men udleveres af spilleleder under særlige omstændigheder.)

### Spacer

Home among the stars, Exploration, Navigation, Pilot, Zero gravity training, Diminished sense of privacy, Alien worlds, [At ease in the dark], [Religious beliefs], ["No one can hear you scream..."]

### Drill Sergeant

Terrifying facial expression, All seeing eyes, Stare into submission, Enforcing discipline, Exemplary marine, Commanding presence, [Tougher than the rest], [Louder than the rest], ["Haul ass!"]

### Born in the slums

Shady contacts, Streetwise, Illegal drugs, Getaways, Roguish charm, Dirty tricks, Breaking and entering, [Honor among thieves], [True desperation], [Hiding anything anywhere]

### Black Ops

Lying about the past, Hard choices, Soft targets, Attractive scars, Urban warfare, Sinister mercenary contacts, [Sincere remorse], [Stone cold], [Plausible deniability]

### Groomed for power

Political contacts, Wealthy, Etiquette, Firm handshake, At home in the bureaucracy, Cutting through red tape, [Socializing], [Good judge of character], [Backroom deals]

### Private Security

Industrial insights, Security systems, Patience, Standing guard, Smelling trouble, Bribes, Corporations, Dirty secrets, [Vigilance], [Know when to quit], [Faking authority]

### Hero of Shianxi

Famous among many, Popular among some, Always in the right place, Memorable, Begging favors, Accustomed to interviews, [Punching reporters], [Shaping public opinion], [Setting a good example]

### Backwater Colonial

Disrespect for central authority, Prefab, Hanging out with locals, Frontier worlds, Mining gear, Improvised repairs, Jury-rigging [Troublemaker], [Endurance], [Moral compass]

### Just drove a taxi before

People person, Talk about anything, Impressive cursing, Good sense of direction, Rush hour traffic, Follow that car, X3M anti gravity speeder, [Serene], [Road rage], [Hotwire anything]

### Experimental Biotic Training

Terrible headaches, Neurological implants, When life is at stake, Biotic barrier, Lifting, Throwing, [Long distance], [Heavy impact], [Dismantling matter at the subatomic level]

## Generelle Special Abilities

*Du skal enten vælge den der allerede står på dit karakterark, eller en af disse.*

### **Marksmanship**

En gang per Akt må du slå alle de terninger om som du vil, på et slag der involverer at skyde med et våben.

### **Heavy skin weave**

Du må undgå at tage en condition som følge af fysisk overlast. Kan bruges en gang per akt.

### **Shield Boost**

En gang per akt må du slå alle de terninger om som du vil, på et slag der involverer dine shields beskyttende effekt eller det at genoprette shields hos andre eller dig selv.

### **First Aid**

En gang per akt, må du slå alle de terninger om som du vil, på et slag der involverer fysisk eller psykisk førstehjælp.

### **Buddy**

Du vælger en buddy blandt medlemmerne af jeres enhed. Når du hjælper og beskytter din buddy må du, en gang per akt, slå alle de terninger om som du vil.

### **Rival**

Du vælger en rival blandt medlemmerne af jeres enhed. Når du har muligheden for at bevise at du kan udføre en handling bedre end din rival, må du slå alle de terninger om som du vil. Kan bruges en gang per akt.

# Mellemscener 2157-2161

---

HANDOUT: Mellemscene A.1

## Tatoveringen

*Du kommer forbi en nyligt etableret tatovørsalon. Du er fuld, og de andre soldater opfordrer dig til at få en anti-turian tatovering. Hvad siger du til dem? Får du en tatovering?*

SCENEN: Efter gravøl over jeres faldne kammerat - få dage efter Shanxis befrielse. Spillederen spiller de andre soldater.

Lad scenen vare maks 3-4 minutter

---

HANDOUT: Mellemscene A.2

## Talen til akademiet

*På årsdagen for slaget om Shanxi inviteres du til at holde en tale for militærakademiets rekrutter, der skal belyse de begivenheder, der fandt sted under kampene. Du har tavshedspligt hvad angår den specifikke mission, men kan frit fortælle om dit indtryk af turians i krig, oplevelsen af at stå ansigt til ansigt med aliens, følelsen af at miste kammerater osv.*

SÆT SCENEN: Hold en kort tale for akademiets rekrutter (eller vælg et centralt uddrag af den tale du holder).

Lad scenen vare maks 3-4 minutter

---

HANDOUT: Mellemscene A.3

## Journalisten

*Der er snart valg til Alliancens parlament. Du befinder dig ved eller nær et valgmøde for Terra Firma. Terra Firma stiller op med en klar profil om ikke at starte militære samarbejder med andre racer. Du bliver mødt af en journalist, der ønsker at stille dig spørgsmål om hvorfor du er til stede til valgmødet (også selvom du måske bare kom tilfældigt forbi), om dine holdninger til Terra Firma samt om din militære fortid.*

SCENEN: Ved et velbesøgt valgmøde - halvandet år efter fredsftalen med Turians. Spillederen spiller journalisten.

Lad scenen vare maks 3-4 minutter

## HANDOUT: Mellemscene A.4

### **Exceptionel**

*Du er blevet indkaldt til et møde med jeres kompagnis kaptajn - Davis. Du har udvist biotic-potentiale, og Davis vil derfor på vegne af Alliancen tilbyde dig at gå i træning som biotic.*

SCENEN: På Davis' kontor - to år efter fredsaftalen med Turians. Spillederen spiller Davis.

Overvej: Hvad er din reaktion? Accepterer du

[i så fald udskifter du dit nyvalgte **background trait** med **background trait**: Experimental Biotic Training]

Lad scenen vare maks 3-4 minutter

---

## HANDOUT: Mellemscene A.5

### **Den rette motivation**

*Du er blevet hyret til at træne de første menneskelige biotics. En af dine trainees har stort potentiale, men har endnu ikke formået at lave selv den simpleste telekinese. Det er som om der er en mental blokering som du er nødt til at presse vedkommende ud over. Hvordan gør du det? Ved at true din trainee på livet? Ved at nedbryde din trainee psykisk? Ved at fingere en nødsituation hvor en anden medtrainee tilsyneladende er i en livstruende situation? Ved at sætte dig selv i en livstruende situation?*

SÆT SCENEN: Udtænk en kort scene, som slutter, når der sker et gennembrud hos din trainee. Scenen foregår på menneskenes biotic-træningsfaciliteter. Men hvorhenne på faciliteterne den præcis foregår, er op til dig. Din trainee er en af de andre karakterer - hvis han/hun sagde ja til biotic-træning. Ellers spilles din trainee af spillederen.

Lad scenen vare maks 3-4 minutter

# Mellemscener 2161-2162

---

HANDOUT: Mellemscene B.1

## **I gode venners lag**

*Efter fuldført mission sidder I på en bar. Du bliver ekstraordinært fuld, sejler rundt, og fortæller resten af gruppen nogle sandheder eller nogle af dine inderste tanker.*

SCENEN: På en bar på citadellet - kort efter afsluttet mission.

Spillelederen fortæller jer ud af scenen.

Lad scenen vare maks 3-4 minutter.

---

HANDOUT: Mellemscene B.2

## **Afsked**

*Du har modtaget ordre om at du med øjeblikkelig virkning bliver forflyttet til en anden gren af Alliancens militær, og at dette vil betyde at du er ude af aktiv kamptjeneste. Hvor skal du hen? Er det en forfremmelse til et skrivebordsjob i admiralitetsstaben, en spændende position som forsker eller ekspert ved militærakademiet, en behagelig retrætepost for veteraner eller en degradering til sanitetstjeneste?*

*Accepterer du ordren eller vælger du helt at forlade militæret og søge nye veje? Uanset hvad du vælger, er din tid sammen med din nuværende enhed endegyldigt forbi, men du får mulighed for at tage afsked med dem i denne scene.*

SÆT SCENEN: Hvor er vi? Hvem af de andre er tilstede? Hvad fortæller du dem om din fremtid? Hvad bliver dine afskedsord til dem?

Lad scenen vare maks 3-4 minutter.

**[Du modtager en ny karakter efter denne scene.]**



## HANDOUT: Mellemscene B.3

### **Journalisten 2**

*Endelig har menneskeheden fået lov til at åbne en ambassade på Citadellet. Du er til stede ved åbningen.*

SÆT SCENEN: Der er et mylder af repræsentanter fra de forskellige racer er til stede ved åbningen. Beskriv den muntre stemning til receptionen for de andre spillere, og ikke mindst den joviale tone mellem racerne.

...En journalist henvender sig herefter til dig. Spillederen spiller journalisten.

Lad scenen vare maks 3-4 minutter.

---

## HANDOUT: Mellemscene B.4

### **Hemmeligheder og løgne**

*FORTÆLLESCENE:*

Vælg en af de andre karakterer, og fortæl ham/hende følgende historie. I sidder på Citadellet, nogle måneder efter affæren med slavehandlerne. Lav gerne små tilføjelser til historien:

*Du var for nylig var på jagt efter en spion. Hun havde stjålet en kvantecomputer med klassificeret materiale fra Alliancens hovedkvarter.*

*Du og resten af dit efterretningsteam havde jagtet hende i flere uger. I havde sporet hende til en fabrik, der syrebadede titaniumlegerede rumskibsdele i store åbne beholdere.*

*Du var alene, da du fandt hende. Spionen. Forræderen. Hun var allerede død. Kvantecomputeren var væk. Hendes hoved var delvist opløst: Såret i hovedet havde form som en turians trefingrede hånd...*

*Men det værste... Du kendte hende og hendes familie fra før militæret. Du holdt meget af hende. Hvad gjorde du med liget? Hvad fortalte du resten af efterretningsgruppen?*

Lad scenen vare maks 3-4 minutter.

## HANDOUT: Mellemscene B.5

### **Helvedeshunden**

*Du bliver kontaktet af en elegant klædt, men anonym person, som forsøger at hverve dig som agent for Cerberus, en hemmelig og pro-menneske organisation.*

SÆT SCENEN: Beskriv det sted hvor du befinder dig, da Cerberus-repræsentanten henvender sig. Er vi til en middag for veteraner fra Shanxi? I en snusket bar? Til cocktails med samfundets top? Spillederen spiller repræsentanten.

Overvej: Hvad er din reaktion?

Lad scenen vare maks 3-4 minutter.

---

## HANDOUT: Mellemscene B.6

### **Stilhed før stormen**

*Du, Valeria Palatina, møder tilfældigvis General Mithradex til en officiel middag på Taetrus i anledning af femårsdagen for våbenhvilen på Shanxi.*

SCENEN: Du står på balkonen da generalen henvender sig. Du har fået et par glas, og sætter pris på den pludselige mulighed for at kunne lette dit hjerte for en ældre officer i mere uformelle omgivelser, end hvad der normalt kendetegner militæret. Spillederen spiller generalen.

Overvej: Hvad vil du sige til generalen. Du kender ham kun af omtale, men ved at han er kendt som noget af en hardliner over for mennesker..

Lad scenen vare maks 3-4 minutter.

# Indflyvning til Shanxi



**Mødested med lokale  
modstandsfolk**





**Udsigt over Citadellet  
fra klubben Zodiac**



**Præsidiets: diplomater og ambassader  
Kun adgang med særlig godkendelse**

780

**Zakera Ward Market: er blevet et populært mødested for mennesker på Citadellet**





**Et pænt men afsides kvarter  
i Upper Wards**





**Slummen dybt nede i  
Citadellets fundamenter**

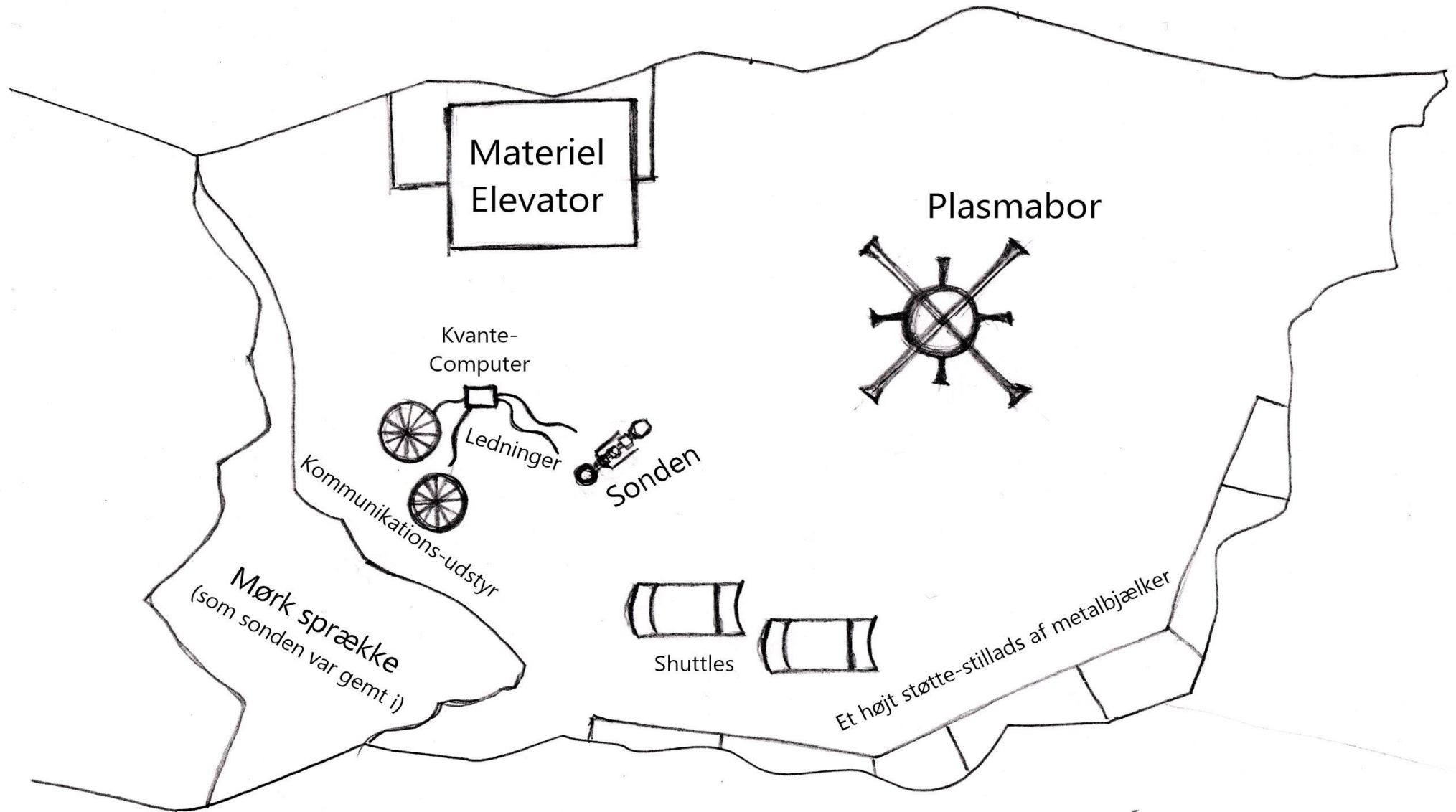
The image shows a futuristic hangar or workshop. The background is a large, glowing blue grid pattern. In the foreground, there are several mechanical structures, including what looks like a large metal frame or support system. The lighting is dim, with the primary light source being the blue grid. The overall atmosphere is cold and industrial.

**Hangar P32: bag kraftfeltet er  
der kun det kolde tomme rum**



**Minestationen på asteroide X422**

# Dig site 3





**General Attalus Mithradex**

*Heck*



**Turian Recon Scout**



**Turian Biotic**



**Turian Agent**



## Settingen i 2157 (Første akt)

**Jorden i det 22. århundrede:** Tynget af overbefolkning og forurening trods teknologiske fremskridt. Jordens befolkning lever stadig opdelt i nationalstater, der dog samarbejder tæt.

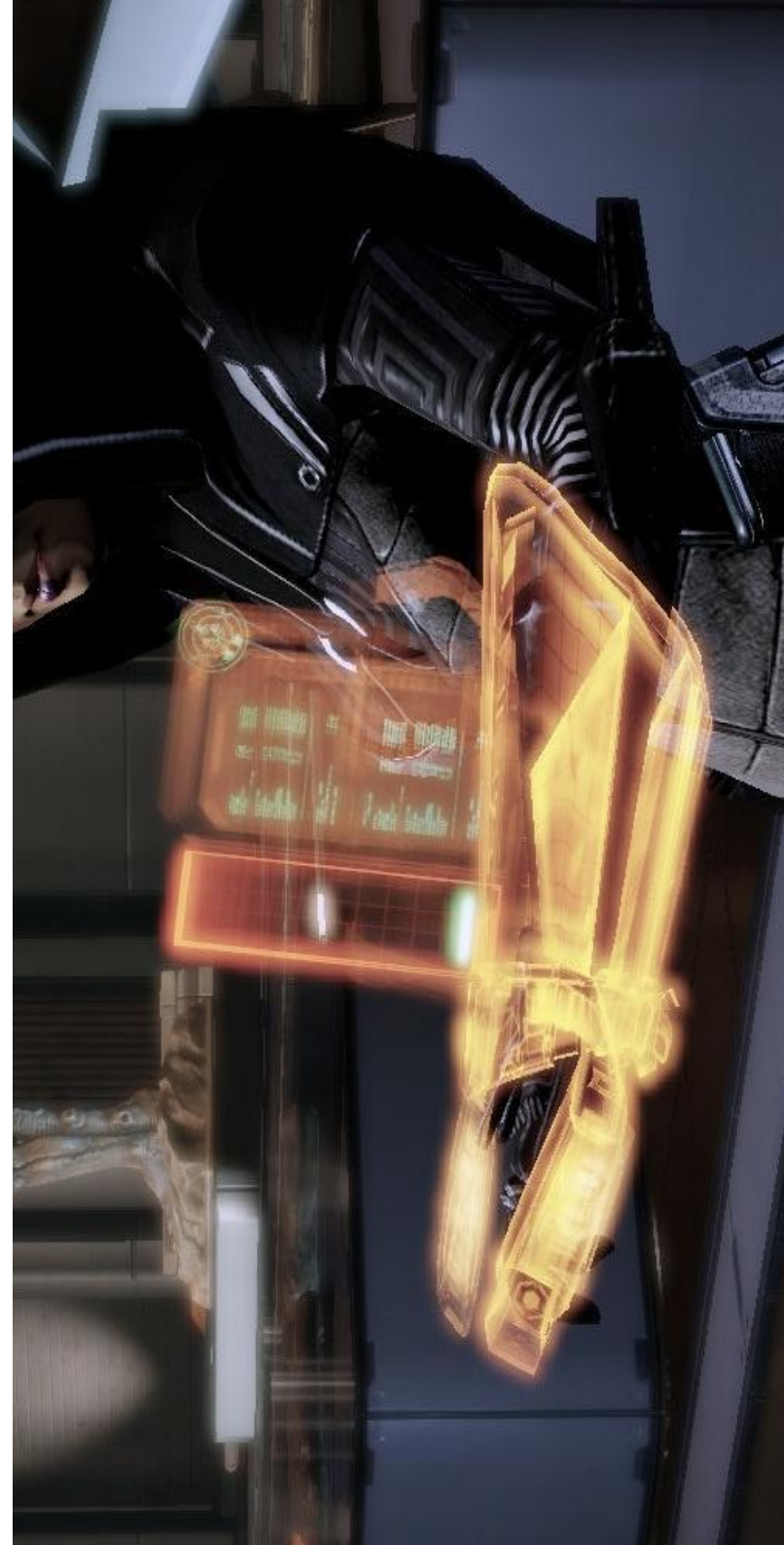
**Element Zero ("Eezo"):** Et revolutionerende nyt grundstof som tillader manipulation af andre grundstoffers masse - den såkaldte "**Mass Effect**". Opdagelsen af Eezo i 2148 har muliggjort rumrejser ved overlyshastighed.

**Mass Relays:** Enorme transitstationer af ældgammelt design. Disse relays er i stand til at sende rumskibe fra ét solsystem til et andet på et øjeblik. Menneskeheden fandt for første gang et mass relay nær Pluto i 2149.

**The Systems Alliance:** siden 2149 menneskehedens øverste myndighed i rummet. Den repræsenterer menneskenes interesser i galaksen, og er støttet af alle de største stater på Jorden.

**Shanxi:** En planet i det yderste af den menneskelige interessesfære. En koloni er blevet oprettet på planeten og der bor næsten en million mennesker. Shanxi er pt. besat af turians.

**Turians:** Den første intelligente livsform, menneskeheden har mødt i galaksen.



**Omni Tool:** Et multi-redskab der bruges bl.a. i forbindelse med navigation, hacking, dekryptering, medicinsk behandling og reparationer. Omni Tools er usynlige, indtil de aktiveres, hvorefter de fremstår som et orange hologram omkring venstre hånd og underarm.

## Settingen i 2161 (Andet akt)

**The Citadel:** En gigantisk rumstation, hvor *the Citadel Council* holder til. The Citadel fungerer som en slags uformel hovedstad i galaksen.

**The Citadel Council:** Dette råd regulerer forholdet mellem racerne og sikrer stabilitet.

Tre racer har sæde i rådet: *Turians, Salarians* og *Asari*. De fleste andre racer har ambassadører, der forhandler på deres vegne med rådet.

**C-Sec:** *Citadel Security* – citadellets politi- og efterforskningsstyrke.

**Anita Goyle:** Øverste repræsentant på citadellet for *The Systems Alliance*. Menneskeheden har dog ikke opnået ret til en officiel ambassade endnu.

**Extranettet:** Galaksens gigantiske digitale netværk.

**Batarians:** En af galaksens racer. Batarians foragtes af de fleste andre racer, idet racen er notorisk kendt for alskens kriminelle aktiviteter, herunder pirateri og slavehandel.



## Settingen i 2162 (Tredje akt)

**Taetrus:** En oceandækket planet der beboes af 7 millioner Turians. Nær planeten er et asteroidefelt.

**Asteroide X422:** En massiv klippe, uden atmosfære og med kun et svagt tyngdefelt. Et salarian mineselskab har oprettet en minestation på asteroiden overflade.

**General Attalus Mithradex:** Turiangeneral fra Taetrus.



**Taetrus:** En oceandækket planet der beboes af 7 millioner Turians. Nær planeten er et asteroidefelt.

## Briefing: Operation "Tavs torden"

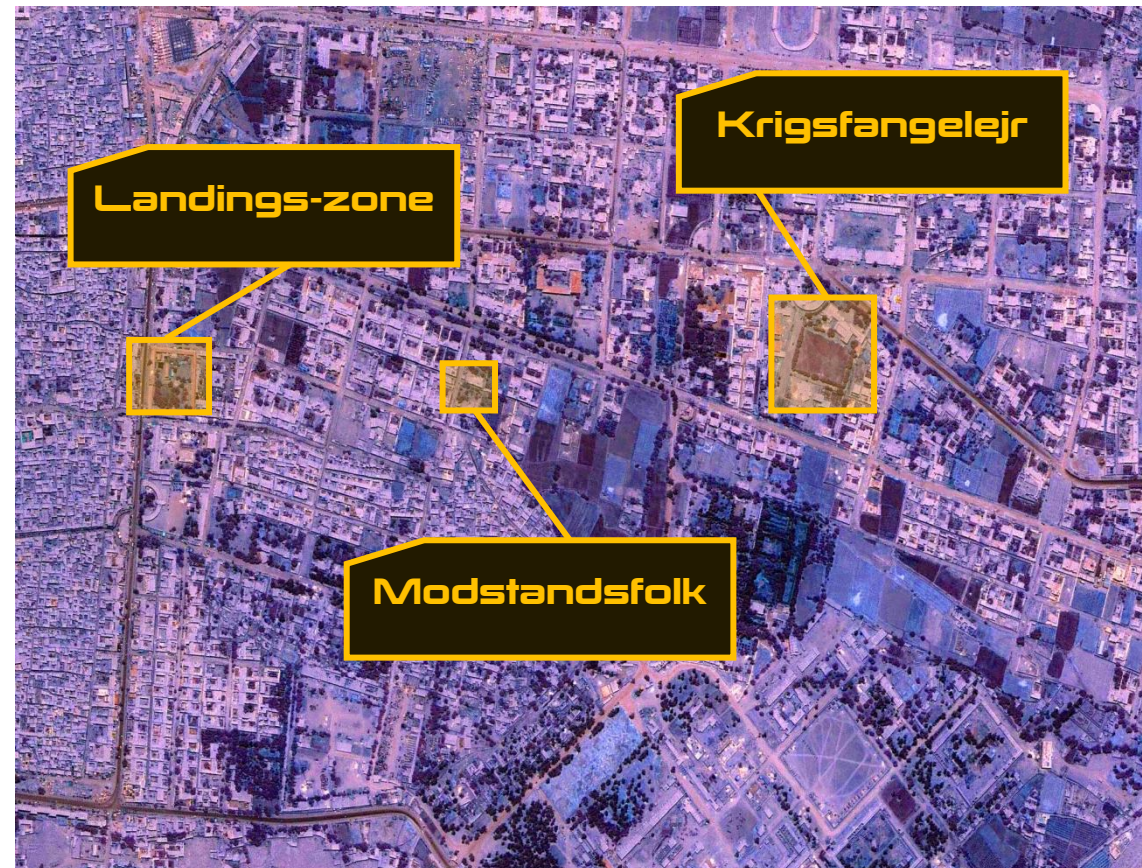
### Baggrund:

- En gruppe menneskelige videnskabsfolk var ved at aktivere et Mass Relay nær Shanxi
- Gruppens rumskibe blev angrebet og næsten udslettet af en ukendt fjende
- Fjenden angreb og besatte derefter kolonien på Shanxi
- The Systems Alliance har iværksat en modoffensiv for at tilbageerobre kolonien
- Lokale modstandsfolk oplyser at fjenden er en intelligent, humanoid race, som kalder sig turians
- Fjenden råder over et ukendt våben som åbenbart spreder rædsel blandt de lokale.

## Briefing: Operation "Tavs torden"

### Missionen:

- **Få kontakt med lokale modstandsfolk**
- **Træng ind i krigsfangelejren**
- **Fremskaf data om hemmeligt våben**



## Briefing: Operation "Sagte skridt"

### Baggrund:

- Menneskepirater har erobret 23 turian-handelsfartøjer
- Besætningerne er blevet solgt som slaver
- Traditionelle militære operationer har ikke identificeret gerningsmændene
- Skibet Vetruvius blev kapret for nylig, og videoen blev lækket af gerningsmændene selv
- Menneskehedens omdømme forringes dagligt på grund af disse slavehandlers aktiviteter
- Af politiske grunde er det afgørende, at det er menneskeheden selv som standser slavehandlerne

## Briefing: Operation "Sagte skridt"

### Missionen:

- **Find slavehandlerens opholdssted på Citadellet**
- **Stop slavehandlerne før C-sec**



## Briefing: Operation "Stille hav"

### Baggrund:

- En Systems Alliance spionsonde armeret med atomsprænghovede er skjult i kløft på asteroide X422
- Hvis atomsprænghovedet detonerer inde i asteroiden vil den efterfølgende meteorregn udslette millioner af turians på planeten Taetrus.
- Salarian mineselskab har for nyligt etableret en minestation på planeten, og det er kun et spørgsmål om tid før de finder spionsonden.
- Hvis nogen roder med sondens computer uden de nødvendige bypass-nøgler armeres sprænghovedet automatisk og detoneres efter et par minutter.
- Store dele af den militære ledelse hos både mennesker og turians er uvidende om sondens eksistens.
- Der er høje i begge lejre, som blot venter på en undskyldning for at genstarte den gamle konflikt.

## Briefing: Operation "Stille hav"

### Missionen:

- **Få adgang til minestationen på asteroide X422.**
- **Pacificér salarian minearbejdere.**
- **Lokalisér sonden i den nærliggende kløft.**
- **Desarmér atomsprænghovede vha. to bypass-nøgler.**
- **Bortskaf beviser på sondens eksistens.**

### Topprioritet:

- **Undgå at atomsprænghovedet detonerer.**

## The Systems Alliance – *Klassificeret briefing*

### Topprioriteter:

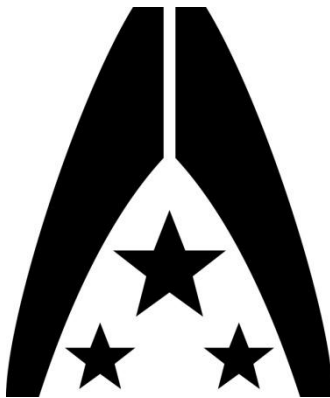
- Undgå at oplysninger om øvrige spionsonder spredes.
- Undgå at kvantecomputer falder i fremmede hænder.

**Alle andre prioriteter er sekundære.**

Udover den ene sonde som vi har informeret *The Turian Hierarchy* om, befinder der sig i dette øjeblik yderligere 17 atomart armerede spionsonder i turian-kontrolleret område.

Trods det forbedrede forhold mellem racerne vurderer Alliancens præsident, at det ikke er klogt at dele denne viden med turians på dette tidspunkt.

En krypteret kvantecomputer med oplysningerne om sondernes placering er forsvundet fra Alliancens hovedkvarter. Forræderen som stjal computeren er blevet myrdet – sandsynligvis af en turian biotic. Hvis computeren lokaliseres i forbindelse med denne mission skal det undgås at den falder i fremmede hænder for enhver pris.



## The Turian Hierarchy - *Fortrolige ordrer*

### Topprioritet:

- **Oprethold turian-militærets anseelse**
- **Enhver uautoriseret indblanding fra oprørske elementer i turian-militæret skal hemmeligholdes.**



### **Alle andre prioriteter er sekundære.**

Få dage før The Systems Alliance kontaktede os angående denne mission, ansøgte general Attalus Mithradex om orlov fra militæret. Generalen rejste derefter til Taetrus, hvor hans familie og klan er bosiddende. Vores efterretningstjeneste har desuden observeret flere af Mithradex' tidligere underordnede på Taetrus.

Såfremt general Mithradex forsøger at påvirke missionen, er det afgørende at turian-militærets anseelse og sammenhold opretholdes. Vi kan ikke tillade os at fremstå svage og splittede. Ethvert tegn på at der findes åbenlyst oprørske individer inden for militæret, skal holdes skjult for offentligheden og The Systems Alliance.



## Cerberus informerer!

### Vores anbefaling til dig:

- **Undgå at oplysninger om øvrige spionsonder spredes.**
- **Detoner atomsprænghovedet inde i asteroiden.**



Den krypterede kvantecomputer blev stjålet fra en af vore agenter, der for nylig smuglede computeren ud af Alliancens hovedkvarter.

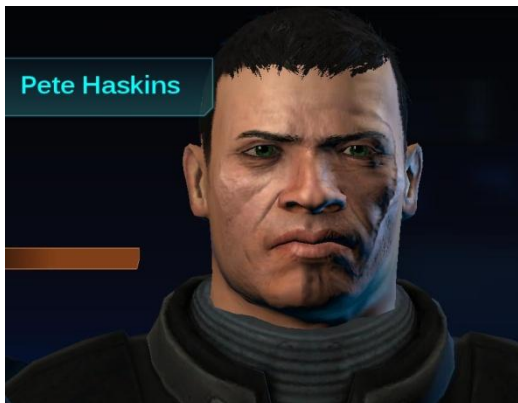
Vi mistænker turian-generalen Attalus Mithradex for at stå bag, og for at operere på egen hånd og uden den øvrige turian-ledelses kendskab.

Vi frygter at generalen vil lække oplysningerne om de atomarmede spionsonder på det offentlige Extranet for at skade menneskehedens omdømme.

Hvis atomsprænghovedet detoneres på asteroide X422 vil store dele af turian-ledelsen mistænke salarians for at have anbragt bomben under dække af mineselskabet. En forværring af forholdet mellem turians og salarians er i menneskehedens bedste interesse og vil få kolossal betydning fremadrettet. Sprænghovedets nedtællingsanordning vil tillade dig selv at undslippe i tide.

**Træf de valg som er i menneskehedens bedste interesse!**

De tre spor til brug i 2. akt. (Tre separate handouts):



### Pete Haskins

- Informant
- Tidligere marine, nu lejesoldat
- Har aftalt møde på Zakera Ward markedet



### Klinikken

- Finansiering via suspekke pengeoverførsler
- Find ud af hvem donoren er, eller hvem der modtager pengene
- Besøg klinikken i Upper Wards



### Batarian slavehandlere

- Konkurrenter
- Hårde i filten, men ved måske noget
- Har en enklave dybt nede i Citadellets slum

Handout: Jadranths computerterminal i 3. akt



Handout: to "bypass-nøgler" til spionsonden i 3. akt  
(Så kan spillerne helt konkret se hvem der har dem...)

