

SCENE 01

“HR. ANDERSEN, I PRESUME”

Hvori detektiverne hyres til en noget betændt opgave af en anonym klient i nogle temmeligt uvante rammer.

SCENENS ASPEKTER

SNOBBERI PÅ HØJESTE PLAN

Vil man mænge sig med de rigtigt rige, er Hotel D'Angleterre stedet at mødes. Ikke alle har økonomien til det og falder nemt igennem.

HVAD DER LIGGER BAG

Organisationen Wonderful Copenhagen har fundet ud af, at Blågårdsbanden går med planer om at kidnappe kendisbøssen Gustav Salinas. Det vil de gerne have stoppet, og gerne lidt diskret, da en sådan kidnapning kan skade det kommende Copenhagen Pride.

Carl Vederström er inviteret til et lille møde i et hotelværelse på Hotel D'Angleterre. De andre karakterer er ikke inviteret med til mødet.

De andre karakterer har ikke nogen rolle i denne første scene, men spillerne må gerne komme med input og tænke kreativt.

MØDET

Repræsentanten adresserer sig selv som hr. Hans C. Andersen, og giver Vederström et visitkort med sit (falske) navn og (korrekte) mobilnummer. Han vil ikke fortælle, hvem han repræsenterer.

HANS C. ANDERSENS 3 HURTIGE:

- **Den gamle skole:** Titulerer folk med De, Dem og Deres.
- **Ret nervøs:** Kigger rundt og har svært ved at fastholde øjenkontakt.
- **Skovsnegl:** Har et rigtigt 80'er overskæg, som stryges let under samtalen.

Mødet har nogle klare elementer, der skal skyde spillet i gang. Disse er:

- Blågårdsbanden planlægger at bortføre kendissen Gustav Salinas.
- Skab kontakt til Store A (bandens leder), for at overtale dem til at droppe planerne. Måske kan han bestikkes?
- Diskretion er vitalt. Intet skal ende på forsiderne af tabloidpressen. Ordensmagten skal også forblive uvidende.

Formålet med denne lille introduktionsmøde er at give gruppen en start og et mål. Brug ikke for lang tid på mødet.

Når budskabet er overbragt, bør du hoppe over til planlægningen, så alle spillere omkring bordet kan være med.

Falder samtalen på betaling, er det vigtigt for systemet, at der ikke tales beløb men blot nævnes for Vederström, at han bliver "rigtigt godt betalt". Måske ovenikøbet "for godt betalt".

PLANLÆGNING

Efter mødet kan karaktererne tale sammen, lave research og planlægge.

GM note: Lad først spillerne selv diskutere hvad de ved om banden og Gustav. Ved de selv det hele, er det fint og ingen terningslag er nødvendigt.

Åbenlyse spor er:

BLÅGÅRDSBANDEN

Sværhedsgraden for at få disse spor er +0, og den mest logiske approach er Clever.

Sidste del af dette spor er **vitalt**, at spillerne får det. Uanset hvor meget de fucker rundt med terningerne, skal de have det.

- Blågårdsbanden er en københavnsk bande af "anden etnisk baggrund". Banden ledes af Store A.
- **Vitalt spor:** Det er en hårdkogt, barsk og meget territorial bande, der huserer omkring Blågårdsplads på Nørrebro.

GUSTAV SALINAS

Clever og Flashy virker begge godt her, og sværhedsgraden ligger på +0.

- Han er kendt fra diverse underholdningsprogrammer.
- Hans offentlige rolle er som den karikerede og overdrevne bøsse-stereotyp.
- Han er ven med Sy Lee, selvom de i øjeblikket er uvenner; pressen spekulere i om det ikke blot er et mediestunt.
- **Style:** Han skal være vært på sin egen vogn ved årets Copenhagen Pride parade om en uge.
- **Style:** Wonderful Copenhagen er arrangør for Copenhagen Pride.

VISITKORTET

Her er både Careful og Clever rigtigt gode. Sværhedsgraden er +3.

- Den registrerede ejer er Knud Vejlegaard. Han er pressechef hos Wonderful Copenhagen.

Opsøger detektiverne ham og konfronterer ham med disse detaljer bliver han vred og skuffet, men ikke andet.

NYTTIGE ASPEKTER

TO LEDERE ER ÉN FOR MANGE

Hvis Carl Vederström begynder at gå solo, kan du med fordel compelle dette aspekt for at få ham til at bruge sine ansatte også. Han er trods alt leder.

SVÆRT NYSGERRIG

Halter det med interessen for at udforske sporene, kan Ludvig Lindgreen nemt compelles, da han jo har svært ved, at holde snuden for sig selv.

SCENE 02

I LØVENS HULE

I hvilken detektiverne opsøger Store A's bande og finder ud af at Gustav Salinas ikke er helt uskyldig.

SCENENS ASPEKTER

I HJERTET AF NØRREBRO

Bydelen der aldrig sover. Der er altid mange mennesker på gaden, og de fleste kender hinanden. De gamle baggårde og mange ensrettede gader hjælper nogle gange med en hurtig flugt.

SPRÆNGFARLIG BOMBE

At træde ind i en stærkt territoriell bandes territorie og begynde at stille spørgsmål, er en vovet og sprængfarlig sag.

HVAD DER LIGGER BAG

Blågårdssbanden er klar over, at det er Det Hvide Hof, som har taget deres medlem Aziz. De ved også, at Gustav Salinas er front for Det Hvide Hof, og derfor er det ham de går efter. De planlægger at kidnappe ham for at kunne bruge ham til at afpresse Det Hvide Hof.

STORE A'S 3 HURTIGE

- **Mistænksom:** Han stoler ikke på detektiverne, og stiller kritiske og provokerende spørgsmål.
- **Pizzadansk:** Hans tale er en blanding af arabiske og danske udtryk, og han har kraftigt accent.
- **Vildt alvorlig:** Han kigger folk direkte i øjnene og er evigt alvorlig og barsk.

Store A og banden har desuden deres stats placeret bagerst i scenariet, hvis det skulle blive nødvendigt at bruge dem.

EN RADIKAL ÆNDRING

Under mødet med Store A og hans hårdkogte venner, tager jobbet en noget uventet drejning, da der bliver stillet modkrav mod ønsket om at stoppe planerne om kidnapningen.

Sagen er den, at banden har mistet kontakten til deres medlem Aziz Nejem, der skred på druk i Kødbyen forleden nat. Siden der har ingen hørt fra ham.

Og Gustav Salinas ved, hvem der har ham!

Så skal banden droppe planerne om at kidnappe (og sikkert smadre) Salinas, skal de have Aziz tilbage i ét stykke. Og det skal detektiverne klare for dem.

Detektiverne ved nu, at de skal finde Gustav Salinas for at komme videre. Men hvor er han? Måske de kan få fat i ham via hans agent?

KØDBYEN

Presser man banden for informationer om Kødbyen, fortæller de, at der forsvinder folk fra Kødbyen om natten - og mere vil de ikke sige. Dette kræver en Flashy (+2) test.

Klares ovenstående med style, kommer et af medlemmerne til at sige: "Det er fucking Salinas og hans lortebande, der har taget Aziz! Vi skal have ham tilbage! Ellers nakker vi dem alle sammen!"

Alle øjne vendes mod ham, og det er tydeligt, at hans har talt over sig. Herfra nægter de at sige mere.

Bruger detektiverne en Forceful approach under deres møde med banden, hopper du til **Røven På Komedi**, nedenfor.

DET HVIDE HOF

Der bliver på intet tidspunkt snakket specifikt om Det Hvide Hof, og det afsløres heller ikke at der er en sammenhæng mellem Gustav Salinas og Det Hvide Hof - det er noget detektiverne opdager senere.

RØVEN PÅ KOMEDI

Skulle detektiverne vælge sig for at benytte en Forceful approach, kan situationen hurtigt blive sprængfarlig.

Hold øje med, om det er forsætteligt at detektiverne er aggressive og provokerende, og giv dem en velmenende løftet pegefinger - de er jo trods alt hyret til at udføre jobbet diskret.

Insisterer de på at fortsætte den usunde færd, kan du lave en gruppecompel på **Sprængfarlig Bombe**, og smide en hurtig - og sikkert voldsom - konflikt ind.

Begynder detektiverne at ville bruge dødbringende våben, kan du med fordel lave en gruppecompel på **I Hjertet af Nørrebro**, for at få dem til at droppe den dødbringende model og i stedet bruge deres næver.

Banden slås som to grupper á fire mand.

BANEMEDLEMMERNE

Aspekt: Knojern og stålknipier

Fair (+2) til at: Rotte sig sammen, skræmme folk

Dårlige (-2) til at: Tænke taktisk, kæmpe i undertal

Stress: ① ① (4 bandemedlemmer)

GM note: Bliver Store A's liv truet (han får en moderate consequence), skal han **concede**.

NYTTIGE ASPEKTER

DESILLUSIONERET EX-AGENT

Med Jons baggrund som panseragent, er overfald på gadens drenge nok ikke første indskydelse. Heller ikke selvom han ikke kan lide dem.

INTET GLEMT, INTET TILGIVET

Signe er en del af miljøet på Nørrebro, og hun kan nok lokkes til ikke at angribe banden, hvis du compeller hendes aspekt.

NIDKÆR OG ORDENTLIG

Fejler alt, og alle spillerne virker voldsomt indignerede til at slås, kan du lave en compel på dette aspekt. Carl har trods alt sagt ja til at udføre jobbet med diskretion.

SCENE 03

HELE DANMARKS GUSTAV

I hvilken detektiverne møder Gustav Salinas i Tivoli og erfarer, at pornostjernen Triple-X måske ved noget om den forsvundne Aziz.

AT FÅ KONTAKT MED KENDISSEN

Selvom Gustav Salinas er en offentlig person, er han ikke verdens nemmeste at få kontakt til. Hans agent er nøglen til et møde. Men hvem er agenten?

AGENTEN

Den mest "rigtige" måde at få kontakt til Gustav på er via hans Agent i København. Udfordringen her er to-fold. Først skal agenten identificeres og bagefter skal der laves en aftale.

At opspore agenten er temmelig ligetil (med et Flashy (+0) og kan klares på et par timer. Klares udfordringen finder detektiverne ud af, at agenten er Simone Lyng-Nielsen, og at hun har kontor på Vesterbrogade.

Desværre er for detektiverne er Gustav en meget travl mand, hvorfor et møde er ret svært at stable på benene og kræver en Flashy (+4) test. Nævner de "Salinas bande" til agenten, får tonen straks en anden lyd, og mødet bliver arrangeret uden videre. [Ret tankevækkende.]

På vegne af Gustav aftales mødet samme aften i Grøften i Tivoli. Gustav forventer fuld forplejning på bureauets regning.

SCENENS ASPEKTER

SKYGGERNE ER LANGE I TIVOLI

Alle kender den gamle have. Enten igennem nogle glade barndomsminder eller igennem et mere brutalt møde med det overnaturlige.

URGAMMEL TRAKTAT

Haven er beskyttet af den gamle traktat om neutral grund, så det er et sikkert sted at mødes. Hvis man da ikke bryder traktaten.

GUSTAV'S 3 HURTIGE

- **Medieluder:** Gustav vil gøre - næsten - alt for at komme i medierne, så længe det ikke er skadeligt for hans omdømme.
- **Flatteret:** Hans mimik og gestikulation er overdreven og stærkt karikeret. Hans rolle som kendisbøsse er indøvet til perfektionisme.
- **Snobbet:** Gustav taler kun med detektiverne - som han opfatter bøvede og taberagtige - fordi hans agent har bedt ham om det.

KENDISSEN KOMMER

Gustav ankommer naturligvis så sent, at detektiverne er lige ved at tro, at de er brændt af.

Her er, hvad Gustav ved (eller tror han ved), og som han uden videre deler med detektiverne:

- Det er ikke ham selv, der står bag kidnappingen.
- Det er hans veninde Sophia Raith, der står bag.

LET'S MAKE A DEAL

Gustav ved naturligvis mere end det ovenstående. Det næste er dog noget, han kun vil dele, hvis han kan lave en handel med detektiverne.

Gustav har brug for en tjeneste. En knapt så stueren en af slagsen.

Hans pris er, at detektiverne skal grave noget grimt smuds op om hans tidligere ven Sy Lee og give det til Se & Hør.

Man kan forhandle med Gustav ved klare en Cautious (+4) eller Flashy (+2) test.

- **Success:** Gustav accepterer, at de nøjes med at banke ham godt og grundigt og tager en selfie sammen med den sårede kendis.
- **Style:** Det er okay, hvis de nøjes med at svine ham helt vildt til, og måske kaste noget klamt på ham i fuld offentlighed. Så længe han får et billede af den tilsølede kendis, er han glad.

Når Gustav har fået sin betaling, vil han gerne mødes med dem i Grøften samme aften, så han kan give dem detektiverne den sidste, **vitale** information:

- Sophia er også kendt som pornodronningen Triple-X, og hun arbejder netop nu i et studie i Kødbyen.

Gustav slutter mødet med et skævt smil og følgende kommentar: "Hvis I skynder jer til Kødbyen, kan I måske være med i Bordellet."

Med denne lidt mystiske besked, som han ikke vil uddybe, forlader han Grøften, Tivoli og muligvis scenariet.

VOGTEREN: VALGFRI SCENE

Hvis spillerne begynder at skabe problemer, enten ved at angribe Gustav eller blot ved at true den urgamle traktat om, at Tivoli er neutral grund, skal du lave en gruppecompel på **Urgammel Traktat**.

Betaler samtlige spillere ikke et fate point, kommer havens vogter, Harlekin, forbi og stopper løjerne.

Forsøg for alt i verden at beskriv ham som en naturkraft, der på ingen måde er til at spøge med.

Vælger de sig for, at hoppe på ham, bør du give dem en ikke dødelig lærestreg.

NYTTIGE ASPEKTER

MIN LINSE ER LÆNGERE END DIN

Begynder detektiverne at opfører sig utidigt eller ubehøvet overfor agenten eller Gustav, kan en compel mod Ludvigs aspekt sikkert få dem på andre tanker. Han var jo en del af miljøet, og har trods alt et eftermægle at tænke på.

SCENE 04

BORDELLET

I hvilken detektiverne besøger settet for reality-tv programmet 'Bordellet' og forsøger at få en diskret samtale med pornostjerne og media-darling Triple-X.

HVAD FANDEN ER "BORDELLET"?

Detektiverne vil højst tænkeligt prøve at finde ud af, hvad "Bordellet" er for noget.

BORDELLET

Clever er god til denne test, og sværhedsgraden er +0.

- Det er et reality-TV show der foregår på et bordel.
- Bordellet er meget eksplicit og udpenslende.
- Programmet kan streames som pay-per-view via internet kanalen Kanal Porno.
- Moses Hansen kæmper aktivt mod programmet, hvilket har givet endnu flere seere.
- Bordellet produceres af produktionsselskabet ExtremeTV.
- **Style:** Triple-X spiller rollen som bordel-mutter.

SCENENS ASPEKTER

HØJTEKNOLOGISK SLARAFFENLAND

Settet er fyldt til randen med fedt, højteknologisk udstyr. Ting der kan lette enhver overvågning, og ting der siger **BANG!**, hvis det beskydes.

INGEN ADGANG

Tv-settet er lukket for offentligheden, hvilket kan skabe problemer for betalte snushaner. Omvendt giver det arbejdsro, når man først er kommet ind.

SETTET

Bordellet optages i et forseglede pakhus midt i Kødbyen. Det er lukket for offentligheden, og det er kun ansatte hos ExtremeTV som må komme ind.

LUKKET OMRÅDE

Selvom det er svært at komme ind, er det **vitalt** for historien, at detektiverne får mulighed for at tale med Triple-X.

At få adgang til settet foregår via en serie af tests, hvor du som GM skal holde et vågent øje med resultatet fra hver test.

[Sådan en serie af tests er kaldet en **challenge** i Fate Accelerated, og du kan læse mere om dem på side 19 i bogen.]

Når de tre episoder i testen er overstået, samler du trådene og vurderer, hvor godt - eller dårligt - detektiverne klarede det.

Uanset udfaldet er det dog vigtigt, at detektiverne får adgang foretræde for Triple-X. Men hvor farligt mødet er med Triple-X og det Hvide Hof afhænger af resultatet af forsøgene.

1. **Forseglet pakhus:** Pakhuset er aflåst og svært tilgængeligt. Sneaky (+2) eller Forceful (+4) giver adgang.
2. **Kameraer:** Indenfor er stedet overvåget af kameraer og alarmer. Sneaky eller Quick (+2) undgår kameraerne.
3. **Vagterne:** Intet set uden patruljerende vagter. Sneaky (+2) eller Flashy (+4) snyder vagterne.

Hvis spillerne kommer op med andre snedige planer, er dette selvfølgelig at foretrække. Blot sørg for, at det falder ind i ovenstående rammer, og at sværhedsgraden er nogenlunde bibeholdt.

Når de tre tests er overstået, vurderer du det samlede resultat. Effekten af resultatet kan du se nedenfor.

- **Failure:** Detektiverne bliver opdaget på den ene eller anden måde, og bliver ført ind på settet fulgt af vagterne. Her vil Triple-X og hoffet vente på dem. **Effekt:** Triple-X er rasende og begynder et mentalt angreb på detektiverne. (Se **På Skideren i Kødbyen** nedenfor.)
- **Succes:** Detektiverne slipper uset forbi forhindringerne, og kommer frem til Triple-X, der er midt i optagelserne til Bordellet. **Effekt:** Ingen speciel effekt. Fortsæt på normal vis.
- **Style:** Detektiverne slipper hele vejen forbi forhindringerne, og kommer helt ind til settet, uden at en eneste tilstedeværende opdager hende. **Effekt:** Udover at de er kommet ind, får gruppen også **Som En Tyv I Natten** aspektet, med en gratis invokes på. Aspektet er skrøbeligt og forsvinder så snart, det er blevet brugt.

PÅ SKIDERN I KØDBYEN

Fucker detektiverne helt op, og ender med at blive opdaget i deres forsøg på at komme ind, er Triple-X rasende og indleder et mentalt angreb på dem.

Hun angriber med sin Forceful for at skræmme dem til at fortælle hende, hvad de laver der. Til dette angreb bruger hun sin **Dominatrix Aura** stunt, så hun kan skade alle, hun ønsker i samme zone som hende selv.

Hendes hof støtter hende ved at skabe **I Står I Lort Til Halsen** aspekt med Clever. Dette aspekt invoker hun for at forstærke angrebet.

Skulle én - eller flere - detektiver enten concede eller blive taken out, skal dette reflekterer hendes dominans og deres undertrykte sindstilstand. Hun slår dem **ikke** ihjel!

ANSIGT TIL ANSIGT MED DØDEN

Uanset hvad der ligger forud for denne del af scenen, er Triple-X nu flirtende og snakkesaglig.

Hun fortæller detektiverne følgende:

- Det er ikke hende, men derimod Hedonistisk front, der har kidnappet Aziz for at imponere hende. Det virkede ikke.
- I et desperat forsøg på at vinde hendes gunst, er de begyndt at sende hende Aziz' afklippede fingre.
- Kidnapningen, de afklippede fingre og de kejtede tilnærmelser er begyndt at kede hende.

Pludseligt falder der en skygge over den smukke og meget sexede kvindes ansigt. Hendes øjne bliver først sølvfarvede og hurtigt derefter kridhvide, hendes hud begynder at glinse som perlemor og det føles som om, at detektiverne pludseligt er alene på settet med hende. Som om de er alene og indespærrede med et rovdyr.

Med en hæs stemme hvisker hun: "Jeg ved hvor han er, men er en af jer villige til at betale prisen for, at jeg fortæller jer det?"

Lad Ludvig Lindgreen lave en Careful [+4] test, for - med sit magiske øje - at se, at Triple-X i virkeligheden er noget andet end menneske. (Husk at han har +2 på denne test fra sit **Vølvens Øje** stunt.)

- **Success:** Han kan fornemme alle de liderlige blikke omkring hende, mærke hendes voldsomt dragende aura. Dette er ikke naturligt.
- **Style:** Der er noget dyrisk gemmer sig inde i hende. Noget dragende og meget, meget farligt. Hun er højst tænkeligt vampyr. En fra det Hvide Hof!

Lad detektiverne tale lidt om, hvad prisen mon er, og hvem - om nogen - der er villig til at betale den.

PRISEN

Hvis detektiverne accepterer, at betale den ukendte pris, lyser Triple-X op i et svedigt, lidenskabeligt og liderligt smil, hvorefter hun henvender sig direkte til den udvalgte.

"Skønt! Jeg vil glæde mig til, at vi to skal tilbringe tre hede timer sammen med mig, foran rullende kameraer."

På overfladen er dette ganske uskyldigt, men under overfladen er det en mere dyster skæbne, den valgte detektiv går i møde.

Under de næste tre timers lagengymnastik, vækker Triple-X **sulten** i den udvalgte.

Noter dette på et stykke papir, og gem det til efter spillet. Det vil først have effekt på karakteren til næste år. Så mere om det senere.

HVAD SA?

Efter de tre timers tumult i dobbeltsengen foran rundt 250.000 liderlige seere, giver Triple-X den lovede information:

"De kære knægte fra Hedonistisk Front har lænket Aziz til en 40 fods rød "K" Line skibscontainer i Nordhavnen. Held og lykke med at finde ham."

Med hendes latter rungende igennem betonhallerne der skaber rammen om settet, forlader detektiverne stedet og træder ud i den regnvåde nat.

VAN HELSING STYLE: VALGFRI SCENE

Skulle det ende med, at detektiverne vælger sig for at dele håndmadder ud, står de overfor en kæmpe udfordring.

Ikke nok med, at Triple-X er en voldsom modstander, har hun følgeskab af tre vampyrer.

Udover de tilstedeværende vampyrer, er der også 12 hjernevaskede vagter, der arbejder sammen i seks grupper af to mand.

GM note: Er Triple-X i fare (hun får en moderate consequence), skal hun **concede**.

HJERNEVASKEDE VAGTER

Aspekt: Blindt loyale og afstumpede

Fair [+2] til at: Nedlægge modstandere, intimidere

Dårlige [-2] til at: Regne den ud, beherske sig

Stress: ① {2 vagter}

NYTTIGE ASPEKTER

WE ARE ANONYMOUS

Hvis detektiverne rigtigt gerne vil skade vampyrerne, kan Daniel Segbaum jo måske klare det ved at ødelægge deres udstyr via hacking. En virus kan mange sjove ting. Prøv at compelle ham, hvis alt tegner til, at det ender med en blodig konflikt.

SCENE 05

HEDONISTISK FRONT

I hvilken detektiverne endeligt finder Aziz. Eller det der er tilbage af ham.

SCENENS ASPEKTER

DET PISSER NED

I løbet af aftenen har himlen åbnet sig og et sandt skybrud skaber glat føre og dårlig sigtbarhed. Både for detektiverne og for deres modstandere.

HEL PÅ JORD

Byggepladsen i Nordhavn er et kaotisk mareridt af lange skygger, dybe utildækkede udgravninger og tonsvis af ting at gemme sig bag.

SOM EN NÅL I EN HØSTAK

At finde frem til Aziz i det overbebyggede Nordhavn, er som at lede efter en nål i en høstak.

Alt detektiverne har at gå efter, er at han er fanget i en container i Nordhavnen.

For at finde frem til hans placering, er der kun to muligheder:

- At brænde sålelæder af ved at gå rundt i kvarteret og tale med mennesker, der kan have set noget mistænkeligt. Dette klares ved en Flashy [+2] test og nogle timer.
- At kunne regne sig frem til, hvor en 40 fods rød "K" Line skibscontainer står. Dette klares ved en Clever [+4] test og nogle få minutters kløn i nakken.

Resultatet af testen har følgende effekt:

- **Failure:** Containeren spores, men af uransaglige årsager er Isabella advaret om detektiverne. **Effekt:** Hun har sendt sine inficerede ud i natten, på jagt efter føde, og har i stedet hidkaldt en blodsdæmon til at vogte Aziz indtil hun er tilbage.
- **Success:** Containeren spores, og hverken de inficerede eller Isabella har anet uråd. **Effekt:** Den kommende klimatiske konflikt forløber normalt.
- **Style:** Containeren spores, og eller de blodsugende skurke tages med bukserne nede om knæene. **Effekt:** I den kommende konflikt, har alle detektiverne +2 på deres første terningekast.

STAKKELS AZIZ

Da containeren er lokaliseret, er det på tide at befri Aziz.

Afhængig af, hvordan de kommer til ham (se ovenfor) udspiller opgøret sig lidt forskelligt.

OPGØRET

Afhængig af, hvordan testen til at finde containeren forløb, er der tre mulige udfald.

FAILURE

De finder Aziz fastspændt til en middelalderlig pinebænk inde i containeren. Han er i en temmelig sørgelig og miserabel tilstand, med kun tre fingre tilbage, et afklippet øre, ingen næse og næsten drænet fuldstændigt for blod.

Udover Aziz finder de også Eduard Andres, der sidder tranceagtigt i bunden af containeren. (Hvis de ikke har mødt ham i **Kødbyen**, skal du blot beskrive ham som en spanskudseende mand med en voldsom tatovering på halsen.

De er knapt ankommet, og de har knapt nok dannet sig et overblik over scenen i containeren, før en blodpøl på gulvet begynder at boble voldsomt.

Få sekunder efter stiger der en blodsdæmon op af sit infernalske dyb og begynder at angribe.

I første runde får den første angreb grundet overraskelsen. Runden efter ankommer Isabella Orcellana også og blander sig.

SUCCESS

Detektiverne, de to mænd fra hedonistiske trælle render mere eller mindre i armene på hinanden uden foran containeren, hvori Aziz ligger fastspændt til en middelalderlig pinebænk inde i containeren.

Han er i en temmelig sørgelig og miserabel tilstand, med kun tre fingre tilbage, et afklippet øre, ingen næse og næsten drænet fuldstændigt for blod.

Udover Aziz finder de også Eduard Andres, der sidder tranceagtigt i bunden af containeren. (Hvis de ikke har mødt ham i **Kødbyen**, skal du blot beskrive ham som en spanskudseende mand med en voldsom tatovering på halsen.

I første runde er der kun detektiverne og de to inficerede.

... men runden efter ankommer en meget blodtørstig Isabella Orcellana og blander sig i blodsudgydelserne.

STYLE

Detektiverne sniger sig ind på den uvidende vampyr, der står inde i containeren og taler håndende ind til den døende Aziz. Hendes to inficerede undersætter står frådende udenfor og lytter blankt og trancelignende på hendes ord.

"Bare ærgerligt at hun åbenbart ikke elsker dig så meget at hun gad at redde dig din lille rotte! Det kunne have været så smuk en fælde."

"Men nu er det nok på tide, at sige farvel lille Aziz."

Med en lynhurtig bevægelse har hun befriet Aziz, og kaster nemt og ubesværet den hårdebrede mand ud foran de inficerede, der med en væmmelig grimasse blotter deres hugtænder og og kaster sig frådende over den fastspændte stakkel.

Her bør konflikten starte. Seriøst.

DEN ANDEN MAND

Som nævnt tidligere, er Eduard Andres også tilstede. Han er helt væk, totalt høj på vampyr-savl.

Ludvig kan med **Vølvens Øje** og en succesrig Casual [+2] test se, at Eduard er på vej til at blive en fuldblods vampyr.

Han er blå og gul over hele kroppen, og knapt nok ved bevidsthed.

Noter dig, hvad spillerne gør ved ham.

- Lader de ham ligge, vil han dø af sine kvæstelser.
- Slår de ham ihjel, er han ... død.
- Tager de ham med og dermed redder ham, kan han være en vigtig allieret næste år.

VI RINGER EFTER HØKERNE!

Detektiverne overvejer måske at bringe politiet ind i det på dette punkt, men dels er det i modstrid med deres klients ønske om diskretion og dels er det ikke smart for et detektivbureau at eksponere deres klienter på den måde.

Ignorere gruppen dette, bør du lave en compel på **Nidkær og Ordentlig**. Carl har taget et job, hvor diskretion er en af nøglepunkterne. Fuck de op her, fuck de rigtigt op.

Skulle de mod forventning alle betale det fate point, er det politiet der ordner konflikten med et par dødsfald til følge på alle tre sider af bordet.

To hedonister, tre betjente - og Aziz.

UVENTET HJÆLP

Skulle det komme så vidt, at detektiverne begynder at falde som fluer, springer **Gamle Vincent** ud fra skyggerne og blander sig i konflikten.

Dette skal dog kun forekomme, hvis vi er tæt på en komplet udrydelse af gruppen.

En god målestok for dette er hvis halvdelen af detektiverne har fået en serious consequence. Er dette tilfældet, og oppositionen stadigvæk står rank og stærk bør du lade Gamle Vincent hjælpe dem.

Men bedst er naturligvis, hvis detektiverne selv klare skærene.

NYTTIGE ASPEKTER

Einheirar

Denne scene handler om at gøre regnskabet op og flække nogle skulder. Er Jon afventende og tøvende kan en compel til dette aspekt sikkert lede ham på vej.

Kogende Troldeblod i Årene

Det samme gælder Daniel, der jo er halvt menneske, halvt trolde. Er han usikker kan du roligt compelle ham.

POLITIKONTROL SKABER MERE VOLD

Og til sidst er der Signe. Hun er pisse træt af undertrykkende idioter, der træder på de små [Aziz]. Compel hende og du vil se hende flyve ind i kampen som møl til en flamme.

SCENE 06

SLUTSCENE

I hvilken detektiverne finder en løsning, eller det hele går af Hel til.

OG DET VAR SÅ DET ...

... eller er det? Selve scenariet er nu officielt slut, men spillerne får en sidste mulighed for at fortælle, hvad der videre skete.

NÆSTE ÅR

Fortæl spillerne at Copenhagen Streetlights efter planen fortsætter til næste års Viking Con, og at den slutning de vælger vil indgå i den fremtidige historie. Altså forudsat at deres hold vinder turneringen.

EN INTERESSANT AFSLUTNING

Så hvad synes de selv kunne være en interessant udvikling?

Bed hver spiller fortælle, hvad de synes kunne være en fed afslutning.

LOGISKE PUNKTER

- Hvad skete der med Isabella?
- Hvad skete der med staklerne fra Hedonistisk Front?
- Deler de Aziz' skæbne med Store A og hvordan reagerede han?
- Hvad skete der forresten med Aziz?
- Blev den spirende konflikt mellem Blågårdsbanden og det Hvide Hof stoppet?
- Kidnappede Blågårdsbanden alligevel Gustav Salinas?
- Går Blågårdsbanden måske efter nogle andre?

DET ALLERSIDSTE SPØRGSMÅL

Hvis der nu sidder nogen bag kulissen og trækker i trådene, hvem eller hvad tror I så det kunne være? Og hvorfor?

TAK FOR I ÅR, OG PÅ GENSYN I 2016

Tak alle spillerne for deres deltagelse, indsaml deres karakterer og - hvis muligt - deres notater, og mød de andre spilledere til en pointtælling og kåring af vindergruppe.

Tusinde tak for hjælpen!

Niels & Sune

FOLK FORSVINDER I KØDBYEN

I hvilken detektiverne erfarer at det Røde Hof er i byen.

SCENE XX? EN NETSKY?

Symbolet og nummeret på scenen fortæller dig, at dette er en svævende scene, som du kan "hente ned fra skyen", når du har brug for den.

Med andre ord, ved vi ikke, hvornår - om nogensinde - spillerne vil benytte den.

Vi **antager**, at den kan være aktuel imellem scene 02, hvor Store A fortæller at folk forsvinder fra Kødbyen, og scene 04 hvor Gustav nævner Kødbyen. Men vi kan ikke være sikre.

Derfor er den fri af det normale forløb. Ret smart, ikke?

PÅ DRUK I KØDBYEN

Hvis detektiverne beslutter sig for at undersøge Kødbyen nærmere, kan det enten ske om dagen eller om natten.

I FULDT DAGSLYS

Om dagen er Kødbyen, præcis som du kender den. Handlende, cafégæster og et overflod af biler og [kæmpe] indkøbsvogne.

Vampyrerne fra det Hvide Hof er godt nok kolde i røven med dagslys, men deres fødekilde er ikke så nemme at sutte på.

Det Røde Hof (som du hører om lige om lidt), hader og frygter sollys, så de er heller ikke aktive om dagen.

Om dagen har Kødbyen følgende aspekter:

- **Kød i overflod**
- **Psykopatisk indkøbshelvede**

Foregår detektivernes undersøgelser i fuldt dagslys, skal du lade dem lalle rundt blandt de handlende og café latte drikende mennesker i maksimalt 10 minutter, hvor du sætter en monoton og kedelig scene.

Derefter bør de enten have fanget budskabet. Hvis ikke må du lukke scenen og hoppe tilbage til den oprindelige tidslinje.

EFTER MØRKETS FREMBRUD

Når først solen er gået ned, og diverse spillesteder og hårdtpumpede diskoteker har slået dørene op, er stedet som forvandlet.

Om natten har Kødbyen følgende aspekter:

- **Blodigt kød i overflod**
- **Fucking creepy**

Foretager detektiverne deres undersøgelser efter mørkets frembrud, skal du læse videre.

HVAD FOREGÅR DER HER?

Det er naturligvis ikke til at sige, hvad spillerne har af planer, men i denne scene antager vi, at de er taget til Kødbyen for at undersøge, om der er noget at grave op. Noget af relevans for dem og deres opgave.

Og ja. Der er måske i virkeligheden lidt for meget, de kan grave op. Måske mere end de havde håbet på og forestillet sig!

I bedste bandestil har det Røde Hof besluttet sig at udvide deres jagtmarker, og dette har de gjort ved at lave et stort, modigt indhug direkte i det Hvide Hofs område.

Et område der dannede ramme og fundament for den skrøbelige våbenhvile i København.

HVOR SKAL VI BEGYNDE?

Området er forvandlet til et sandt mekka af sociale og drikfældige muligheder.

Her kan du se en kortfattet liste over de [irrelevante] steder, detektiverne kan besøge.

- **Jolene**, populær og støjende bar
- **KIFAK**, mødested for LBGQT mennesker
- **Kødboderne 18**, en ret rå natklub
- **NOHO**, hip cocktailbar

Brug om nødvendigt ovenstående eksempler til at skabe ekstra atmosfære.

Lad dem rende rundt og lede, men ikke for længe. Før eller siden kommer de til stedet, hvor tingene, virkeligt, sket.

Har du brug for et pejlepunkt, bør spillerne ikke lede mere end i 5-10 minutters spilletid.

THE MEATMARKET

Diskoteket har tre aspekter:

- **Stroboskopisk, infernalsk røghelvede**
- **Varmt, svedigt kødmarked**
- **Øredøvende, hårdtpumpet technomusik**

Som aspekterne beskriver, er det et temmelig kaotisk sted at tale med folk eller at finde brugbar information på anden vis.

Lad en af spillerne lave en Careful (+4) eller Flashy (+2) test.

- **Failure:** Efter at have brændt 1.000 kroner af på drinks og talt med plørefulde mennesker, skal detektiverne til at give op. **Effekt:** De møder Eduard Andres, der endelig har givet efter for sin sult og har besluttet sig for at drikke. Se **Den Faldne** nedenfor.
- **Success:** Detektiverne undgår de værste faldgruber og når relativt hurtigt frem til lidt information. **Effekt:** De møder Eduard Andres, har lidt bonusinformation til dem. Se **Den Standhaftige** nedenfor.

DEN FALDNE

OBS! Denne afslutning er kun aktuel, hvis detektiverne fejler deres test ovenfor. Klarede de testen skal du se **Den Standhaftige** nedenfor i stedet.

EDUARDS 3 HURTIGE:

- **Ret nervøs:** Han virker vanvittigt nervøs og restløs. Som om han venter på noget.
- **Tømmelig ivrig:** Eduard kan slet ikke sidde stille, og tænker kun på at få en af detektiverne med udenfor i natten. Og isolationen.
- **Spanier:** Eduard er af spansk afstamning og taler ekstremt dårligt engelsk.

Eduard Andres er en spansktalende vampyrjæger, der desværre faldt i klørene på Isabella Orellana.

Hun inficerede ham med sit blod, og stakkels Eduard er nu ved at blive vanvittig efter at slukke tørsten.

Han har kæmpet imod meget længe, og er blevet hjulpet godt på vej af sin store viljestyrke.

Desværre er det netop i aften, at han er bukket under og som en narkoman har besluttet sig for, at skulle drikke menneskeblod for første gang.

Da han møder detektiverne vil han øjeblikkeligt begynde at lokke Signe med udenfor.

Lav en gruppecompel på **varmt, svedigt kødmarked**, for alle detektiver på nær Signe. Dem der ikke kan eller vil betale for dette compel, er ikke med i mødet mellem Eduard og Signe, og kan derfor ikke hjælpe eller støtte.

Kan hun ikke lokkes, kan du begynde en konflikt, hvor Eduard prøver at forføre hende til at komme med udenfor. Dette er en mental kamp mellem hans Sneaky og hendes Careful.

Bliver hun **taken out** eller vælger sig for at **concede**, er hun forført og går med ham, hvor han suger hendes blod.

Får hun suget sit blod af Eduard, eller modstår hun hans tilnærmelser mens Ludvig er til stede (**Vølvens Øje**), ved detektiverne nu, at det Røde Hof er til stede i Kødbyen.

Undgår Signe hans forførelse, og er Ludvig ikke i nærheden, lærer de kun, at Eduard er en mærkelig starut.

Hop nu tilbage til den oprindelige tidslinje.

DEN STANDHAFTIGE

OBS! Denne afslutning er kun aktuel, hvis detektiverne klarer deres test ovenfor. Klarede de ikke testen skal du se **Den Faldne** ovenfor i stedet.

EDUARDS 3 HURTIGE:

- **Bittersød:** Eduard er en flink, tyngt og bitter mand, der står foran en meget sort fremtid.
- **Spanier:** Eduard er af spansk afstamning og taler ekstremt dårligt engelsk.
- **Stålsat hævner:** Hans had til blodsugere er enormt, og det udstråler han med alle sine kommentarer og holdninger.

Eduard Andres er en spansktalende vampyrjæger, der desværre faldt i klørene på Isabella Orellana.

Hun inficerede ham med sit blod, og stakkels Eduard kæmper nu en evig kamp for at undgå, at falde for fristelsen om, at drikke menneskeblod.

I sin kamp mod sin nye skyggeside er Eduard blevet medlem af St. Giles broderskabet, og har sidenhen forfulgt Isabel Orellana hele vejen fra Chile og til København.

Han har ikke opsporet hende i København endnu, men han er ved at følge op på nogle rygter, han har hørt om at der forsvinder folk i Kødbyen – for måske er det hende der står bag.

Hvis Eduard er i nærheden af Ludvig, vil **Vølvens Øje** afsløre to ting:

- En magisk flammende tatovering på Eduards hals
- Eduard har en sjælelig kamp mellem sine to sider

Samtalen med Eduard, glider relativt gnidningsfrit. Altså bortset fra, at hen er skide svær at kommunikerer med og ikke mindst forstå.

Bed en spiller lave en Flashy (+2) test for udbyttet af samtalen.

- **Failure:** Det er næsten umuligt at forstå, hvad Eduard siger. Det eneste der opsnappes er, at han er på jagt efter en vampyr i København. Hvilken slags vampyr, er dog umuligt at forstå.
- **Success:** Eduard jager en vampyr fra det Røde Hof. Han har jagtet den helt fra Chile.
- **Style:** Hun hedder Isabella og han har hørt, at hun er involveret i en eller anden form for kidnapning.

Efter denne lille ekstra interaktion, er vi tilbage på sporet igen, og du skal hoppe ind i den originale tidslinje igen.