

Copenhagen Streetlights: Baggrund

Forfattere: Sune Nødskou og Niels Handest

1 Indledning

Dette Copenhagen Streetlights scenarie er skrevet til Viking-Con 34.

Længde: 4-6 timer

Spillerantal: 4-5 per spillere per hold

Genre: Okkult investigation med øretæver i luften i et København som du – næsten – kender det

System: Fate Accelerated – Regelkendskab er ikke nødvendigt

Setting: København som byen kunne se ud i The Dresden Files ("Dresdenverse").

Titlen, "Copenhagen Streetlights", stammer fra albummet "Do You Come With Special Features" af Baal. Det kan bl.a. opleves på YouTube.

Modulet består af en lille pakke af dokumenter, hvoraf de vigtigste er:

- Baggrundsmaterialet – altså dette dokument
- Et dokument med selve scenariet, plus diverse hjælpesider
- 5 karakter-sheets og en menu seddel

OBS: GM, selvom dine spillere skulle finde på at plage dig om de må få scenariet bagefter spillet, vil vi bede dig om ikke at gøre det. Det vil potentielt afsløre for mange clues om handlingen til fremtidige moduler i serien.

1.1 Synopsis

Holm & Vederström A/S, et lille detektivbureau med speciale i okkulte efterforskninger, hyres af en anonym klient til en betændt diplomatisk opgave. Før de ved af det, er de indhyldet i et opgør mellem hellige krigere fra Blågård's Plads

og nattens yngel i Købbyen. Vil det lykkes de temmeligt anderledes detektiver at forhindre, at København ikke går helt ad Hel til?

Tør du tage rollen som en detektiv med ekstraordinære evner, der meget hurtigt står i lort til halsen? Er du interesseret i at sætte dit personlige præg på din karakter? Og finder du det spændende, at du kan være med til at sætte dit fingeraftryk på fortsættelsen næste år? Hvis du kan svare ja til ovenstående, så er Copenhagen Streetlights lige noget for dig.

1.2 Det er en serie

Hvis årets modul er en succes, er det planen at Copenhagen Streetlights bliver til en serie af moduler – et nyt til hvert års Viking-Con. Udfaldet af årets modul vil derefter danne canon for næste års modul, osv.

1.3 Det er en turnering

Modulet køres som en turnering. I afsnit 4 er det beskrevet hvordan turneringen afgøres.

Holdet som vinder turneringen premieres med gule T-shirts. Desuden føres deres version af handlingen videre som canon til næste års modul.

- Betaler en af karakterne f.eks. Triple-X's pris? Så har han/hun et problem mere til næste års modul.
- Slipper Isabella væk? Jamen, så er hun en mulig fjende i fremtiden.
- Eller bliver hun dræbt, så er der måske nogen der kommer og søger efter hævn.
- Bryder det hele ud i krig, så er baggrunden for de fremtidige moduler en totalt anden end hvis PCerne finder ud af at løse konflikten fredeligt.

- Hvis en karakter/NPC får slået sig selv ihjel, er han/hun ikke med fremover.
- Osv. Osv.

1.4 Dresdenverse

The Dresden Files er en bogserie på foreløbigt 15 bøger. Copenhagen Streetlights er baseret på dette univers. Du behøver bestemt ikke at have læst nogen af bøgerne, men i tilfælde at du måske løber ind i en spiller der har, er her en ultrakort introduktion.

Serien foregår i Chicago. Harry Dresden er privatdetektiv og wizard – han har endda en annonce under "Wizard" i The Yellow Pages (som den eneste). De fleste der falder over annoncen tror at han optræder ved børnefødselsdage og den slags.

Det overnaturlige eksistere i Dresdenvers, men langt de fleste mennesker er totalt uvidende om dette ("in-the-dark"). Det er lidt som i World of Darkness, men med den forskel at det overnaturlige ikke sidder på skyggetrone og manipulere os dødelige som marionetter. Nogle af de overnaturlige er gode og andre er onde, mens nogen simpelthen er totalt fremmedartede.

Eksempler på hvad der er:

- Magi eksisterer – f.eks. er Harry Dresden en Wizard.
- Det Hvide Råd – samlingen af de "gode" magikere. "God" betyder her noget lidt i stil med "Hvis du ikke er med os er du imod os".
- Sorcerer og Warlock – uformelle betegnelser for de "onde" magikere.
- Vampyrerne er delt op i Hof: Det Hvide Hof, Det Røde Hof, Det Sorte Hof, og Jadehoffet.
- Varulve – i forskellige varianter.
- Fae (≈ elver) – Sommer og Vinter ligger f.eks. i en evig krig med hinanden.
- Feer – de er små og de elsker pizza!

- Skifting – halvt fae, halvt menneske
- Spøgelser.
- Zombier – de er rimeligt grumme og også hurtige. Og der er en nekromantiker i nærheden.
- Ghouls.
- Drager – de kan tage menneskeskikkelse.
- De Nordiske Guder.
- Alskens væsener fra gamle børnerim, folkeeventyr, og horror movies.
- Osv.

Foruden vores normale verden, ligger parallelverdenen Nevernever lige ved siden af. De to verdener røres mange steder og dem der ved hvordan, kan krydse over. Det er i Nevernever at alle fae bor.

1.5 Din preflight checklist

Dette er en kort huskeliste over ting som I skal bruge:

- Modulet.
- FAE reglerne (afsnit 3) – inkl. FAE cheat sheet.
- Fate-terninger:
4 per spiller + det samme til dig selv.
- Jetoner eller lignende:
Til at repræsenterer Fate-points – ca. 3-4 per spiller + det samme til dig selv.
- Ludo-brikker eller lignende:
Til at markere hvor spillerne og NPCerne står på zonekortet under kamp
- Post-its eller en lille blok papir:
Til at noterer aspekter on-the-fly.
- Skrivedskaber.

Før I starter på scenariet:

- Giv dine spillere menu-sedlen og lad dem vælge deres karakter.
- Giv dem derefter en kort beskrivelse af reglerne. Samtidig kan du passende uddele deres Fate-points.
- Forklar spillerne om det 4. aspekt (afsnit 3.2) – og fortæl dem at de enten kan

vælge det her og nu, eller vente til et passende sted under spillet.

- Bed til sidst spillerne om at introducerer deres karakter for de andre.

Et A4 ark med navne, så alle kan se hvem der spiller hvem, vil sikkert også være en god ide.

2 Personae Dramatis

Dette afsnit giver en kort gennemgang af de forskellige karakterer og NPCer fra modulet. De er beskrevet i flere detaljer i de scener hvor de optræder.

	Ønsker at bevare Status Quo	Ønsker at skabe røre i andedammen
In-the-dark	<ul style="list-style-type: none"> • Wonderful Copenhagen (Hr Hans C. Andersen) 	<ul style="list-style-type: none"> • Politiet
In-the-know	<ul style="list-style-type: none"> • Det Hvide Hof (Gustav Salinas og Triple-X) • Harlekin • Gamle Vincent 	<ul style="list-style-type: none"> • Blågårdsgadebanden (Store A og Efrac) • Det Røde Hof (Isabella Orellana, Eduard Andres) • Hedonistisk Front • Norman Lopter

2.1 Holm & Vederström A/S

Karaktererne arbejder som detektiver fra dette lille og noget specielle detektivbureau med kontor i Valby.

De opgaver bureauet påtager sig, har det med på nærmest forudsigelig vis at vise sig at have en masse overnaturlige elementer – uanset hvor ordinære de ellers ser ud til at begynde med. Nogle gange virker det faktisk næsten som om at en forbandelse hviler over bureauet.

For nogle år siden forsvandt Bengt Holm, den ene halvdel af partnerskabet, sporløst. Politiet har for længst henlagt sagen som uopklaret. Hans datter virker aldeles uinteresset i, hvad der sker med bureauet, men har på den anden side heller ikke ytret ønske om, at skille sig af med sin halvdel.

Bureauet har kendt bedre dage. Da Holm forsvandt, begyndte økonomien at knage mere og mere. Måske er det bare finanskrisen, måske er det bare fordi, at det var Holm som havde sansen for det økonomiske, eller måske ... bare måske ... er det noget helt andet, der er galt.

2.1.1 Karaktererne

Karaktererne er in-the-know. De kender en hel del til det overnaturlige. De fleste af dem passer selv i kategorien, og resten har haft sammenstød med det overnaturlige ved mere én lejlighed. Det er selvfølgelig ikke det samme som at påstå at de ved alt om hvad der foregår, for det gør de bestemt ikke.

Foruden en tussegammel sekretær, frøken Line, som knapt kan høre, hvad folk siger i den anden ende af telefonrøret, er karaktererne de eneste ansatte i detektivbureauet.

- Carl Vederström – den anden halvdel af partnerskabet, Guds håndlanger.
- John Teglgaard – desillusioneret tidligere politiagent, einherjar og Odins udvalgte.
- Ludvig Lindgreen – tidligere paparazzi, sejd shaman.
- Signe "Martens" Hermansen – tidligere autonom, teoretisk wicca.
- Daniel "gill3773" Segbaum – skifting med troldeblod i årene.

Karaktererne er udførligt beskrevet i deres karakter-sheets, men for GM's skyld har vi også samlet dem i en quick-reference på side 12.

2.2 Wonderful Copenhagen

Modulet foregår tidsmæssigt 2 måneder før Viking-Con 34, og Copenhagen Pride 2015 er lige på trapperne (11. august).



Arrangørerne, Wonderful Copenhagen, har bl.a. hyret Gustav Salinas som konferencier. Da de erfarer at Blågårdsgadebanden planlægger at kidnappe Gustav, hyrer de Holm & Vederström A/S til at forhindre det.

Da de er godt kede af at optræde på avisernes forsider med skandale-overskrifter (f.eks. omkring Eurovision), beder de karaktererne om at håndtere opgaven "med yderste diskretion".

2.2.1 Hr Hans C. Andersen

Wonderful Copenhagen ønsker ikke at risikere at deres rolle i affæren skal blive offentligt kendt – f.eks. ved at den bliver blæst op på Ekstrabladets forside i store fede typer.

En ting er, at der er alle mulige giftige politiske emner involveret – såsom "anden etnisk baggrund", indvandrebander og eventuel sammenblanding med homofobi og hatecrimes. Noget helt andet er at de bestemt ikke ønsker at kunne blive sat i forbindelse med eventuelle "kontroversielle" handlinger fra karakterernes side.

De kontakter derfor karaktererne under et alias. En "hr. Hans C. Andersen" hyrer karaktererne til at tage en snak med Store A og finde en løsning.

2.3 Blågårdsgadebanden

Blågårdsgadebanden er en københavnsk bande af "anden etnisk baggrund". Banden ledes af Store A og igennem ham af djinnen Efrac.

2.3.1 Store A

Store A er lederen af Blågårdsgadebanden. Han har været en del i politiets og mediernes søgelys for forskellige ting:

- Blågårdsgadebandens kriminelle aktiviteter.
- For angiveligt at hyre et par polakker til fem lejemord i det Københavnske bandemiljø. Han blev senere frifundet.
- For at rejse til Syrien og deltage i borgerkrigen mod Assads styre – i gruppen Ahrar al-Sham.

I 2013 vendte Store A så tilbage til Danmark efter at have deltaget i borgerkrigen. Med sig hjem havde han en ægte magisk lampe med en djinn krigsherre i.

2.3.2 Efrac

Efrac arbejder fokuseret på at udstikke sit eget lille territorie i Københavns overnaturlige underverden. Dette er hans primære grund til at ville starte en krig med Det Hvide Hof. Han opildner Store A og Blågårdsgadebanden til kamp, og han er ikke bleg for at manipulere dem ved f.eks. at spille Islam-kortet – kampen mod Det Hvide Hof er en jihad, og de er mujahideen krigere.

Efrac holder det taktisk for sig selv, at hun i virkeligheden er en feminin ånd i maskulin forklædning...

Vi møder ikke Efrac i dette modul. Det vigtigste at vide er, at hun giver Blågårdsgadebanden mod til at gå op imod Det Hvide Hof.

2.3.3 Aziz Nejem

Aziz er et af de menige medlemmer af Blågårdsgadebanden.

For et stykke tid siden begav Aziz sig ind på Det Hvide Hofs territorie under en våd nat i byen. Han er ikke blevet set siden. Det er alt det påskud Efrac havde brug for, for at ville gå efter Det Hvide Hof.

Blågårdsgadebanden ønsker Aziz tilbage. De tror, at det er Det Hvide Hof, der har taget ham. Og da de ved at Gustav Salinas er rigtig tæt på Triple-X, matriarken for Det Hvide Hof, planlægger de nu at kidnappe ham for at bruge ham til at forhandle med. Efrac satser på at snebolden så begynder at rulle derfra.

Aziz er bare ikke hos Det Hvide Hof. I nogle ugers tid har han sneget sig ud i Kødbyen for at hygge sig mellem Triple-X's lagener. Dette opdagede Hedonistisk Front og de har derfor kidnappet ham i et forsøg på at bruge ham til at lokke Triple-X i en fælde.

2.4 Det Hvide Hof – The White Court

Det Hvide Hof er en verdensomspændende gruppe af vampyrer. I København har de deres primære territorie i området omkring Kødbyen. Her opildner de os dødelige til at feste igennem og give os hen til dem.

Det Hvide Hofs vampyrer er psykiske vampyrer – de føder på emotionel energi fra mennesker. De kan sagtens føde så hårdt at offeret dør, men foretrækker normalt at holde igen inden at det kommer så langt. De går også under navnene Succubus og Incubus, eller under det gode danske navn Mare – som i mareridt.

Vampyrerne fra Det Hvide Hof er dem der ligner menneskene mest. De er måske en kende blegere end de fleste dødelige mennesker, og de er uniformt meget smukke og seksuelt tiltrækkende – uanset køn er der en tendens til, at både mænd og kvinder i deres nærhed vender sig om efter dem med længselsfulde øjne og beskidte tanker. Kun under kamp, og når de ellers trækker på deres kræfter, bliver deres øjne overtrukket af et sølvskær. De er ekstremt hurtige, yndefulde, og nærmest uovervindelige i en kamp.

Det Hvide Hof er domineret af de tre store klaner Raith, Skavis og Malvore. Triple-X er en Raith, og denne familie specialiserer sig i sex – hed dampende sex.

I København ledes de af den hotte danske pornoskuespillerinde Triple-X.

2.4.1 Gustav Salinas

Gustav Salinas er rigtigt tæt med Triple-X. Så tæt at Blågårdsgadebanden mener at de kan bruge ham til at forhandle med. Forholdet er nu i virkeligheden nok mere skævt end ligeværdigt, for Triple-X er bestemt ikke parat til at sætte Det Hvide Hofs prioriteter på styr over Gustav.

Gustav er ikke selv af Det Hvide Hof, men han går rundt med en hemmelig drøm om at blive det en dag, og det er den drøm der driver ham: Bevise sig over for Det Hvide Hof, for at gøre sig fortjent at blive gjort til vampyr.

Gustav er også skifting. Når karaktererne møder Gustav, finder de muligvis ret hurtigt ud af at han er halvt faerie – nogle spillere vil sikkert synes at faerie og bøsse passer hysterisk godt sammen.

Han har stadig Valget foran sig. Enhver skifting vil på et eller andet tidspunkt blive tvunget til at vælge mellem om de vil tilhøre menneskenes eller deres fae-forældres verden. Gustav ved ikke noget om alt dette; Han satser som sagt på at blive en del af Det Hvide Hof engang, men han mærker også at der er noget andet der trækker.

2.4.2 Triple-X

Hot dansk pornoskuespillerinde, reality-tv stjerne og media-darling. Og altså matriark for Det Hvide Hof i København.

Hendes kunstnernavn er Triple-X. Hendes borgerlige navn er Sophia Raith, men det er der stort set ingen der genkender hende under.

Triple-X er en af de adelige i Det Hvide Hof, og hun har svoret troskab til Den Hvide Konge i USA. Hvor solid denne ed reelt er, har endnu ikke været prøvet.

Hun har tidligere været et hot item for staklerne fra Hedonistisk Front (afsnit 2.6.3). Det er dem, som har taget Aziz i et forfængeligt håb om at kunne bruge ham til at lokke hende i en fælde. Triple-X antager at det er fordi at de er jaloux på Aziz, som jo har overtaget deres plads, og hun synes at de er lidt kære – på samme måde som små hundehvalpe kan være det – og leger derfor med dem for at se, hvor langt de er parat til at gå. Triple-X er ultimativt et uhyre...

Triple-X er i øjeblikket i fuld gang med optagelserne til det skandaløse reality-tv show, "Bordellet".

2.4.3 ExtremeTV

"Bordellet" produceres af produktionsselskabet ExtremeTV.

Selvskabet ejes i sidste ende af Triple-X, men det er igennem en kompliceret cocktail af diverse holdingselskaber, fonde, hovedselskaber, stråmænd og så videre – kort sagt, at finde ud af dette er noget som kræver en større omgang efterforskning.

Alle de folk der arbejder på settet til Bordellet er ellers trælle af Det Hvide Hof, og alene dette burde give anledning til mistanke.

2.4.4 Generelt om vampyrer...

Det Hvide Hof er ikke de eneste vampyrer i Dresdenverse. Der er også Det Sorte Hof, Det Røde Hof, og det mystiske Jadehof som ingen dog rigtigt ved noget om.

Det Sorte Hof og Det Røde Hof ligger i krig med troldmændene fra Det Hvide Råd. Dette er en krig, som Det Hvide Hof indtil videre har holdt sig ude af. Dette betyder også, at troldmændene er ekstra påpasselige omkring Det Hvide Hof – de skulle nødtigt føle sig provokeret til at slutte sig til de andre Hof.

Der er selvfølgelig vampyrer som drikker blod – det er Det Sorte Hof og Det Røde Hof. Det er imidlertid kun Det Sorte Hof som lider under alle svaghederne fra Bram Stokers berømte roman. Denne blev i øvrigt skrevet som en slags brugsanvisning i hvordan man bekæmper dem – hvorfor de nu om dage også er langt det mindste Hof.

2.5 Tivoli

Karaktererne mødes (formentlig) med Gustav Salinas i Tivoli, og dette stikker lidt dybere end man måske først ville tro. Den gamle have er nemlig neutral grund.

Alle har brug for en gang imellem at kunne mødes på Helle og tale tingene igennem. Det gælder også for Københavns overnaturlige underverden.

Hellen er her Tivoli, og som er beskyttet under Unseelie-traktaten. Alle de større grupper af overnaturlige har underskrevet og har forpligtiget sig til at håndhæve denne traktat. Ve den som alligevel prøver at overfalde en anden i den gamle park!

2.5.1 Harlekin (= the Erlking)

Vogteren over Tivoli...

Når han ellers ikke har travlt med at underholde børn og voksne, kan denne spraglede gut fremvise et arsenal, som kan få de fleste overnaturlige væsener til lige at tænke sig om en ekstra gang før de gør noget terminalt dumt.

Når han rigtigt slår håret ud, anfører han The Wild Hunt som The Erlking ("Elverkongen"). Harlekin er en naturkraft på sammen niveau som dronningerne af Vinter og Sommer.

2.6 Det Røde Hof – The Red Court

Vampyrerne fra Det Røde Hof er normalt ikklædt en ektoplasmisk krop, som får dem til at fremstå som almindelig mennesker. Da de selv vælge formen, og da de i øvrigt er ret

forfængelige, vælger de oftest at se ud som meget tiltrækkende mennesker.

Kroppen smelter og fordamper i direkte sollys – det gør ektoplasma generelt. Det sker også når de rigtig går amok med deres vampyr-kræfter og derfor ikke bruger overskud på at holde kroppen vedlige. I deres rigtige form er de store modbydelige flagermus-lignende uhyre. De er lidt under almindelige menneskestørrelse, med flagermus-hoved inkl. tydelige vampyr-hugtænder, rudimentære vinger mellem armene (de kan ikke flyve), og en topmave som synes at være udspilet af alt det blod de har drukket.

Deres mest potente våben – ud over deres styrke og hastighed – er deres spyt. Det er stærkt narkotisk i natur og får offeret i vampyrens vold. Offeret bliver svag i benene og kan ikke tænke på meget andet end hvor dejlig Mester er. Derfor er det heller ikke særligt effektivt at beordre offeret til at angribe sine egne kampfæller. Effekten sætter ind 2-3 sekunder efter at man får staset på huden. Kun sollys kan hjælpe offeret med at kaste effekten af sig. Først efter en længerevarende behandling bliver offeret ligefrem til en træl som kan bruges offensivt i kamp.

2.6.1 Isabella Orellana

Isabella er en Det Røde Hof vampyr fra Chile.

Hun er sendt til Skandinavien af Den Røde Konge. Han ønsker at hun skal undersøge mulighederne for at sikre en stærkere dominans af Det Røde Hof i området.

I København løb hun ind i Norman Lopter (afsnit 2.8) – dvs. i virkeligheden var det ham som opsporede hende. Han har snakket godt for sig, og har overbevist hende om at hun skal starte i København: "Byen er lige til at tage – der er blot et mindre praktisk problem med nogle vampyrer fra Det Hvide Hof under ledelse af Triple-X."

Isabella forsøger derfor at lokke Triple-X i baghold vha. Hedonistisk Front. Hun planlægger at slå hårdt til inden at Det Hvide Hof opdager at der er en rød vampyr i deres by.

2.6.2 Eduard Andres

Eduard Andres har forfulgt Isabella hele vejen fra Chile og til København.

Lige p.t. har han tabt målet af syne og han forhører sig rundt omkring. Det går ikke så hurtigt, for de færreste københavnere kan spansk, og han engelske er ekstremt dårlig.

Eduard er Red Court Infected. Det betyder at han er blevet bidt af en rød vampyr – Isabella Orellana – men at han endnu ikke har taget det ultimative trin over ved selv at drikke menneskeblod. Hungeren gnaver konstant i ham, men hidtidigt har han formået at kæmpe imod for at bevare sin menneskelighed. Han nærer et forfængeligt håb om at hvis han bare kan dræbe Isabella så vil han blive frelst.

Han er medlem af The Fellowship of St. Giles. Det er en organisation af ligesindede, der kæmper en indædt guerilla-lignende krig imod Det Røde Hof. Deres had er fanatisk og målrettet – og de er f.eks. relativt ligeglade med vampyrerne fra Det Hvide Hof med mindre at de lægger sig imellem dem og deres bytte.

Et af deres hjælpemidler er en magisk tatovering som flammer op når de er ved at overgive sig til hungeren. Smerten ved dette skulle så ryste dem ud af det.

I dette modul er Eduard Andres meget tæt på at give op.

Skt Giles er helgen for de spedalske.

2.6.3 Hedonistisk Front

Aziz er ikke taget af Det Hvide Hof. Han er i stedet kidnappet af Hedonistisk Front og Isabella Orellana i et forsøg på at lokke Triple-X i en fælde.

Triple-X har endnu ikke gennemskuet at det er en fælde og hun tror simpelthen at de er jaloux på Aziz som i en vis forstand har overtaget deres plads.

Aziz holdes i øjeblikket lænket til en efterladt container et sted i Nordhavns kvarteret.

Hedonistisk Front består af tre unge mænd, som tidligere har haft et meget intimt forhold med Triple-X – de er nu lagt på køl... kasseret... og de ville så forfærdeligt meget gerne tilbage ind i varmen.

Men Isabelle har overtaget dem. Hun har gjort dem til hendes egne trælle og bruger dem nu som sine egne choktropper.

De er smukke unge mænd. Oprindeligt taget fordi de var interessante eller udholdende i sengen. Droppet igen fordi at de bare var lidt ensporede i længden. Desperate og totalt ude over kanten.

Martin Bélanger

Stuntmand. Blond ung mand i stram T-shirt og jeans. Trænet uden at det er overdrevet.

Christian Abramsen

Balletdanser. Rødhåret. Iklædt trikot når vi møder ham. Spiser vindruer.

Thøger Andersen

Bodybuilder. Blondt (tydeligvis afbleget) hår. Grotesk trænet overkrop, indsmurt i selvbruner. Et pilleglas kan nemt ses i hans lomme.

2.7 Gamle Vincent

Posemand, medlem af Det Hvide Råd og Vogter af Nordhavnen.

Nordhavns kvarteret ligger på en ældgammel slagmark, hvor overnaturlige væsener en gang i tidernes morgen gik amok på hinanden. Det ikke til at sige hvad der stadig måtte ligge tilbage af artefakts fra den gang.

Af samme grund har Det Hvide Råd en slags opsynsmand på stedet for at holde øje med om der er nogen som begynder at vise en usædvanlig interesse for området. Det er Vincent.

8

Vincent er udmærket klar over at Hedonistisk Front holder Aziz fanget inde på hans område. Han er også bekendt med deres tilknytningsforhold til både Det Hvide Hof og Det Røde Hof. Han har hidtidigt holdt sig tilbage for at gribe ind fordi at det dels ikke er hans ansvarsområde og det måske ville betyde at hans cover gik fløjten. Desuden er der jo fredaftalen mellem Det Hvide Hof og Det Hvide Råd som han nødtigt vil risikere at være den der bryder.

Det er dog langt fra det samme som at sige at han er tilfreds med situationen, og der skal ikke ret meget af et puf til før at han beslutter sig for at gribe ind. Det kunne f.eks. være at Aziz' redningsmænd – altså karaktererne – er i alvorlige problemer mod Hedonistisk Front og Isabella.

2.8 Norman Lopter

Ultimativt er det Norman Lopter som trækker i trådene. Det er f.eks. ham som har overbevist Isabella Orellana om at hun skal slå sig ned i København og gå i krig med Det Hvide Hof.

Det er også ham som har ladet droppe et anonymt tip til Wonderful Copenhagen og har fortalt dem om Blågårdsgadebandens planer om at kidnappe Gustav Salinas.

Norman Lopter ønsker at puste til den overnaturlige underverden i København. Norman Lopters sande identitet og motiver er en historie for et fremtidigt modul – i dette modul vil det ikke engang blive afsløret at han eksistere.

3 Fate Accelerated Edition systemet

Copenhagen Streetlights benytter Fate Accelerated Edition (FAE) rollespil systemet. Dette er et meget simpelt system. Det er hurtigt

forklaret og egner sig udmærket til et con-modul.

FAE kan downloades her – og under betingelserne “pay what you like” (including free):

<http://www.evilhat.com/home/fate-core-downloads/>

Alternativt kan man finde online-versionen her:

<http://fate-srd.com/fate-accelerated-fae-menu>

I dette afsnit uddyber vi blot de vigtigste elementer af FAE, samt supplere med nogle ganske få houserules.

3.1 Fucking seje aspekter!

En central del af spillet er at spillerne finder på aspekter undervejs. Den første gang det sker, er faktisk på deres eget karakter-sheet.

Hvad er et godt aspekt?

Det er egentligt ret simpelt. Et godt aspekt skal være **dobbelt-ægget**¹, **beskrive mere end én ting** og **have en kort og præcis titel**. Men ikke mindst, så sætter det gang i fantasien.

Nogle eksempler er:

- **Kedsommelig politiker.** At være politiker er sej, med masser af magt og indflydelse. At kede andre røven ud af bukserne er knapt så fedt.
- **Udmattelse er ikke en mulighed.** Vildt sejt. Denne karakter er sindssygt udholdende, men der er også en grund til, at han ikke kan slappe af. Paranoia måske? Jages han?
- **Jeg vil gøre en forskel!** Kan bruges til rigtig mange fucking seje ting, men også compelles, når du ikke slår til.

¹ Det skal have en god og en dårlig side, så man kan være fucking sej – men samtidig også hæmmes (via compel) af det for en god historie (og når man har brug for at optjene fate points).

Skrøbelige og permanente aspekter

Et skrøbeligt aspekt er et aspekt, som før eller siden forsvinder af sig selv eller via aktivt at bekæmpe det.

9

Eksempler på skrøbelige aspekter kunne være:

- Flammehav
- Jeg har dig på kornet
- Overlegen position
- På røv og albuer

Spillerne vil – forhåbentlig – bruge enhver mulighed for at skabe skrøbelige aspekter, der enten har en kort, afgrænset levetid eller kun kan bruges en enkelt gang.

Et permanent aspekt er omvendt et aspekt, der er – som etiketten angiver – mere eller mindre permanent. Denne type aspekter kræver lidt mere af dig som GM, men er også med til at sætte et blivende fingeraftryk på universet.

Gode permanente aspekter kunne være:

- Christiansborg kontrolleres af Det Røde Hof
- Ingen overlever en tur i Metroen om natten
- Vesterbro stinker af penge ... og blod
- Hovedbanegården er et magisk nexuspunkt

Er der ingen grænser?

Egentlig ikke. Det er mere et spørgsmål om sund fornuft samt et ønske om, at du som GM kun tillader aspekter, som er kreative, spændende og fucking seje.

Kreativt samarbejde

Støder du på hæmmende, destruktive eller direkte ødelæggende aspekter, skal du ikke fortvivle. I stedet for at sige nej, bør du arbejde sammen med spilleren om at skabe det rigtige aspekt, så det igen bliver kreativt, spændende og fucking sejt.

Eksempel:

Spilleren ønsker at skabe et aspekt "Alle vampyrer frygter mig".

Egentlig gør det jo ikke noget, men det vil give spillet – og karakteren – en helt anden smag. I stedet for at sige blankt nej, begynder den kreative GM at arbejde sammen med spilleren om at skabe et fucking sejt aspekt i stedet. Efter lidt ping-pong mellem GM, spilleren og måske resten af gruppen ender aspektet med at blive til "Van Helsing er mit mellemnavn".

3.2 Karakternes 4. aspekt

Første gang spillerne skal komme op med et aspekt, er på deres karakter-sheet. Her skal de selv finde på deres 4. aspekt.

Note: Dette er et helt specielt privilegie for spillerne dette års modul; aspektet vil være en fast del af denne karakter fremover.

Spillerne kan hver især enten få lov til at vælge et aspekt med det samme – eller under spillet når de synes at de har fået en bedre forståelse af hvordan det der med aspekter fungerer.

Husk at det er dit job at forhandle det med spilleren, hvis de starter med at finde på noget totalt ødelæggende og urealistisk.

3.3 Zonekort og konflikter

I nogen af scenerne er det oplagt at scenen kan gå hen og udvikle sig til en konflikt (FAE s. 20). I de tilfælde er der vedlagt et Zonekort ved scenen.

Konflikter trin for trin:

1. Placér det tilhørende zonekort på bordet, så alle spillerne nemt kan se det.
2. Bed hver spiller om at komme med et fucking sejt aspekt, der vil gøre denne kamp mindeværdig. Start med spilleren til venstre for dig, og gå uret rundt om bordet. Det er okay, hvis spilleren ikke

kan komme på noget, men jo flere aspekter, jo sjovere og fucking sejere.

10

3. Til slut placerer du også et aspekt. Ting der kan brænde, eksploderer og generelt skabe kaos er altid sjove at have med.

3.4 Gruppecompel

Den enkelte karakter kan compelles, men GM kan også compelle hele gruppen hvis situationen lægger op til det.

Eksempel:

Jeres "gamle spand" vil ikke starte, så I må flygte til fods.

Sådan en gruppecompel rammer alle spillere, og GM'en skal derfor give alle spillere et fate point hvis de accepterer. De kan dog kun sige nej, hvis samtlige betaler sig fri af det med et fate point.

3.5 Approaches

Det er måske nemmest for spillerne at du fortæller dem at "approaches" simpelthen er FAE systemets stats – og at der kun er 6 stats i det simple system.

I scenariet har vi flere steder udstukket den "rigtige" approach til en test.

Giv meget gerne spillerne lov til at vælge andre approaches; så længe de kan binde en lille fortælling på terningslaget, er det helt fint. Er den foreslåede approach fed, men lidt langt ude, kan du også acceptere den. Men så bør du dog hæve sværhedsgraden med +2.

4 Pointgivning og kåring af vindergruppen

Som nævnt, er modulet en turnering. Formålet er, at få spillerne til aktivt at bidrage til udviklingen af universet. Intet er hugget i granit og – næsten – intet er helligt.

Hvad nu?

Inden spillet for alvor skydes i gang, er det en rigtig god idé, hvis du fortæller spillerne, hvad tankerne og idégrundlaget med Copenhagen Streetlights er. Fortæl dem også, hvordan de skaber aspekter og hvorfor det er så vigtigt for spillet.

Hvorfor er spillernes aspekter så vigtige?

Det er de simpelthen fordi, at spillerne med deres aspekter er med til at tage ejerskab af den sandkasseverden, som Copenhagen Streetlights er. Vil de være med til at sætte deres fingeraftryk på spillet, er det givende og positivt for hele oplevelsen. Ønsker de det ikke, er det okay. Så vinder de så nok bare ikke turneringen.

Hvem vinder?

Som GM er der forskellige elementer, du skal holde øje med i løbet af spillet.

Først og fremmest skal du holde regnskab med de aspekter, der dukker op i løbet af spillet. Notér dem på dit **regnskabsark**.

Derudover skal du holde øje med, om spilleren – via deres fate point – skaber spændende elementer i spillet. Disse skal også noteres i regnskabsarket.

1. Fandt alle spillere på et aspekt til deres karakter? Hvis alle spillere fandt på et aspekt, får gruppen +5 point.
2. Blev der skabt ikke-konfliktrelaterede aspekter i løbet af spillet? For hvert aspekt der blev skabt, får gruppen +1 point.
3. Blev der – ved innovativ brug af fate point – skabt spændende, seje og underholdende elementer i spillet? For hvert spændende element skabt ved brug af fate point, får gruppen +2 point.

Det hold der sammenlagt har tjent flest point vinder, og deres aspekter skrives permanent ind i historien og bliver en del af Copenhagen Streetlights fremtidige canon.

Hvad gør vi ved uafgjort?

11

- 1) Hvis to hold får det samme antal point, kigger vi hvilket af holdene der har flest fucking seje aspekter.
- 2) Er dette også uafgjort, drøfter vi deres indlevelsessevne.
- 3) Er dette også uafgjort trækker vi lod.

5 Hovedrollerne

Skabninger lidt ud over det sædvanlige

De fem hovedpersoner i vores historie har, næsten uden undtagelse, alle en side forankret i den magiske verden og er derved lidt ud over det sædvanlige.

Undtagelsen til dette er Signe, der er 100 % normal københavnere. (Som kompensation har hun fået et ekstra fate point at starte med.)

CARL VEDERSTRÖM

Carl er stærkt troende og trækker på sine næsten magiske egenskaber fra den kristen Gud.

Han kan få nytte af disse to religiøse stunts.

FADERVOR, DU SOM ER I HIMLENE

Din tro er et effektivt våben imod det overnaturlige. Du kan bruge din tro til at fordrive og skade disse uhellige og blasfemiske bæster. Dette giver +2 til alle sådanne slag.

LED MIN HÅND

Ved at hengive dig til Helligånden og Hans Ord, kan du lade Hans tanker fylde dit sind. Hvis du har tid til at bede, og hvis dine intentioner er rene, kan du betale et fate point og derved bruge Careful til en hvilken som helst type approach – undtagen Forceful.

DANIEL SEGBAUM

Daniel er en skifting – altså en skabning med en forælder i to forskellige verdner. Fae-verdenen og vores almindelige verden. I hans tilfælde er det troldeblod blandet med menneskeblod.

Dette giver ham dette stunt at forsvare sig med.

SINDSSYGT SEJLIVET

Dit troldeblod gør dig til en barsk satan at få lagt ned eller slået ihjel. Dette giver dig Armor: 1 mod al skade og 2 ekstra stress bokse. Angreb lavet med jern annullerer denne fordel.

Daniel er ikke vandt til at slå. Han plejer for det meste at sidde hjemme ved sin computer og hacke. Det er sådan han kommer af med sine aggressioner. Han stunts er derfor primært defensive, indtil...

Bemærk! Det efterfølgende er ikke noget, Daniels spiller ved, og det er derfor din opgave som GM at holde øje med det og styre slagets gang.

Som skifting er personen delt mellem de to verdner, han stammer fra. På et eller andet tidspunkt kommer Valget. Valget mellem, hvilken verden, personen ønsker at tilhører. Bemærk: Det behøver ikke nødvendigvis ske i dette modul – men på et eller andet tidspunkt i fremtiden...

Dette reflekteres via et ekstra stunt, som Daniel kan få adgang til når som helst. Stuntet er naturligvis forbundet med hans trolde natur.

Hvis du bemærker, at Daniel spilles utroligt aggressivt, kan du spørge spilleren, om han kunne tænke sig, at blive bedre til at fange og dræbe de små mennesker.

Er hans svar ja, sænker du hans fate point med 1 med øjeblikkelig virkning og permanent. (Har han ingen på det aktuelle tidspunkt, skylder han til et point optjenes.)

Derefter vokser der store, sorte og meget drabelige klør ud på hans fingre.

DRABELIGE KLØR

Du har nogle store, drabelige klør. Når du angriber med Forceful, og du angriber med de bare næver, giver du +2 ekstra shifts i skade hvis dit angreb er succesfuldt.

JON TEGLGAARD

Jon er Odins udvalgte kriger, en ægte einherjar. Og det er ikke noget, han bare tror. Den er god nok. Selveste Odin har selv valgt ham.

ODINS MÆRKE

Du er blevet mærket af Odin. Alle skabninger "in the know", kan se dette mærke, og vil tænke sig om en ekstra gang, inden de gør udfald mod dig. De ser dig også som en repræsentant for Valhalla. Alle test med Flashy som er forankret i en sociale interaktion får +2 til resultatet.

SPYDDET GUNGNER

Du er blevet bæret med Odins altgennemborende spyd Gungner, som han fik af Loke. Når der angribes med Gungner, ligger der 4 ekstra shifts til skaden, hvis angrebet træffer. Spyddet er et **Fucking Spyd**, som kan compelles af spillederen i spillet. (Ofte til at forhindre dig i at have det med alle steder.)

LUDVIG LINDGREEN

Ludvig er sejdman med rødder i frost, is og kulde. Med andre ord er han en troldmand i ordets bogstavelige forstand.

DEN MAGISKE KILDE

Du har et reservoir af magisk energi, og er i stand til at trække på dine indre resurser, når du skaber magiske effekter eller angreb. Du kan bruge din egen stress til at hæve resultatet med +1 per stress point du ofrer.

FROSTSEJD

Du er magisk aktiv og er i stand til at udføre magiske effekter med din Clever approach. Når du bruger den til at skabe magiske aspekter der har grobund i frost, is og kulde får du +2 til resultatet.

VØLVENS ØJE

Du har evnen til at "åbne dit tredje øje" og derigennem se verden, som den i virkeligheden er. På godt, ondt og modbydeligt. Når du bruger Careful til at søge efter magiske egenskaber i ting og skabninger, får du +2 til resultatet.