

# *Ahriman*

## Indholdsfortegnelse

Introduktion.....	3
Opvarmning.....	6
Systemet.....	7
Intro og Casting.....	7
Det hurtige overblik:.....	8
Indstigningen.....	9
Kampen.....	10
Kombination og at Lukke Mørket Ind.....	12
Bonus-Elementer.....	14
Stilen.....	15
Ondskabens værktøjskasse - Indstigningen.....	15
Ondskabens værktøjskasse – Kampen.....	16
Musikken.....	18
Bilag 1: Ahrimans spørgsmål:.....	19
Bilag 2: Ahrimans aspekter – Arket til dig!.....	20
Bilag 3: Ahrimans Aspekter – Til at klippe ud og lægge frem.....	21
Bilag 4: Slutninger.....	22
Bilag 5: Ahrimans sejr:.....	23
Bilag 6: Kombination og At lukke mørket ind .....	24
Bilag 7 – Ahrimans forklaringsark.....	25
Oversigtsark – Kampen.....	27

## Tak til...

*Som alle scenarier er dette et arbejde støttet af en lang række herlige mennesker villige til at bruge deres tid og energi helt uden compensation. Dette er jeres sektion!*

*Først og fremmest vil jeg gerne takke alle mine spiltestere: Henrik Rump, Jesper Arenkiel, Thomas Kristjansen, Amalie Søndergaard Deleuran, Nicolaj Just Olesen, Martin Ehlers, Peter Reinholdt Sørensen, Rehné B. Vokstrup, Jakob Rønn Bohnsen og Jonas Rønn Bohnsen.*

*Jeg vil også gerne takke dem som har sparret med mig under processen; der er mange, men dem der har gjort mest er Jonas Ellemand og Thais Munk.*

*Endeligt vil jeg gerne takke min mor for at hjælpe mig med layout af nogle af bilagene, og min elskede Amra, for at tolerere timevis af depressiv iransk musik.*



## Introduktion

*Gud er død, og det var menneskets svaghed, der slog ham ihjel. For ti år siden blev skaberguden, den mægtige Ahura Mazda, slået i kamp af Ahriman, og fortæret. En efter en er menneskets nationer faldet for ondskaben, og det er nu kun Persien, der står tilbage. Men alt er ikke tabt: Mennesket har opdaget de tre Mainyuer, kæmpestore mekaniske kampmaskiner, der kun kan bemannes af sjæle, hvor ondskaben endnu ikke har taget hold. De tre teenage-piloter Varshta, Mata og Kheta har udkæmpet utallige slag for at beskytte Persien, hvor Den Sidste Flamme stadig brænder. De bevæger sig nu ud i det sidste slag mod den kosmiske ondskab, for at bestemme menneskehedens skæbne – og deres egen.*

Ahriman er en Action-Novelle om de tre piloter **Varshta, Mata og Kheta**, der skal ud for at strides med **Ahriman**, Det Altopslugende Ondskab, i deres **Mainyuer**, robotter som forstørrer deres styrker, deres svagheder, og deres følelser. Hvis de fejler, er verden fortabt, men selv hvis de sejrer, vil deres handlinger under kampen afgøre deres videre skæbne.

Teksten er opdelt i **Systemet**, der forklarer hvordan scenariet fungerer rent mekanisk, og **Stilen**, der instruerer i hvordan du rammer den helt rigtige tone i scenariet. Jeg anbefaler at du læser **Systemet** først, **Stilen** bagefter, og så går tilbage og genlæser **Systemet**. Der er nemlig en del mekanik man lige skal greje, og det kan være en fordel at gå igennem den del to gange.

Scenariet har to dele: **Indstigningen**, hvor vi lærer piloterne at kende, og

**Kampen** mod Ahriman. Første del er grundlæggende fortælle spil, fokuseret på beskrivelser, spørgsmål og svar. Kampen derimod har sit eget system, hvor vi med beskrivelser og terninger finder frem til, hvordan kampen mod ondskaben går. Slutningen afhænger meget af, hvordan scenariet er gået rent mekanisk, og hvor meget **Pres** piloterne har modtaget gennem deres handlinger.

**Genren** er god gammeldags Super Robot Mecha, hvilket er en undergenre af Anime, hvor robotterne i bund og grund gør de unge piloter til superhelte. Det er reflekteret tematisk i Ahriman ved at Mainyuerne forstørrer alt ved piloterne: Deres heltemod og styrker, men også deres svagheder og komplekser, og specielt deres følelser. Beskrivelserne kan ikke blive for over-the-top, for vi er i en verden hvor fysiske love intet kan imod piloternes store følelser. Scenariet går fra det overdrevne, hvor Mainyuerne tårner højere end bjergene, til det kosmiske, hvor hele universet er på spil.



**Settingen** er Science-Fantasy Persien, og den er udelukkende æstetisk. Den eksisterer, fordi jeg synes, det ser sejt ud: Vi snakker antikke templer, flammer der ikke må gå ud, demoner og engle der kæmper på det ondes side, og en Ondskab karakteriseret af sygdom, urenhed, og gennemsyrrer denne verden. Og så er der selvfølgelig endeløse sletter, høje bjerglandskaber, og byer med mærkelige blandinger af gammel og arkitektur. **Tonen** er mørk. Piloterne ved godt at det slag de er på vej til at udkæmpe kan ændre dem for evigt, også selvom verden overlever.

**Piloterne** er den klassiske trio – Varshta er gruppens brutale, men beskyttende nærkampsspecialist, Kheta er den distancerede strateg, og Mata er gruppens moralske støtte.

DU er **Ahriman**, personificeringen af al ondskab i universet – det er både dig, der leder demonhæren imod menneskeheden, og du er kilden til den klynge af falskhed, der hviler dybt i ethvert menneskes hjerte.

Scenariet er i høj grad båret frem af **spilmekanik**. Indstigningen er overordnet flashbacks og sindsbeskrivelser bygget op om spørgsmål, men er mest af alt en samtale, der går frem og tilbage. **Kampen** er bygget op omkring et kampsystem, med meget risiko involveret, hvor et fejlslag med terningen gør Ahriman stærkere i det skæbnesvangre terningslag til aller sidst, mens en success kan give mere eller mindre **pres** til piloten, der slog terningen. Spillet har flere slutninger, både for verden som enten kan gå under eller blive reddet, og for piloterne, der har forskellige slutninger afhængig af mængden af **pres** de har ophobet – i bedste fald kommer de sig over deres komplekser og bliver velfungerende voksne, det kan være de forbliver i deres teenage-stadie resten af livet, og i værste fald forlader de aldrig deres Mainyu, og bliver en af Ahrimans engle.

For at spille skal du bruge:

- 3d6, 3d8 og 3d10 (dvs. 3 terninger med hvert dette antal sider)
- Omkring 40 sorte dimser til at repræsentere **pres**. Til Fastaval tager jeg nogle sorte træterninger med.
- Noget til at afspille musik, for eksempel en smartphone. Jeg har 3 playlister på Spotify, som jeg synes giver en rigtig god stemning i de forskellige sektioner. Se kapitlet *Musik* i **Stilen**

Tidsplanen er relativt stram – grundlæggende kan det spilles på en time, +/- et kvartes tid alt efter spillernes pacing. Sidst i **Systemet** finder du en række elementer som du kan bruge til at forlænge tiden, og give en dybere oplevelse.

## Opvarmning

Til Fastaval kommer vi til at tage opvarmningen når vi fordeler spillere; ellers gør du følgende:

1. Forklar spillerne at dette scenarie kommer til at handle om teenagepiloterne af de tre Mainyuer, hvilket er kæmpestore robotter, og de kommer til at have overdrevne, voldsomme følelser.
2. Når piloterne har disse store følelser, har de hver en go-to adfærd, som I nu skal øve – her lægger du altid ud, og prøver først at få spillerne med på at det-her-er-noget-vi-gør, og derefter prøver du at køre dem op til højere ekstremer:
  1. Først skal i alle sammen **råbe**. Start med at råbe som om I er vrede. Man behøver ikke råbe noget bestemt. Derefter, prøv at råbe som om I er nervøse, eller bange. Til sidst, råb som om I har mistet kontrollen over jeres egen blodtørst
  2. Dernæst skal i alle sammen **grine**. Start med at grine som om I er nogen overlegen. Dernæst, grin nervøst, som om fjenden er meget stærkere, end I regnede med. Sidst, grin som om I lige har set ondskab gå op i hellig ild.
  3. Som det sidste skal I **rable**. Her er det ikke vigtigt at I faktisk siger noget, der giver mening– så længe det er noget der føles nogenlunde rigtigt, er det lige meget om det er volapyk. Start med at rable som om I er under voldsomt pres. Derefter skal I rable, som om I er opstemt over, at I har total kontrol over situationen. Sidst skal I rable, som om I lige har beregnet evigheden.

**Hvis du er til Fastaval, har du nu fået dit hold og I er gået til jeres spillokale**

Derefter bevæger du dig videre til introduktionen, og derefter casting.

# Systemet

## Intro og Casting

Læs følgende tekst op (det er den samme som på første side, men du får den lige igen):

*Gud er død, og det var menneskets svaghed, der slog ham ihjel. For ti år siden blev skaberguden, den mægtige Ahura Mazda, slået i kamp af Ahriman, og fortæret. En efter en er menneskets nationer faldet for ondskaben, og det er nu kun Persien, der står tilbage. Men alt er ikke tabt: Mennesket har opdaget de tre Mainyuer, kæmpestore mekaniske kampmaskiner, der kun kan bemannes af sjæle, hvor ondskaben endnu ikke har taget hold. De tre teenage-piloter Varshta, Mata og Kheta har udkæmpet utallige slag for at beskytte Persien, hvor Den Sidste Flamme stadig brænder. De bevæger sig nu ud i det sidste slag mod den kosmiske ondskab, for at bestemme menneskehedens skæbne – og deres egen.*

Herefter lægger du de tre karakterer frem, med forsiden opad – det er dem, hvor der er 3 stykker information; pilotens navn, deres Mainyus navn, og hvad deres primære måde at udtrykke følelser på er (det er de samme 3, som vi lavede i opvarmningen)

Det er disse 3 stykker information, spillerne nu bruger til at vurdere, hvilken karakter de vil spille. Det er min erfaring at spillerne egentligt ikke behøver vide mere end hvad robotten hedder, så følelsesudtrykkene er mest til, hvis man for eksempel ikke føler sig så klar til at tale enormt hurtigt.

Lad folk læse deres karakterer.

Jeg anbefaler at du forklarer hele scenariet før I går i gang med indstigningen – dette mest fordi det giver et bedre flow, hvis I kan gå direkte fra indstigning til kampen, men spillerne skal være velkomne til at stille spørgsmål undervejs i spillet.

## Det hurtige overblik:

Dette skal spillerne vide om scenariet, før du går i detaljer:

1. Der er to dele af scenariet; en **Indstigning** og en **Kamp**. I første del lærer vi jeres karakterer bedre at kende mens de stiger ind i deres **Mainyuer**, i den sidste del har vi den endelige kamp mod **Ahriman**, med terninger, action, og følelser.
2. Spillet har en række regler som træder i kraft under **Kampen**, som kommer til at bestemme hvad verdens og jeres karakteres skæbne er – slutningen er altså ikke forudbestemt.
3. **Du** spiller **Ahriman**, og repræsenterer både den underliggende ondskab i alle mennesker, der subtilt gennemsyrrer samfundet, men du er også en kolossal ond skabning der truer verdens eksistens, og som man, hvis man er så heldig at have en Mainyu, kan gå ud og tæve. Det er spillelederens opgave at gøre livet surt for piloterne, og få dem til at tvivle på sig selv, mens det er piloternes opgave at holde sammen, og tro på det gode i hinanden.
4. I har lige nu nogle ting på jeres karakterark som I ikke ved hvad betyder, det skal vi nok komme til. Der er også et par oversigtsark hvor der er noter til Indstigningen og Kampen, dem må du gerne lægge ud på bordet.

Femadrettet, når jeg taler om spillere betyder det som udgangspunkt *også Ahriman*. Når der med klarhed skal gøres forskel på de to, bruger jeg ordene *Piloter* og *Ahriman*



## Indstigningen

Hver Pilot har sin egen indstignings-sekvens, først Varshta, så Mata og sidst Kheta, der hver i sin essens har 3 dele, og i øvrigt står nævnt i deres roller. Først beskriver de hvordan de bevæger sig hen imod deres Mainyu, beskriver den, og beskriver deres sindstilstand, de læser et lille oplæg, der står på deres ark, højt, og derefter har vi en sekvens, hvor de andre spillere stiller spørgsmål og piloten svarer, og sidst beskriver piloten, hvordan de stiger ind og tænder hvert enkelt våbensystem.

Spørgsmaalssektionen er fundamentet i denne del af scenariet. Helt overordnet fungerer det ved, at spillerne stiller spørgsmål, og piloten besvarer.

Hver spiller har også et ark, med en oversigt over denne del, men til de andre piloters indstigning. Her finder Piloten de 3 spørgsmål der skal stilles: Ét spørgsmål er fastlagt, der er en lille liste hvor man skal vælge ét spørgsmål, og det sidste spørgsmål finder man selv på. Hver pilot (og Ahriman) stiller altså 3 spørgsmål til hver pilots Indstigning.

Efter en indstigning er færdig, bevæger du dig simpelthen videre til den næste pilot, og eventuelt videre til Kampen.



# Kampen

Kampen foregår over 3 faser, der stiger i intensitet og størrelsesforhold. I første fase er det Ahrimans hær og andre udskud, der findes på den slette, hvor de skal kæmpe, i anden fase er det Ahriman i sin rustning Angra Mainyu, og i sidste fase er det Ahriman i sin reneste form. Det allersidste er slaget mod Mørkets Hjerter, der er et terningslag, der kommer til at bestemme, hvorvidt verden går under.

Der er en del mekaniske, og derigennem taktiske aspekter af kampen, men start med at forklare det grundlæggende pres-system. Derefter giver du de kort (fundet i bilag 3) som er en short-hand for hvordan man kombinerer, og forklarer hvordan det virker. Sidst forklarer du det endelige terningslag mod Ahriman .

Det er vigtigt at påpege over for spillerne at **taktisk snak mellem spillerne er absolut forbudt**. Man må meget gerne tænke taktisk, og lave taktiske valg, men I må IKKE tale om det. In-character må **Piloterne** derimod gerne tale om taktik i kampens hede.

## Det grundlæggende

Alle karakterer akkumulerer pres i løbet af kampen. De er repræsenteret af de sorte dimser, som I har fået udleveret. Ahriman starter med 6 pres, som er den sværhedsgrad, det allersidste terningslag imod ham har. Piloterne starter med 0 pres. Jo mere pres de får, jo dårligere en slutning får de. Den laveste grænse står på pilotens karakter-ark, mens den øvre grænse står som et spørgsmålstegn – det er kun Ahriman, der kender den. Hvis man når over den lave grænse, får man en dårlig slutning; hvis man når over den øverste, bliver det endnu værre.

Grundlæggende fungerer kampen således: Ahriman lægger tre af sine **Aspekter** (se bilag 1) frem og beskriver dem. Herefter griber en af piloterne (der er ingen bestemt rækkefølge) et aspekt at ødelægge, og vælger også at bruge et af sine kampmoduler at bruge til at ødelægge det med. Piloten beskriver ødelæggelsen mens de river Aspektet fra hinanden, og her er det vigtigt, at piloten skal beskrive, **som om de allerede har slået godt**. Piloten slår sin terning (størrelsen afhænger af, hvilket modul der blev brugt), og

sammenligner med sværhedsgraden der står på Aspektet: Slår man under er det en **falsk triumf**, og Ahriman beskriver, hvordan det viser sig at ondskaben ikke er blevet rigtigt ødelagt, og Ahriman får én pres (hvilket gør det endelige terningslag sværere). Hvis piloten slår lig med eller over, er det en **Triumf**, men piloten **får pres lig med hvad piloten har slået over** (hvilket gør det mere sandsynligt at piloten får en dårlig slutning). I bund og grund handler slaget om hvem der får endelig fortælleret over udfaldet: **Ahriman** kan med en Falsk Triumf vende pilotens sejr til et tab, og kan med fordel også fortælle hvordan et andet Aspekt går brutalt til angreb på en Mainyu i sin beskrivelse – og når jeg siger brutalt, må man gerne stikke øjne ud og rive arme af, så længe Mainyuerne i fiktionen ikke er fuldstændigt ukampdygtige.

Hvis en pilot får fortælleret, skal vedkommende fortælle, hvordan piloten reagerer på sin sejr. Her ser piloten på hvor meget **pres** de fik gennem terningslaget: Hvis man ikke fik noget pres, er man kølig og fattet over sin sejr, med 1-2 pres er man følelsesladet, og på 3+ må man gerne gå amok i følelser.

Uanset hvad fjernes Aspektet, og et nyt bliver præsenteret. Når alle aspekter i en fase er fjernet, bevæger vi os videre til den næste.



## Kombination og at Lukke Mørket Ind

Der er to yderligere ting som Piloterne kan gøre i løbet af kampen, og de står på to kort – Se bilag 3. Den første er at **Kombinere** med en af de andre. Mens en af de andre er i gang med at beskrive, kan man afbryde dem ved at slå hånden ned på sit **Kombinationskort**, sige en hurtig replik, og derefter fortsætte med at beskrive hvordan man bruger et af sine egne moduler til at hjælpe dem. Den mekaniske effekt er, at den originale pilot fjerner én pres, begge piloter slår deres terninger, og den der spillede kortet vælger hvilken terning at bruge – ulempen er at begge piloter modtager pres fra udfaldet.

Der er ingen begrænsning for, hvor mange gange man kan kombinere. Alle tre piloter kan sagtens kombinere i ét angreb; i den situation bliver der ikke fjernet noget pres når den tredje går ind i kombinationen, men alle piloter får lov til at slå sin terning, og alle piloter får evt. pres fra udfaldet.

Du introducerer først at **Lukke Mørket Ind** når I går ind i tredje fase; her skal du forklare det, som om du frister piloterne med, at de kan acceptere deres egen ondskab, mens du lægger kortet ud på bordet. **Man Lukker Mørket ind**, ved at gribe kortet mens man beskriver ødelæggelsen af et aspekt, og fortælle om sit mørkeste øjeblik. Der må gerne **føles**, og derefter **rykker man sin pres over på Ahriman**. Man bestemmer helt selv hvor meget pres man rykker, så længe det er ens egen – man kan rykke al sin pres over på Ahriman, hvis man vil.

Kun én pilot kan Lukke Mørket ind, og det er ikke et krav at nogen skal gøre det.



## Det sidste slag

Når de 3 aspekter i tredje fase er ødelagt, er det tid til slaget mod **Mørkets Hjerter**, der vil afgøre verdens skæbne. Det er mest en variation af at ødelægge et almindeligt aspekt, hvor alle er sammen om det. Det fungerer således:

Alle spillere vælger hemmeligt et kampmodul, og dermed en terning, og holder dem frem med knyttet næve. Herefter beskriver de, en efter en, hvordan de gør deres for at slå Ahriman ihjel. Når alle har gjort dette, slår man terningerne, lægger tallene sammen, og sammenligner med Ahrimans **pres** (som er antallet af sorte dimser Ahriman har – dvs. 6 + antallet af fejlslag under kampen + evt. pres fra **at lukke mørket ind**)

Hvis piloterne til sammen slår **under** Ahrimans pres, er alt håb ude, Ahriman opsluger verden, og slukker Den Evige Flamme. Se på hver enkelt pilots **pres**: Er de lig med eller under deres øvre grænse, beskriver du deres Mainyus ødelæggelse og pilotens død; hvis deres pres er højere, giver du dem den tilsvarende slutning fra bilag 2; de har fortælle magt over hvordan de bliver til engle i Ahrimans mørke verden. Bilag 5 har en oversigt over proceduren hvis du vinder.

Hvis de slår **lig med eller over** Ahrimans pres, så har de vundet, og verden er reddet, **men** de får alle sammen den mængde pres som de har slået over. Så hvis Ahrimans pres er 10 og de slår 15, så får de **hver** 5 pres.

Derefter ser du på hver pilots pres, og giver dem den tilsvarende slutning; hver pilot har 3 slutninger, én der er god, hvis de er lig med eller under deres laveste pres-tærskel, én der er dårlig, hvis de er lig med eller under deres øvre tærskel, og en absolut frygtelig, hvis de er over deres øvre tærskel. Giv dem lidt tid til at tænke, og lad dem så fortælle om deres slutning én efter én. Derefter er scenariet ovre.

## Bonus-Elementer

Ahriman kræver hurtig pacing (det er blandt andet derfor, man ikke må tale taktik), men det grundlæggende går sjældent over tid. Tværtimod er det mere sandsynligt at du lige mangler lidt ekstra fyld i kampen, da det typisk er der hvor du kan se hvor meget tid du reelt har tilbage. Så der er et par ting du kan tilføje, typisk imellem faser; den første er **Familien**, den anden er **Mørkesynet**. Hvis du føler at I kun har tid til én, så er Mørkesynet vigtigst. Hvis du har tid, kan man sagtens genbruge dem.

**Familien** er hvor du imellem to faser lige træder et skridt tilbage, og spørger piloterne, hvordan deres familie (eller venner, eller folk der ellers er dem nær) kigger ud på slagmarken fra hovedstadens mure. Hvis du bruger den igen, så stil i stedet spørgsmålet: ”Hvordan vil din familie tage imod dig når du kommer hjem?”, til at pirke lidt i hvordan de tror fremtiden vil blive.

**Mørkesynet** er hvor du, typisk i forbindelse med en beskrivelse af hvordan Ahriman blotter sig, spørger hver enkelt pilot hvad de ser, når de kigger ind i Ahriman. Lad være med at være eksplicit med hvad det handler om, og lad piloterne vælge om der lægges fokus på hvordan Ahriman ser ud rent fysisk, eller hvordan piloten opfatter ondskab som koncept. Hvis du bruger den igen, så vend spørgsmålet om, og spørg hvordan Ahriman ser ind i dem.

Som udgangspunkt tager indstigningen en halv time, men alt efter hvor lang tid folk bruger på den, kan det godt overskrides lidt uden problemer. Kampen kan også sagtens klares på en halv time, men jeg vil anbefale at du prøver at strække den lidt ud.

# Stilen

## Ondskabens værktøjskasse - Indstigningen

Som du nok har bemærket, så spiller du lidt en karakter når du spilleder Ahriman. Du har ingen indflydele på spillets mekaniske udfald, men du har meget fleksibilitet i, hvordan du beskriver. Helt overordnet er det vigtigt at du gør Ahriman til din egen, og bruger din egen fantasi i dine beskrivelser. Så du må gerne tænke lidt over hvordan din idé om en altoverskyggende ondskab ser ud og opfører sig.

Den ondskab jeg snakker om er kosmisk – og har to aspekter; vi har den interne ondskab, som er de nederdrægtige sider af piloterne og deres medmennesker, og den eksterne, som er Ahrimans fysiske form der angriber og korrumpere udefra. Det interne har mest fokus i indstigningen, mens det eksterne har mest fokus i kampen.

I Indstigningen har du én mægtig manøvre, når du skal finde på dit eget spørgsmål: ”Tæver du stadig din kone?” spørgsmål, altså spørgsmål der etablerer en ubehagelig præmis. Det kan du bruge til at bringe et ukomfortabelt emne på banen for piloterne. Hvad tænker du når slår ham lidt hårdere, end han har fortjent? Hvordan føles det når du ser de andre i klassen fejle noget, du ikke engang behøver anstrenge dig for at gøre?

Du kan også involvere de andre piloter i spørgsmålene. Hvorfor har du aldrig set Kheta i øjnene?

Jeg vil anbefale at det bruges med mådehold; lad være med at implicere at piloten myrder, voldtager eller torturerer, selvom det uden tvivl ville være noget ondt du ”fandt frem til”. Prøv i stedet at holde det til teenageonsdskab, hvor det er de store følelser om små ting der bliver bragt i spil. Hvis piloten vil gøre det mere ekstremt af sig selv, er det helt fint.

Generelt vil jeg anbefale at du ikke stiller spørgsmål back-to-back – lad i stedet en pilot, og gerne to, komme ind med et spørgsmål imellem dine ubehageligheder. I den forbindelse skal du heller ikke være bange for stilhed, for det kan godt tage lidt tid for piloterne at finde frem til de rigtigt gode spørgsmål og svar.

## Ondskabens værktøjskasse – Kampen

I kampen har du en lidt anden agenda i forhold til Indstigningen. Her skal du primært gøre ondskaben fysisk stor, forstørret som scenariet skrider frem. Nøgleordene er mørke, sygdom, urenhed, død og ødelæggelse. Dette er ondskaben der har slået Gud ihjel, og Piloterne er de eneste, der måske kan stoppe den.

De tre faser er udlagt sådan, at der er fokus på:

Fase 1: Verdens korrupcion.

Fase 2: Ahriman som du fremstår på et jordisk plan.

Fase 3: Ahriman som en kosmisk ondskab.

I fase 1 slås Piloterne ikke mod Ahriman selv. Til gengæld ser vi, i dine aspekter, hvordan du har gjort verden uren. Dødehæren, det forpurrede tempel, den urene sø; når du beskriver disse må du gerne male et billede af urenhed – måske er der en grønlig gas over den urene sø, som forgifter alle der kommer i nærheden, dødehæren har utallige sår der sprøjter betændelse, og templet har ugudelige tilbedere der alle søler deres hænder i blodet af menneskeofringer. Her er Mainyuerne større end de ting, som de er oppe imod.

I fase 2 slås piloterne mod Ahriman i sin rustning, Angra Mainyu. Tænk på det, som om rustningen er noget, du tager på, så du får en legemlig form. Når du beskriver, er det vigtigt at fokusere på, at du ikke bare har store våben – du har også våben, der aktivt gør verden til et værre sted, og spreder sygdom og død. Her er Mainyuerne lidt mindre end dig.

I fase 3 slås piloterne mod Ahriman i sin naturlige form – her skal beskrivelserne gerne være kosmiske af natur – du bestemmer selv hvor vanvittigt det bliver, men som minimum skal du være så stor at dit hoved støder mod månen, og du hånligt kan kaste den til side.

I det sidste slag skal det gerne føles, som om piloterne er oppe imod en ufatteligt stor trussel. Et billede jeg godt kan lide er at Ahriman fordamper, og det går op for Piloterne at mørket mellem stjernerne er Ahrimans essens, stjernerne er Ahrimans øjne, og deres Mainyuer ryster hver gang universets mørke hjerte slår. Hvordan slås man mod sådan en ondskab?

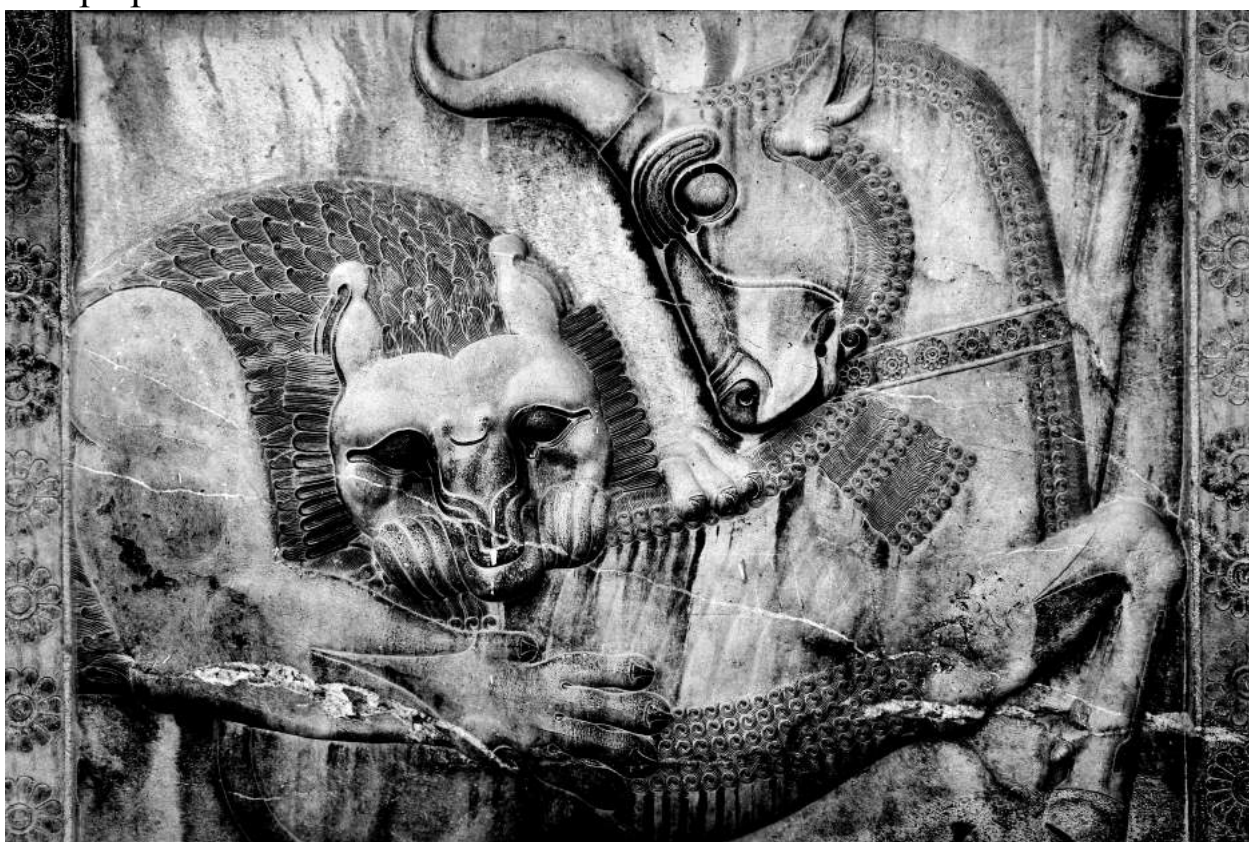


Det er op til spillerne.

Jeg har derudover en anbefaling: Beskriv, beskriv, beskriv! Stikordene på din oversigt over aspekter er til inspiration, men du skal selv fylde mere på. Du må gerne lave lange beskrivelser af legemer, udflåd, forrådnelse, øjne, mørke, og alt andet du kan finde på, så du virkelig maler et billede for spillerne – for jo mere detaljeret maleriet er, jo federe er det for piloterne at brænde det.

Her er en lille hemmelighed: Det kan godt være at du er inkarnationen af ondskab, men derfor kan du stadig godt have følelser. Du udtrykker dine følelser ved at **håne** piloterne, og deres latterlige idé om at de ikke er onde inderst inde. Jo længere vi kommer ind i kampen, jo mere personlig skal du gøre din hån.

Specielt når spillerne får en Falsk Triumf må du gerne skrue op for brutaliteten og hånen. Det pres som Ahriman får er ikke bare dig der bliver stærkere, det er også dig der hiver arme af, ødelægger panser, og flår deres øjne ud. Og selvfølgelig, hvis det gør ondt på Mainyuen, gør det nok også ondt på piloten...



## Musikken

Jeg har lavet 3 playlister på spotify som jeg på det kraftigste vil anbefale som baggrundsmusik. Der er én til indstigningen, én til kampen, og én til klimakset. Her er links:

Indstigningen:

<https://open.spotify.com/playlist/7xIfZlgLP35FZX3p7DLmID?si=WMQbs-9gQdeVYmQFHUJpw>

Kampen:

[https://open.spotify.com/playlist/5HEcEEXFuWIEFq5MnHbeWV?si=P9ighEg\\_Srub5896EXQwZw](https://open.spotify.com/playlist/5HEcEEXFuWIEFq5MnHbeWV?si=P9ighEg_Srub5896EXQwZw)

Klimakset:

[https://open.spotify.com/playlist/31ys0Bcx4oVdn3eCXQ3wUU?si=0VVKGzfqSI6ekgad\\_6juiw](https://open.spotify.com/playlist/31ys0Bcx4oVdn3eCXQ3wUU?si=0VVKGzfqSI6ekgad_6juiw)

Hvis du lige har en halvanden time på et tidspunkt vil jeg anbefale at du lige lytter dem igennem. De består primært af iransk, turkmensk og mongolsk musik.

Indstigningen kan egentligt spilles på shuffle, der er ikke så meget tanke i, hvem der skal have hvilke sange. **Kampen** er derimod sat op sådan at det bliver mere dystert og mærkeligt som kampen bliver mere intens. Så snart tredje fase begynder, skal du overveje at sætte klimakset på. Den består af to sange; den første er 12 minutter lang, hvilket burde være nok til, de tre sidste Aspekter og det endelige slag, men på dette tidspunkt kender du nok spillernes pace bedre end mig, så det kan være den skal sættes i gang lidt senere eller tidligere. Den er meget ambient til at starte med, men når den så rigtigt går i gang burde det også sætte gang i spillerne (det var i hvert fald hvad der skete under playtest). Den anden sang er beregnet til at være en rolig udfasning, mens spillerne fortæller om deres slutning.

Som en sidste opfordring synes jeg du skal se Neon Genesis Evangelion. Altså, ikke fordi det er et must-see for at køre scenariet, men fordi det er et must-see generelt, og den største inspirationskilde til scenariet. Den originale serie og filmen End of Evangelion er på den der tjeneste, du nok kender.

## Bilag 1: Ahrimans spørgsmål:

Overordnet gør du det samme som piloterne ved hver indstigning, men rækkefølgen er anderledes: Du har til hver pilot en lille liste hvor du skal vælge ét spørgsmål at stille, ét spørgsmål du selv skal finde på, og ét du *skal* stille :

Varshta	Mata	Kheta
<p>Vælg ét:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Hvad skal der til for at du flipper ud på Kheta?</li><li>• Hvad ser du som det værste ved Byen?</li><li>• Hvad kan du se, når du stirrer ud over sletterne?</li></ul>	<p>Vælg ét:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Hvordan reagerede du da Varshta slog dig?</li><li>• Hvordan føles det at se ned på byen fra din Mainyu?</li><li>• Hvordan kan det være at din familie hader dig?</li></ul>	<p>Vælg ét:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Hvorfor er du nødt til at tvinge Mata ind i sin Mainyu?</li><li>• Hvorfor bruger du så meget af din tid på at stirre ind i Den Evige Flamme?</li><li>• Hvorfor ignorerer du ondskaben inden I dig selv?</li></ul>
<p>+ Find på et selv</p>	<p>+ Find på et selv</p>	<p>Find på et selv</p>
<p>+ Skal: Hvad hader du mest ved din Mainyu?</p>	<p>+ Skal: Hvordan tvinger du dig selv ind i din Mainyu?</p>	<p>Skal: Hvorfor frygter du at stige ind i din Mainyu?</p>

## Bilag 2: Ahrimans aspekter – Arket til dig!

### Finale: Mørkets hjerte

#### Fase 3: Ahrimans Essens

<b>LØGNENS TUNGE</b> <i>En tunge der strækker sig hele vejen rundt om kloden, og langsomt kvæler den</i>	<b>HADETS KLØR</b> <i>Ahrimans negle, kilometer lange, der borer sig dybt ned i verdens byer</i>	<b>FRYGTENS ØJNE</b> <i>Øjne der projicerer et mørke ind i alle sjæle som blikket hviler på</i>
---	---	--

#### Fase 2: Angra Mainyu, Ahrimans Rustning

<b>SYGDOMMENS DØDSKANON</b> <i>Et våben på en af Angra Mainyus arme, der skyder med pest og kolera</i>	<b>RUSTNINGEN AF MENNESKEHEDENS NEGLE</b> <i>En rustning der klikker højlydt, når Angra Mainyu bevæger sig</i>	<b>HULHEDENS HOWITZER</b> <i>En kæmpe kanon på Angra Manyus ryg, der kan skyde med intetheden selv</i>
<b>KØLLEN AF KAOTISK KREATION</b> <i>En kølle der kvalmende forvandler sig selv og drypper unikke vanskabninger</i>	<b>SVÆRDET AF HADETS SØLE</b> <i>Et langt sværd der drypper med had i koncentreret form</i>	<b>DE FALDNE ENGLER PHALANX</b> <i>En gruppe af engle der flyver rundt om Angra Mainyu, og beskytter den</i>

#### Fase 1: Slagmarken

<b>DET FORPURREDE TEMPEL</b> <i>Engang blev Ahura Mazda tilbedt i dette tempel, nu fyldes kileskriften i væggene med indtørret blod, og menneskebørn ofres til Ahriman</i>	<b>DRUJ, FALSKHEDENS ENGEL</b> <i>Ahrimans løjtnant, den første engel der faldt til hans løgne, og nu spreder falskhed til menneskets hjerter</i>	<b>YAKSHA, DRAGEN FRA HAVETS DYB</b> <i>En kæmpemæssig blanding af en slange og en ørn, hvor forurenede røg konstant spyder fra dets gab.</i>
<b>SØEN AF URENHED</b> <i>En grøn tåge hænger over denne sø, hvis vand ødelægger afgrøder og skove i miles omkreds</i>	<b>HORDEN AF DÆMONER</b> <i>Forvredne kroppe og rustne våben definerer denne hær som Ahriman bruger til at invadere verdens byer</i>	<b>FLUERNES SVÆRM</b> <i>Fluer på menneskestørrelse, en sværm der lugter af ekstremter</i>

Bilag 3: Ahrimans Aspekter – Til at klippe ud og lægge frem.

Finale: **Mørkets hjerte**

Fase 3: Ahrimans Essens

<b>LØGNENS TUNGE (6)</b>	<b>HADETS KLØR (6)</b>	<b>FRYGTENS ØJNE (6)</b>
------------------------------	----------------------------	------------------------------

Fase 2: Angra Mainyu, Ahrimans Rustning

<b>SYGDOMMENS DØDSKANON (5)</b>	<b>RUSTNINGEN AF MENNESKEHEDE NS NEGLE (6)</b>	<b>HULHEDENS HOWITZER (5)</b>
<b>KØLLEN AF KAOTISK KREATION (4)</b>	<b>SVÆRDET AF HADETS SØLE (5)</b>	<b>DE FALDNE ENGLES PHALANX (4)</b>

Fase 1: Slagmarken

<b>DET FORPURREDE TEMPEL (4)</b>	<b>DRUJ, FALSKHEDENS ENGEL (5)</b>	<b>YAKSHA, DRAGEN FRA HAVETS DYB (5)</b>
<b>SØEN AF URENHED (3)</b>	<b>HORDEN AF DÆMONER (4)</b>	<b>FLUERNES SVÆRM (3)</b>

## Bilag 4: Slutninger

---

### Varshta

---

#### Hvis Varshta er **lig med eller under 5 pres**

Du træder ud af din Mainyu. Du mærker hvordan vreden har sluppet dit sind, og er i stedet fyldt med en voldsom energi, og du ved nu at ansvar er et dobbeltklinget sværd. Fortæl os hvordan du lever resten af dit liv.

---

#### Hvis Varshta er **over 5 men under 12 pres**

Du træder ud af din Mainyu, men du kan mærke vreden ulme i dit sind. Du lever resten af dit liv på vredens knivsæg, og du påtager dig så meget ansvar at du ofte brister. Fortæl os hvordan.

---

#### Hvis Varshta er **lig med eller over 12 pres**

Du træder ikke ud af din Mainyu. For evigt vil du hjemløse universet i denne form. Fortæl hvordan din klinge for evigt vil tjene Ahrimans vilje.

---

### Mata

---

#### Hvis Mata er **Lig med eller under 6 pres**

Du træder ud af din Mainyu. Du mærker straks din nyfundne evne til at se andre mennesker i øjnene. Du affinder dig med dit intellekts overlegenhed, og lærer at viden skal kunne forstås, og ikke bare skydes ind i dine medmennesker. Fortæl os hvordan du lever resten af dit liv.

---

#### Hvis Mata er **over 6 men under 11 pres**

Du træder ud af din Mainyu, men du kan mærke at din frustration over dine medmennesker forbliver. Du lever resten af dit liv afskåret, og din vrede dukker op i artilleri-bombardementer fra dine stemmebånd. Fortæl os hvordan.

---

#### Hvis Mata er **lig med eller over 11 pres**

Du træder ikke ud af din Mainyu. For evigt vil du hjemløse universet i denne form. Fortæl hvordan dine kanoner for evigt vil plage menneskeheden.

---

### Kheta

---

#### Hvis Kheta er **lig med eller under 7 pres**

Du træder ud af din Mainyu. Du mærker at din had til svaghed er blevet til forståelsen af dine medmennesker, og at flammen inden i dig kan kun bruges positivt, hvis du lærer at styre den. Fortæl os hvordan du lever resten af dit liv.

---

#### Hvis Kheta er **på 8 eller 9 pres**

Du træder ud af din Mainyu, men flammen i din sjæl består. Du lever resten af dit liv på kanten af afgrunden, fordi dine medmennesker aldrig kan få en sjæl så perfekt som din. Fortæl os hvordan.

---

#### Hvis Kheta er **lig med eller over 10 pres**

Du træder ikke ud af din Mainyu. For evigt vil du hjemløse universet i denne form. Fortæl os hvordan din sjæl bliver lyset der kaster alting i skygge.

---

## Bilag 5: Ahrimans sejr:

---

Gør følgende i rækkefølge:

- 1: Se på piloternes **Pres**, og giv alle der er over deres **øverste** grænse den tilsvarende slutning fra bilag 3 (BEMÆRK: Piloterne skal ikke gøre noget endnu)
- 2: Fortæl hvordan du brutalt ødelægger de resterende Mainyuer, og dræber piloterne.
- 3: Beskriv hvordan hovedstaden falder, og Den Evige Flamme bliver slukket. Hvis du har lyst, kan du i stedet læse følgende højt:

*Da den sidste Mainyu falder, lægger en stor skygge sig over hovedstaden. Panik rammer indbyggerne, men for sent, da Ahrimans hjerte falder i bymidten, og utallige af mørkets kreaturer kaster sig over befolkningen. Da portene til templet bliver slået ind, begår præsterne kollektivt selvmord, og en stor, mørk hånd rækker ind, og med to fingre slukkes Den Evige Flamme, og lyset går ud i verden, for altid.*

- 4: Hvis nogle af piloterne fik en slutning ved punkt 1, fortæller de om den her. Derefter er scenariet forbi.



## Bilag 6: Kombination og At lukke mørket ind

Disse klippes ud og gives til spillerne. (vent med at introducere Luk Mørket Ind til Fase 3 går i gang)

<p><b>Kombination:</b></p> <p>Du kombinerer ved at slå hånden ned på dit kombinations-kort mens en anden pilot er i gang med at beskrive ødelæggelsen af et aspekt. Sig en hurtig replik, og fortæl derefter hvordan du bruger dit kampmodul til at hjælpe med at ødelægge aspektet.</p> <p>Den mekaniske effekt er at den originale pilot fjerner én pres før i begge slår jeres terninger, men du vælger hvilket slag der skal bruges. I modtager begge pres fra slaget.</p>	<p><b>Kombination:</b></p> <p>Du kombinerer ved at slå hånden ned på dit kombinations-kort mens en anden pilot er i gang med at beskrive ødelæggelsen af et aspekt. Sig en hurtig replik, og fortæl derefter hvordan du bruger dit kampmodul til at hjælpe med at ødelægge aspektet.</p> <p>Den mekaniske effekt er at den originale pilot fjerner én pres før i begge slår jeres terninger, men du vælger hvilket slag der skal bruges. I modtager begge pres fra slaget.</p>
<p><b>Kombination:</b></p> <p>Du kombinerer ved at slå hånden ned på dit kombinations-kort mens en anden pilot er i gang med at beskrive ødelæggelsen af et aspekt. Sig en hurtig replik, og fortæl derefter hvordan du bruger dit kampmodul til at hjælpe med at ødelægge aspektet.</p> <p>Den mekaniske effekt er at den originale pilot fjerner én pres før i begge slår jeres terninger, men du vælger hvilket slag der skal bruges. I modtager begge pres fra slaget.</p>	<p><b>Luk Mørket Ind</b></p> <p>Du lukker mørket ind mens du er i gang med en beskrivelse – du fortæller om dit mørkeste øjeblik, <b>føler</b>, og du må derefter flytte lige så meget pres du ønsker fra din Pilot over på Ahriman.</p>



## Bilag 7 – Ahrimans forklaringsark (der er to)

1. Fortæl om scenariets generelle koncept og setting:
  1. Læs intro-teksten op.
  2. Forklar genren (Super Robot Mecha), settingen (Science-Fantasy Persien i en udefineret fremtid), og tonen
  3. Lav opvarming (hvis du ikke er på Fastaval) og casting.
  4. Forklar at spillet har to dele, en Indstigning hvor vi lærer karaktererne at kende, og den endelige kamp mod Ahriman, hvor verdens skæbne bliver afgjort med action, følelser og terninger.
  5. Forklar at du spiller Ahriman, og at du er al ondskaben i verden, både fysisk og metafysisk.
2. Forklar reglerne for indstigningen:
  1. Hver pilot har en indstigningssekvens, hvor proceduren står på karakterarket.
  2. Den vigtigste del er spørgsmålssegmentet, hvor de andre piloter og Ahriman stiller spørgsmål til piloten der har indstigning – se piloternes spørgsmålsark.
3. Forklar reglerne for kampen:
  1. Kampen foregår over 3 faser, der eskalerer i intensitet og størrelsesforhold.
  2. Forklar at Piloterne akkumulerer Pres i løbet af kampen, hvilket har en indflydelse på hvilken slutning de får – højt pres, dårlig slutning.
  3. Tag oversigten over kampens flow frem, og forklar ud fra den:
    1. Ahriman kommer til at introducere en række *Aspekter*, og beskriver dem.
    2. En pilot vælger at gøre noget: piloten tager et Aspekt, vælger et af sine Kampmoduler, og beskriver hvordan de ødelægger det som om det allerede er lykkedes, mens de river Aspektet fra hinanden.
    3. Piloten slår derefter den terning der passer til det kampmodul de brugte:
      1. Slår piloten lig med eller over sværhedsgraden på Aspektet, er det en triumf, men piloten får Pres lig med hvor meget der blev slået over. Herefter reagerer piloten på hvad de lige har

gjort, og justerer det følelsesmæssigt med hvor meget Pres de har fået.

2. Slår Piloten under sværhedsgraden, er det en falsk triumf: Ahriman beskriver hvordan pilotens handling ikke har gjort verden et bedre sted, og tager selv én pres, hvilket gør Det Endelige Slag mod Ahriman sværere. Herefter Beskriver Ahriman hvordan et andet Aspekt går brutalt til angreb på en af piloterne.
4. Uanset hvad introducerer Ahriman et nyt Aspekt.
5. Når alle Aspekter i en fase er slået, går I videre til næste fase
4. Giv hver spiller et Kombinations-kort, og forklar hvordan de virker:
  1. Man bruger det ved at afbryde en anden spiller midt i deres beskrivelse, og fortsætte deres beskrivelse med hvordan i Kombinerer og besejrer Aspektet.
  2. Mekanisk gør det følgende:
    1. Den originale pilot må fjerne én pres.
    2. Begge piloter slår deres terning.
    3. Den originale pilot vælger hvilket terningslag der skal bruges. Begge piloter modtager pres fra slaget.
  3. Man kan Kombinere lige så tosset som man vil.
5. Forklar det endelige slag:
  1. Efter de sidste Aspekter er blevet ødelagt, går I videre til Det Endelige Slag.
  2. Her tager hver Pilot hemmeligt en terning (og vælger derigennem hvilket modul de bruger), og gemmer den i deres hånd.
  3. En ad gangen fortæller hver pilot hvad de gør for at slå Ahriman, og viser deres terning. Når alle har fortalt, slår piloterne deres terninger:
  4. Slår de lig med eller over Ahrimans Pres , er verden reddet, men hver pilot får stress lig med hvor meget de samlet har slået over. Slår de under, er verden fortabt for evigt.

## Oversigtsark – Kampen

### Husk: Al meta-snak om taktik er forbudt

Ahriman vil introducere og beskrive en række aspekter som skal besejres, over tre ”faser”.

Der er ingen fast turrækkefølge – når man vil ødelægge et aspekt tager man det, vælger en af sine kampmoduler, og beskriver hvordan man ødelægger det, mens man river aspektet fra hinanden. **Beskriv som om du allerede har slået fantastisk.**

Derefter slår du terningen for det valgte kampmodul. Slår du **under** sværhedsgraden er det en **falsk triumf**, og Ahriman vil fortælle dig hvorfor din sejr ikke rigtigt har betydet noget, og tage én sort dims fra bunken. Det gør at Ahrimans sidste sværhedsgrad bliver én højere. Aspektet bliver stadigvæk fjernet.

Slår du lig med eller **over** sværhedsgraden, er det en **triumf**, og aspektet er slået fuldstændigt ud. Men det antal som dit terningslag var **over** sværhedsgraden, er den mængde **pres** (i form af sorte trækuber) du får – pres er slemt, og ændrer den slutning din karakter får.

Får du en triumf, skal du bruge et øjeblik på at beskrive hvordan din karakter føler omkring det. Det må gerne afspejle hvor meget **pres** du har fået; 0 pres er du kølig og kontrolleret omkring det, 1-2 pres er følelsesladet, og ved 3+ må du gerne gå amok i følelser.

Der står på Aspekterne hvor svære de er at slå.

### DET SIDSTE SLAG:

Når alle Ahrimans aspekter er blevet slået, er det tid til det store endegyldige angreb på Ahrimans hjerte. Her skal I alle vælge et kampmodul hemmeligt, og tage terningen op i jeres hånd. I må IKKE snakke om hvad I vælger. Herefter viser I én af gangen jeres terning, og forklarer hvordan I bruger jeres kampmodul mod Ahrimans hjerte.

Når alle har beskrevet slår I terningerne og ser på Ahrimans **pres** – hvis det er under Ahrimans **pres**, (som i udgangspunkt er 6 plus mængden af pres Ahriman har fået i løbet af spillet), har I tabt – Ahriman vil fortælle hvordan verden bliver opslugt.

Hvis I slår over sværhedsgraden er Ahriman besejret, men det i samlet slår over er mængden af pres som **alle** piloter får. Dvs. hvis sværhedsgraden er 10 og I slår 15, får hver pilot 5 pres. Herefter ser Ahriman på hvor meget pres I har fået, og giver jer den slutning der passer til – i kender alle tærsklen for hvor meget I skal have lig med eller under for at få den bedste slutning til jeres karakter, men kun Ahriman kender tærsklen for hvornår jeres karakter får en katastrofal slutning.

# Varshta

Klingen der Kløver Himmelhvælvingen  
(RÅB)

## Det Rensende Blods Skjold

D6

---

## Klingen der Kløver Himmelen

D8

Bemærk: Dette er din Mainyus navn, og dækker hermed overfor alle de mærkelige funktioner du kan finde på, men som ikke passer til dine andre våbensystemer – og naturligvis et kæmpestort sværd

---

## Brølet af Helvedes Ild

D10

---

Pres grænse: 5/?

## Varshta – 17 år

Du har været i flere slagsmål end du kan huske, men det var aldrig dig, der slog først. Det har altid været dig, der beskyttede de svage, når bøllerne forsøgte at gøre verden deres. Altid har du ofret dig selv og taget faldet, fordi du altid har følt glæde, når andre har set til dig for beskyttelse.

Men når du sidder alene kommer tvivlen tilbage. For i selve kampene er der en anden følelse der dominerer, også en følelse af glæde, men glæden ved at se blod på dine knoer, og frygt i din fjendes ansigt. Og nogle gange, når en dag har været specielt fredelig, får du en uforklarlig lyst til at slå, skære, og kvæle dine nærmeste.

Nu er verden truet, og du er på frontlinjen. Du har glemt hvor mange slag du har kæmpet, og for hver kamp bliver dit hjerte et gram tungere – du er igen den, der skal tage slagene, og dit sind bliver domineret af spørgsmålet – **hvad** du gør er vel det vigtigste, men er du egentligt domineret af **hvad** du føler?

Du har **Indstigning** som den første Pilot. Den foregår således:

Beskriv for de andre hvordan du bevæger dig hen til din Mainyu.

Hvordan ser din Mainyu ud? Hvad tænker du? Hvad føler du? Når du føler dig klar til at blive stillet spørgsmål, så læs følgende tekst op:

*Mit hjerte banker og min sjæl vandrer  
Til fordums tid, hvor mit sind fandt sin utryghed  
I en mørk kælder, lyset dunkelt  
Hvor en ufarlig leg blev til en voldelig stid  
Og jeg stirrer på min ømme hånd  
Et strejf af blod på mine knoer  
Spørg, og I vil få svar*

Når alle har stillet deres spørgsmål, beskriv hvordan du sætter dig ind i dit cockpit og aktiverer hvert enkelt våbensystem.

---

### Mata

Mata er alt for ung til det her, men du er samtidig skræmt over det intellekt, der viser sig i Matas øjne. Hvis I overlever spår du at Mata vil have en strålende fremtid foran sig.

### Kheta

På den ene side er Kheta ofte fornuftens stemme i kampens hede, men på den anden side kan Kheta være vanvittig i fredssituationer. Tvivlen piner dig, for er det ikke manglen på hårdhed overfor hverdagens ondskab, der har ført til Ahrimans sejr?

# Varshta

Indstigningen – Andre piloter.

I har hver en indstigning – følg instrukserne på jeres karakterark. Dette ark er til når de andre piloter har en indstigning.

På et tidspunkt skal i stille den indstigende pilot spørgsmål; I kan hver stille tre spørgsmål – Det første spørgsmål er fastlagt på forhånd, ved det andet skal du vælge fra en liste, og ved det tredje skal du selv finde på et.

<p style="text-align: center;"><b>Matas Indstigning</b> Skal: Hvordan så verden ud efter Ahura Mazda blev opslugt?</p> <p style="text-align: center;">Vælg 1:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Hvordan føles det når Kheta roser dine planer?</li><li>• Hvordan har du gjort Persien et bedre sted?</li><li>• Hvordan er dit idéelle samfund indrettet?</li></ul> <p style="text-align: center;">+ Find på et selv</p>	<p style="text-align: center;"><b>Khetas Indstigning</b> Skal: Hvorfor kunne du ikke tilgive din moder?</p> <p style="text-align: center;">Vælg 1:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Hvorfor kan du altid stole på Mata?</li><li>• Hvorfor har resten af din familie tilgivet dig?</li><li>• Hvorfor ser du frem til at strides med Ahriman?</li></ul> <p style="text-align: center;">+ Find på et selv</p>
---	---

# Mata

Den Himmelske Faders Artilleri

(RABLE)



## Den Gyldne Horisonts Hangar

D6

---

## Den Himmelske Faders Artilleri

D8

Bemærk: Dette er din Mainyus navn, og dækker hermed overfor alle de mærkelige funktioner du kan finde på, men som ikke passer til dine andre våbensystemer – deriblandt selvfølgelig så mange kanoner du har brug for.

---

## Sindet der Kalkulerer Evigheden

D10

---

Pres grænse: 6/?

## Mata – 13 år

Du har altid været på denne måde. Hver eneste gang et svært spørgsmål er blevet stillet, drages alle øjne til dig. Du skuffer sjældent; om det er til matematik, litteratur, eller musik, har din viden altid overdøvet dine andre kvaliteter. Du har, brændende i dit hjerte et ønske om at udnytte dette intellekt til sit fulde, og lede verden ind i en oplyst tid af perfekt viden.

Men det er også her din frustration hviler. For når alt kommer til alt, hvor mange kender dig så virkeligt? Er der én eneste, der ser personen under intellektet? Du er de seneste år blevet mere og mere afkoblet fra dine jævnaldrende. Du gemmer dig i biblioteket, og nogle gange spekulerer du på om verden nogensinde kan blive perfekt, hvis verden slet ikke kan forstå dig. Du er bange for, at hadet er ved at tage hold i dit hjerte.

Nu er verden truet, og du er på frontlinjen. Du har glemt hvor mange slag du har kæmpet, og for hver kamp bliver dit hjerte et gram tungere – Igen er det dit ansvar at analysere situationen og finde løsningerne, og dit sind er domineret af spørgsmålet – **hvordan** skal du oplyse en verden, der ikke vil oplyses?

Du har **Indstigning** som den anden Pilot, efter Varshta

Beskriv for de andre hvordan du bevæger dig hen til din Mainyu.

Hvordan ser din Mainyu ud? Hvad tænker du? Hvad føler du? Når du føler dig klar til at blive stillet spørgsmål, så læs følgende tekst op:

*Mit hjerte banker og min sjæl vandrer  
Til fordums tid, hvor mit sind fandt sin utryghed  
Midt på gaden, mit sind i panik  
Hvor jeg ignorerede et andet menneske i nød  
Og jeg fortsætter blot min meningsløse færd  
Jeg føler min hals stramme til  
Spørg, og I vil få svar*

Når alle har stillet deres spørgsmål, beskriv hvordan du sætter dig ind i dit cockpit og aktiverer hvert enkelt våbensystem.

---

### Varshta

Du er sikker på at Varshta ser ned på dig. Det er en skam, for Varshta er samtidig beskyttende overfor de svageste. Han ville være en glimrende general.

### Kheta

Der er ingen tvivl om at Kheta er bange for dig, men I forstår hinandens mål. Kheta burde slet ikke have en Mainyu, men burde i stedet være en dommer, eller en politiker.

# Mata

Indstigningen – Andre piloter.

I har hver en indstigning – følg instrukserne på jeres karakterark. Dette ark er til når de andre piloter har en indstigning.

På et tidspunkt skal i stille den indstigende pilot spørgsmål; I kan hver stille tre spørgsmål – Det første spørgsmål er fastlagt på forhånd, ved det andet skal du vælge fra en liste, og ved det tredje skal du selv finde på et.

## Varshtas Indstigning

Skal:

Hvad fik dig til at ty til vold nede i kælderen?

Vælg 1:

- Hvad gør Kheta, der får dig til at smile?
- Hvad gjorde din familie, da du blev valgt til at være pilot?
- Hvad er det første, der skal gøres, efter Fjenden er besejret?

+ Find på et selv

## Khetas Indstigning

Skal:

Hvorfor tabte Ahura Mazda kampen mod Ahriman?

Vælg 1:

- Hvorfor kan du godt tolerere mørket i Varshta?
- Hvorfor er Persien den sidste nation til at falde?
- Hvorfor kan du holde igen, når dine nærmeste gør onde ting?

+ Find på et selv

# Kheta

Ildsjælen, Ondskabens Skærsild  
(griner)

## Stemmen der Skærer Sjælene

D6

---

## Ildsjælen, Ondskabens Skærsild

D8

Bemærk: Dette er din Mainyus navn, og dækker hermed overfor alle de mærkelige funktioner du kan finde på, men som ikke passer til dine andre våbensystemer – og det er selvfølgelig også en kæmpestor flammekaster.

---

## Det Blinde Lys

D10

---

Pres grænse: 7/?

## Kheta – 16 år

Du har altid haft et brændende had til ondskab. Gennem årene har dine jævnaldrende altid set på dig som det moralske forbillede. Denne anerkendelse har du nydt, og du er også sikker på, at du selv altid gør det rette. Verdens ondskab skal udslettes, og du er redskabet der vil gøre det.

Men nogle gange kommer du i tvivl. For når dine venner viser svaghed, har du svært ved at undertrykke den foragt du føler for dem. Du ser dem lyve, og du ser dem gøre andre ondt, og du ønsker i dit hjerte at gøre en ende på dem, så verden kan kende ægte fred. Mange nætter har du brugt på at stirre på ild, med det inderlige ønske at brænde det onde i folks hjerter. Men er dette ønske ikke ondt i sig selv?

Nu er verden truet, og du er på frontlinjen. Du har glemt, hvor mange slag du har kæmpet, og for hver kamp bliver dit hjerte et gram tungere – Mata og Varshta ser på dig, når de hårde valg skal træffes, men du kan se deres svaghed forplumre deres sind – **hvorfor** er det kun den rene ondskab, der skal lide døden i din altopslugende ild?

Du har **Indstigning** som den tredje pilot, efter Mata

Beskriv for de andre hvordan du bevæger dig hen til din Mainyu.

Hvordan ser din Mainyu ud? Hvad tænker du? Hvad føler du? Når du føler dig klar til at blive stillet spørgsmål, så læs følgende tekst op:

*Mit hjerte banker og min sjæl vandrer  
Til fordums tid, hvor mit sind fandt sin utryghed  
På hospitalet, min moders dødsseng  
Bitre tårer på min kind  
Men da ønsket om kærlighed var af største nød  
Udtalte min stemme en forfærdelig dom  
Spørg, og I vil få svar*

Når alle har stillet deres spørgsmål, beskriv hvordan du sætter dig ind i dit cockpit og aktiverer hvert enkelt våbensystem.

---

### Varshta

Varshta er stor, dum og god. Varshta er de skuldre du står på i kampens hede, hvor du kan skue uendeligt langt.

### Mata

Mata er vanvittigt udspekuleret. Der er en gennemgående plan for alt hvad den lille rad foretager sig, og den er umiddelbart godartet, men du er bange for at dens ultimative form skjuler utilsigtet ondskab.

# Kheta

## Indstigningen – Andre piloter.

I har hver en indstigning – følg instrukserne på jeres karakterark. Dette ark er til når de andre piloter har en indstigning.

På et tidspunkt skal i stille den indstigende pilot spørgsmål; I kan hver stille tre spørgsmål – Det første spørgsmål er fastlagt på forhånd, ved det andet skal du vælge fra en liste, og ved det tredje skal du selv finde på et.

### Varshtas Indstigning

Skal:

Hvad ser du når du kigger ud over byen?

Vælg 1:

- Hvad kan Mata, som du finder helt utroligt?
- Hvad er det, du ser, når du stirrer ind i Den Evige Flamme?
- Hvad er det ved verden, der gør den værd at forsvare?

+ Find på et selv

### Matas Indstigning

Skal:

Hvordan følte det at ignorere et menneske, der havde brug for hjælp?

Vælg 1:

- Hvordan får du sindsro, når du ser ind i Varshtas øjne?
- Hvordan kigger folk på dig, når du træder ind i din Mainyu?
- Hvordan føles det at kalkulere evigheden?

+ Find på et selv





	<p>En pilot vælger et kampmodul, og et aspekt at ødelægge. Piloten beskriver hvordan det sker, som om det allerede er lykkedes og slår terningen.</p>	<p>Hvis piloten slår lig med eller over sværhedsgraden, er det en triumf, men piloten modtager et antal pres-perler lig med hvor meget der blev slået over sværhedsgraden. Piloten tager et øjeblik til at udtrykke sin sindstilstand, baseret på mængden af pres modtaget: Modtog man 0 pres er man ikke berørt, 1-2 er man temmeligt 3+ så er man helt oppe at køre. Gå tilbage til 1.</p>
1	2	3
<p>Ahriman lægger et Aspekt på bordet og beskriver det – evt. (se 3) beskriver Ahriman også hvordan et af aspekterne der allerede er på bordet angriber.</p>		<p>Hvis piloten slog under sværhedsgraden, er det en falsk triumf. Ahriman modtager én pres, og beskriver hvordan piloten faktisk ikke fik udryddet ondskaben med sin handling. Gå tilbage til 1, men bemærk at Ahriman også skal beskrive hvordan et Aspekt går grufuldt til modangreb.</p>

