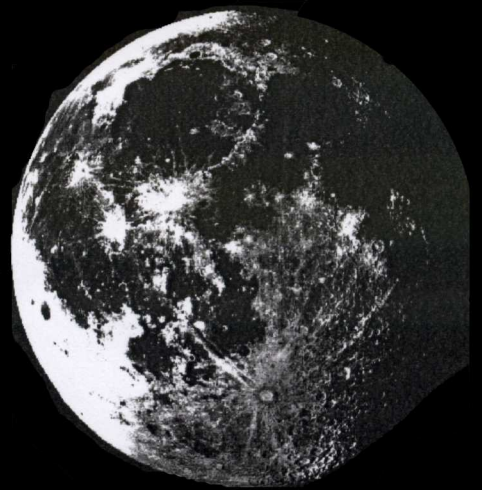


APOLLO

DARK CONSPIRACY



Et rollespils scenarie af CASPAR VANG

Scenarie

APOLLO
Copyright Caspar Vang 1998

Indholdsfortegnelse.

- 1 Forord
- 1 Credits
- 1 Prolog
- 2 Bybilledet

Spilpersonerne

- 3 William Stern
- 3 Daniel Boorda
- 4 Michael Trencher
- 4 Johnny Wong
- 4 Valerie Brazil (Xrated)
- 5 Novelle intro til spilleleder

Scenerne i APOLLO

- 6 Coffeeshop
- 6 Nightclub
- 7 XXX Allnight
- 8 Al Wilcox lejlighed
- 9 Freddy Mack ringer
- 9 Slipse fyrens hotelværelse
- 10 Boordas drøm
- 11 En gammel ven af Admiral Boorda
- 11 Sundance ringer
- 12 Brazils drøm
- 12 Turen til Baltimore
- 12 Fats i Baltimore
- 13 Shermans hus
- 15 Mødet på jernbanen
- 17 Filmen
- 18 Ed Walters

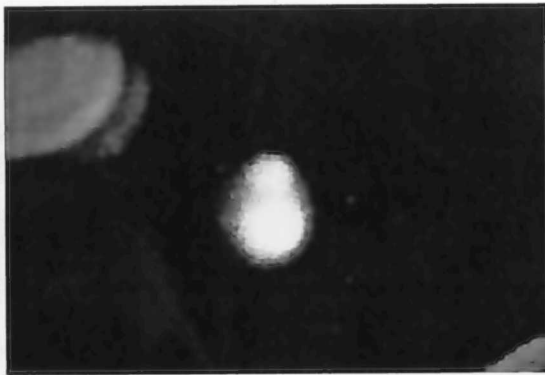
Øvrige.. Kort til GM, Spillerkort
Karakterark

NASA

National Aeronautics
Space Administration

INFORMATION

Number



UNIDENTIFIED FLYING OBJECTS

The information contained here has been
to queries on Unidentified Flying Objects of the
House as well as NASA.

NASA is the focal point for answering
the White House relating to UFOs. NASA

Amerikansk admiral skudt

WASHINGTON - Den øverstkommanderende for USAs flåde, den 56-årige admiral Mike Boorda, blev i går skudt ved sit hjem på Washington Navy Yard og blev straks bragt til hospitalet. Hans tilstand blev i går aftes beskrevet som meget alvorlig af hospitalet, D.C. General Hospital. En kilde i forsvarsministeriet oplyste, at man ikke vidste, hvem der affyrede skuddet. Mike Boorda er den første værnepligtige i USA, der er kommet så højt til vejs i den amerikanske flåde. (Reuter)

USAs flådechef begår selvmord

Frygtede pinlig afsløring i Newsweek

Af Jacob Bjerg Møller,
Savannah, Georgia

Den øverste chef for den amerikanske flåde, admiral Jeremy Boorda, begik selvmord, bl.a. fordi han frygtede en pinlig afsløring i nyhedsmagasinet, Newsweek.

Det mere end antyder flådens officielle talsmand, admiral Kendall Pease.

Den 56-årige Boorda skød sig selv uden for sin embedsbolig på Navy Yard i Washington DC få timer før, han torsdag eftermiddag skulle have haft et møde med to journalister fra Newsweek.

Nyhedsmagasinet er kommet i besiddelse af et foto, der viser, at admiralen ved forskellige lejligheder bar skjorter, som han ikke havde ret til. Det

drejede sig bl.a. om to 'V-bånd', som gives til personer, der har været i aktiv kamp i Vietnam-krigen. Admiral Boorda gjorde tjeneste i Vietnam, men var aldrig i kamp.

Flådechefen havde dog andre problemer. Anonyme officerer krævede fornylig i læserbreve i flåde-tidsskrifter Boordas afgang, 'fordi han ikke er opgaven voksen, og fordi han er en svag leder'.

Nyhedsmagasinet Newsweek bryder sig ikke om at få tillagt en indirekte skyld

- Det er en tragedie, som vi dybt beklager. Men det bør understreges, at vi ikke har offentliggjort nogen artikel om admiral Boorda, og vi har end ikke nået nogen konklusion i omtalte sag, hed det i går i en pressemeddelelse fra bladets chefredaktion.



Et Horror Rollespils Scenarie til Dark Conspiracy for fem spillere.

APOLLO

Skrevet og illustreret af **CASPAR VANG**

Inspireret af en virkelig hændelse.

Forord

Det oprindelige Dark Conspiracy baggrundsmateriale er for eksplicit og ekstremt til at virke som baggrund for et horror Scenarie. Derfor er Apollo i den forstand ikke et normalt Dark Conspiracy Scenarie, men nok mere et noir, thriller, horror scenarie. Det normale baggrunds materiale passer til en fortælling i 2030 men Apollo er knap så meget sci-fi som det. Men nok om det. Når du spiller Apollo, eller hvilket som helst andet Dark scenarie, så prøv at fange en trykkende, rå, deprimerende, langsom stemning. Sørg for at gøre spillerne urolige, lad dem få antydningen af ubehag. Lad dem finde spor på en måde som får dem til at tvivle på sig selv og andres intentioner. Det vigtigste er at du aldrig lader spillerne få kontrollen over spillet, de må på intet tidspunkt føle sig sikre. Hvis de gør det så træk tæppet væk under dem. Lad spillerne se alt, men alligevel ingenting.

Langt de fleste scenarier man ser i dag er så gennemført forklarede, at spillelederen efter spillet kan analysere og vende og dreje scenariet for de nysgerrige spillere, hvis der var noget de ikke havde forstået i fortællingen eller havde haft en uforklarlig oplevelse. Så er det jo nemt at spørge gud, hvad der egentligt skete. Men samtidig forlader det mystiske scenariet, og den subjektive behandling spilleren har givet fortællingen mister sin betydning. Intet er længere tvetydigt eller spændende. Det bliver ikke længere et spørgsmål om hvad der skete eller hvad jeg gjorde og hvorledes dette havde en betydning for scenariets udvikling, men et spørgsmål om hvorledes jeg bure have handlet, hvad der skulle være sket og hvorledes man skulle have løst problemerne. Spilleren kommer til at sidde tilbage med en ret tom fornemmelse og en følelse at skyld over ikke at have handlet anderledes eller "rigtigt" i forhold til scenariet. Så kunne man jo lige så godt lade være med at spille med.

Scenariet Apollo er på dette punkt meget forskelligt fra de fleste scenarier. For det første indeholder det nogle scener som er meget åbne og nogle uforklarlige hændelser som forbliver uforklarlige. Begivenhederne skal forblive åbne for tolkninger, både for leder og spillere. Det hænger sammen med min overbevisning om at scenarier ikke skal forklare, de skal opleves, og den oplevelse man har af historien, personerne, miljø, sin spilpersoners personlighed o.s.v. skal bestå. Lad være med at forklare noget som helst til spillerne, please.

Hvis nogen ønsker at bidrage med kritik af scenariet eller har spørgsmål kan jeg træffes på tlf. 66177307. Eller skriv til mig på adressen, Skibhusvej 54 st.th 5000 Odense C, DK eller kbilly@get2net.dk

Musik forslag

FRONT 242 Mute@ge, **FRONT 242** Angels vs. animals, til Andy's Place.

DAVID BOWIE Let's Dance, **DAVID BOWIE** Tonight, **HENDRIX** Are you Experienced?, til Dorry's Tavern.

CREDITS

Inspirationen til scenariet er hentet så mange steder fra at det ville være umuligt at få dem alle med. Materialet jeg har brugt, har hovedsageligt bestået af information fra Politiken og CNN på Internet. Store dele af scenariet bygger på virkelige begivenheder og personer. Dette har jeg gjort for at opnå en særlig stemning, samt gøre fortællingen mere interessant for spillerne og spillelederen. Ligeledes indeholder scenariet referencer til film, bøger og tvserier. Følgende bøger har i særdeleshed bidraget med inspiration, **COMMUNION** af WHITLY Strieber, **BEYOND TOP SECRET** af Timothy Good, **BOOK OF THE UNEXPLAINED**, Volume one, af Jane Goldman, samt **VIRTUAL LIGHT** af William Gibson.

Tak til spiltestere, **Ole Wedel**, **Morten Bense**, **Michael Bo Hansen**, **Andreas Lieberoth** og **Frederik J. Jensen**.

PROLOG

Daniel Boorda, en falleret ung børsmægler plages af erindringen om sin faders, **Admiral Boorda**, tragiske selvmord den 16 maj 1996. Daniel plages af en tvangstanke om at faderens selvmord ikke skyldes at nyhedsmagasinet **NEWSWEEK** ville mangfoldiggøre pinlige afsløringer, men at han blev likvideret af en hemmelig regeringsstøttet organisation, fordi han ville overdrage kompromitterede dokumenter til de pågældende journalister.

Den unge Boorda prøvede i 1998 at grave i faderens dødsfald, efter at have hørt rygter om at faderen havde stjålet nogle værdifulde dokumenter. Dokumenterne ville Boorda aflevere til journalisten **William Stern**, som på det tidspunkt arbejdede for NewsWeek, Stern er UFO interesseret og tilknyttet en gruppe entusiaster med beslægtede tilbøjeligheder, som Boorda havde kontaktet via Internet, Boorda tilkendegav at han havde nogle vigtige effekter, han vil overdrage gruppen, som så skal følge emnet op i pressen.

Stern er forfatter af et par bøger om UFOproblemet.

Dagen før mødet begår Admiral Boorda selvmord. Stern bliver fyrret fra NewsWeek kort tid efter, og via gentagende anonyme telefon opkald bliver han advaret om konsekvenserne, hvis han lader det blive offentligt kendt af Boorda havde kontaktet ham og hans bekendte kort før sin død. Efter dette kontaktede Stern i hemmelighed **Elizabeth Boorda**, Admiralens kone, angående sagen, han fortæller hende at han er blevet truet af ukendte folk og frygter slet spil vedrørende hendes mands død. Hun lader Stern vide at regeringen har kontaktet

hende angående hendes mands engagement i sagen om nogle bortkomne top-hemmelige dokumenter. Men hun ønsker ikke at kommentere sagen yderligere og beder Stern lade hendes familie i fred.

To år senere (1998) dør Elizabeth Boorda af en blodprop, efter længere tids sygdom. På hospitalet fortæller hun sit eneste barn (Daniel) om journalisten Stern, og om regerings folkene som ledte efter nogle bortkomne dokumenter. Hun beder sin søn finde disse dokumenter, så faderens og familiens navn kan blive rensset. Hun er overbevist om at hendes mand var en retskaffen, rimelig mand, hvis han havde fjernet regerings dokumenter kunne det ikke være uden grund. Hun ønsker ikke at dø vel vidende, at hendes mands død er en løgn.

Daniel Boorda Kontakter Stern. Sammen med Sterns bekendte UFO entusiasten **Keith Neuhaus** og den 15 årige hacker **X-rated (Valerie Brazil)** beslutter de sig for at finde sandheden bag Admiral Boordas død. Forsøget mislykkedes. Neuhaus bliver dræbt i en voldsom bilulykke da han og X-rated på fjerde dag bliver forfulgt af regerings agenter, efter at have hacket oplysninger fra forsvarrets computernet. X-rated slipper med et års fængsel, grundet manglende bevismateriale og hendes alder taget i betragtning. Egentligt forholder det sig således at de ikke så gerne, så et talent gå til spilde, og derfor giver hende en mild dom for senere tjenester.

Boorda og Stern beslutter at standse efterforskningen her. De eneste spor de finder frem til er at Admiral Boorda havde haft voldsomme menings udvekslinger med flere regerings folk inden hans død og at han havde haft kontakt til New Yorks underverden gennem en kontakt i Baltimore.

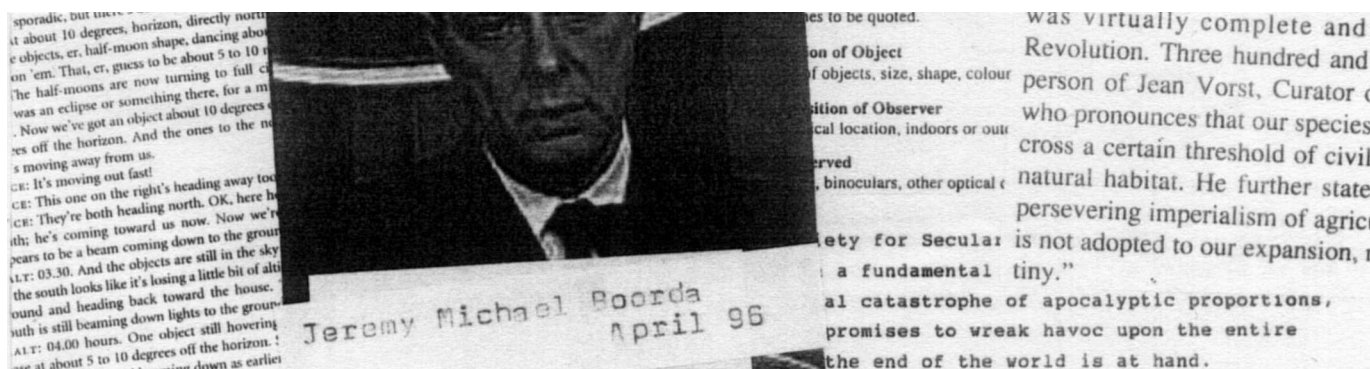
BYBILLEDET

Det er egentligt op til spillelederen om hvorvidt vedkommende vil give en hurtig introduktion af byen og miljøet inden scenariets start, eller langsomt løbende skabe stemningen gennem forklaring og beskrivelser. Personligt foretrækker jeg den sidste løsning, kombineret med en kort introduktion.

NEW YORK, tirsdag 2 April, 2002

En overbefolket, forurenede og slidt by. En by fyldt til randen med trætte, bitre, utilfredse mennesker. De mennesker som så endnu et årtusinder gå. Dem som havde ventet på de store forandringer. Måske en revolution eller måske den dommedag som alle ventede på, men aldrig kom. Intet forandrede sig. Den knugende udefinerbare frygt som alle bærer et sted inden i sig er blevet stærkere, regeringens indflydelse er så godt som forsvundet. Alt er privatiseret, skelet mellem overklassen og pøblen forøges, arbejdsløsheden stiger fortsat. De rige er blevet rigere og dem som ingenting havde har fået mindre. Man havde ventet på en forandring, hvad som helst. Men forandringen udeblev. Menneskene er utilfredse, de har utilfredsheden med sig over alt, lysten til at hjælpe andre er forsvundet, kynismen klæber sig til folk. Det var som om at folk et kort øjeblik havde valget, men det blev taget fra dem af en usynlig fjende. Nu venter de på at finde fjenden mens de overvejer deres næste træk. Det føles som om der ligger en bombe og tikker et eller andet sted. En by i angst.

Bybilledet er beskiddet og fugtigt, det regner tit, en giftig kølig regn. Når det ikke regner er det forfærdeligt varmt selv i April, solen bager nådesløst gennem den ozonfri atmosfære. **Manhattan** er mere eller mindre blevet New Yorks elite distrikt, med overvågning og politipatroljer der leder tankerne hen på en politistat. Kun **Chinatown**, **Greenwich Village** og **Little Italy** har bevaret den gamle bys gnist. Al handel uden bys og udenlands er koncentreret omkring Manhattan og **Staten Island**, her ser man de store Corporate skyskrabere, Tvstationerne og alle riges boliger. Steder hvor folk måske får en kryotank når de dør i stedet for en kiste. Steder hvor du kan købe solbriller som koster din husleje for seks måneder, alt pakket pænt rent og sterilt ind, konstant overvåget af det Privatiserede Politi. Den virkelige slum er rykket ud i byens grænse områder hvor optøjer i Housing Projects og Farm Family Relocation Camps hører til dagens orden. **Bronx**, **Brooklyn**, **Queens** er områder hvor resterne af den svindende middelklasse holder til, folk der stadig forholdsvis uafhængigt kan tjene til dagen af vejen. Gadebilledet her er små snuskede pizzeriaer, spanske ryttere foran forretningerne, bilvrug, krakelerede bygninger, overmalet med "The World is Yours" budskaber og graffiti tags, tilhængede butiksruder med "For Rent" skilte hængende, andre med "trespassers will be shot", sortbørs-pantelånere, små bål af affald ved gyder befolket af glemte eksistenser. Alfonsere med deres piger og deres kunder som søgende langsomt cruiser gaden. Unge med rygmærker, bookmakere, tiggere, hustlers, pushere, dommedagsprofeter. Coffeeshops med falmet udsmykning, Sushibars, skumle S&M stripbarer ved siden af mere ordinære beværtninger. Boder overdækket med presenninger indeholdene tusinder af tilsyneladende ubrugelige ting, og lidt HiTech hælervarer. Tatooshops. Plakater påklippet en overmalet mur. Påtrods den trykkende stemning er der en evig pumpende aktivitet, New York er stadig byen som aldrig sover. Men ingen drømme uden søvn. Og det kunne se ud som at folk i New York har glemt deres drømme, eller blev de til mareridt?



SPILPERSONERNE

En kort beskrivelse af de 5 spilpersoners baggrund og andre nyttige informationer. Karakterarkene rummer yderligere oplysninger.

William Stern

Freelance journalist/forfatter, 32 år. Bopæl, Empire Blvd. 1195 4. etage, Brooklyn 1,75. sort tilbagestrøget halvlangt hår, overskæg, rimeligt kraftig af bygning.

Stern har jævnligt kontakt med en UFO interesse gruppe i New York, Michael Trencher er tilknyttet denne gruppe.

Sterns engagement med Daniel Boorda og de involverede er beskrevet i prologen.

Er gift på tredje år med sit livs kærlighed, Maggie. Sammen har de den 5 årige søn Andrew. Deres lejlighed er ret rummelig og har udsigt til den ret forfaldne Prospect park. På trods af den indtjening William får for sine to udgivne værker, The Gulf Breeze incident (1994) og Extra Terrestrial Life, Fact or Fallacy (2001) med Trencher som konsulent, er familiens indtægtskilde konens velbesøgte galleri på Grand av. i den bedre, anstændige del af Queens.

Stern skriver artikler for flere tidsskrifter om UFOer og paranormale begivenheder. Personligt er Stern materialist og skeptiker. Han er af den overbevisning at der er et fast kausalitets princip, som er grundlaget for alt, der er ingen sjæl eller ånd. I sager vedrørende UFOer er Stern tilhænger af TST (Tectonic Stress Theory) teorien udarbejdet af Michael Persinger. Teorien bygger på at uro under jordoverfladen frembringer elektromagnetiske udladninger, som uddar sig som lys på himlen og påvirker hjernens egen elektromagnetiske aktivitet. Dette skaber hallucinationer som er så håndgribelige, at de ikke kan skelnes fra virkelige hændelser. Ens kulturelle baggrund som latent befinder sig i hjernen, er så katalysator for hvad man ser, en Alien, et UFO, en engel, et spøgelse o.s.v. Forskningen viser at en sådan stimulering af hjernen faktisk er mulig.

I UFO kredse er Stern nok mest kendt for afsløringen af Ed Walters fra Gulf Breeze, Florida i 1999. Ed Walters fotografier og forklaringer om UFOer var ellers et af de mest lovende beviser for eksistensen af udenjordisk liv. Walters hævdede at mellem November 1987 og Maj 1988 forsøgte UFOer, uden held, at bortføre ham og hans kone med en blå stråle. Hver gang et UFO nærmede sig, ville Ed få en summende lyd inde i hovedet for derefter at skynde sig ud for at fotografere det ventende UFO. Hans over fyrre billeder er afsindige, de er blevet undersøgt af eksperter og godkendt som ikke forfalskede. I 1993 optog Ed et lille UFO med et video kamera ved kysten. MUFON (Mutual UFO Network) bad Stern og psykologen Kathy Strader interviewe Walters og prøve at finde ud af om han har forfalsket billederne. Under en samtale med Frances, Eds kone, fortæller Frances at hun mistænker Ed for at være sindslidende, at han har opfundet historien om rumvæsnerne og forfalsket billederne. Hun ved ikke hvorfor, men han har forbudt hende at komme ind i garagen. Hun er bange for at han ville gøre hende ondt hvis hun fortalte det til nogen. Strader går tættere på Walters under deres samtaler og han bliver mere og mere urolig. Strader erkender overfor Stern at hun er bange for at Frances har ret og at Ed måske ikke er særligt stabil rent psykologisk. Men de har ingen klare beviser, så Strader og Stern bliver nødt til at tage tilbage til New York. Stern bliver af nysgerrighed tilbage i Gulf Breeze for at se Walters reaktion på deres besøg. Den 19 September 1999 filmer Stern, efter to dages overvågning af Walters hus, at Ed forlader huset med en trailer fuld af udstyr. Senere på aftenen filmer han hvorledes Ed med lys udstyr, glasfiberskelet og plastic overtræk, fotograferer sine forfalskede UFOer på en øde landevej, dagen efter er Ed latterlig gjort i TV og flere af landets aviser. Ed Walters forklarer ikke nogen af begivenhederne for pressen eller kommer med nogen forklaring.

Stern kører i en Ford Sedan.

Daniel Michael Boorda

Børsmægler, 27 år. Bopæl, 5th ave. 1271 12. etage, Greenwich Village, Manhattan 1,80. Sort kort hår, slank, to diamant øreringe.

Det er gået rigtigt meget ned af bakke for Daniel de seneste par år. Pengene han har arvet fra mor og far røg på dårlige investeringer, coke, piger, fester, det eneste han har tilbage er lejligheden, en flot bil og en fandens masse minder som plager ham. For øjeblikket hænger hans job hos Killdare & Partners på F. D. Rosevelt Dr. i en tynd tråd. Umiddelbart har Daniel aldrig haft nogen mistanke om at der skulle være noget galt i familien. Han var ung smuk og succesrig, omgivelserne han voksede op i var rare og skabte ingen bekymringer, så han blev ret chokeret da hans moder, kort forinden sin død fortalte ham om regeringsfolkene der havde ledt efter dokumenter eller lignende i familiens hus, og om den bekymrede unge journalist som var blevet truet til at holde tæ. Daniels forældre har aldrig forlangt noget af ham, han har fået alting foræret, lejlighed, uddannelse, bil, job. Han mener at han skylder dem, og da han aldrig har set sin moder så ulykkelig, lover han hende at komme tilbunds i sagen. Hans engagement i sagen sammen med Stern er forklaret i prologen.

Daniels selvdestruktive holdning, forbrug og ødslen med penge er et produkt af hans angst og afmagt omkring hans faders død og løftet til sin moder. Dette har senest udartet sig i voldsomme mareridt og migræne. Han føler sig på en måde ansvarlig for fiaskoen i første omgang, hvis muligheden bød sig igen ville han sørge for at Neuhaus død og Brazils fængsling ikke var forgæves. Som ung så Daniel ikke særligt meget til sin fader, på grund af dennes arbejde, men han havde også altid opfattelsen af at hans fader slæbte rund på en masse bekymringer der gjorde familien overflødig. På den anden side havde Daniel altid på fornemmelsen at der var et eller andet galt med hans fader. Han har en vag erindring om at Admiral Boorda engang har fortalt ham noget meget vigtigt og foruroligende, måske var det en eller anden hemmelighed de havde sammen men Daniel husker ikke nøjagtig hvad. Og så han engang sin fader græde eller er det indbildning?.

Daniel kører i en BMW og ejer en blank Colt Krait (pistol).

Michael Trencher

Sælger, 29 år. Bopæl, Kildare dr. 745 7. etage, Bronx
1,70. Sort karsæt hår, solbrændt, slank, sorte firkantede hornbriller.

Trencher er uheldbredelig UFO entusiast, et omvarende leksikon om ufologi og alt andet om paranormale fænomener. Han deler en mindre lejlighed med hans søster, Michelle som er rengøringskone. Hans værelse er stoppet med plakater, fotografier, artikler, bøger, video og audio kassetter om UFOer. Michael har flere gange virket som konsulent og autoritet for tidsskrifter, TV og radioudsendelser vedrørende emnet, men har ikke selv dannet sig et billede af hvad fænomenet reelt er. Den teori han som regel hælder til er at UFOet er et psykosocialt problem, med rødder i syn, hallucinationer og kulturel baggrund. Et mysterium som skal løses ved at undersøge psyken fremfor at lede i rummet. Teorien er bl.a. beskrevet af Loren Coleman og Jerome Clark i 1970'erne. Trencher er tilknyttet en mindre gruppe af UFO interesserede i New York og virker som talsmand for gruppen. Han har desuden arbejdet med Stern som konsulent på bogen, Ekstra Terrestrial Life, Fact or Fallacy (2001). Gennem MUFON har Trencher fået kontakt med Kongresmedlem **Rupert Fletcher**, som bidrager med regerings synspunkter til sagerne. Når Michael ikke arbejder med UFOer administrerer han en HomeShopping Database for Cybermall NY. Et mindre firma i Queens. Michael har aldrig haft nogen personlig oplevelse som involverer UFOer, og har egentligt på fornemmelsen at disse er forbeholdent folk med emotionelle problemer.

Michael ejer hverken en bil eller en pistol.

Johnny Wong

Bartender, 24 år. Bopæl, 14th ave. 2055 9. etage, Brooklyn
1,70. Asiatiske træk. Sort halvlangt hår i hestehale, slank.

Wong bor alene i en mindre snusket lejlighed, hvor det eneste selskab er et akvarium med tre piratfisk. Johnny har arbejdet som bartender på dancebaren The Pitstop, Ocean pkwy. Brooklyn de sidste fem år. Sideløbende med dette har han små hustlet og haft fingrene i andre små kriminelle aktiviteter. Lidt dope salg, hælervarer og lidt kurerarbejde for **Freddy Mack**. For øjeblikket opbevarer han en lille pakke for Mack, den indeholder 200 gram. Moondust, til en værdi af ca. 80.000. Johnny ved ikke hvad der er i pakken, man åbner ikke pakkerne når man er kurer. Han er af den overbevisning, at så længe du ikke spiller med de store drenge eller træder politiet over tæerne, kan du sagtens klare dig i den branche.

Johnny er Sterns bedste ven og kan godt lide den måde han ryger rundt og leger rumvæsen detektiv på, selv mener han at han har en sund humoristisk afstand til Sterns arbejde. Stern er mærkelig men en god ven, han skal bare ikke prøve på at overbevise Johnny om at der eksisterer rummænd. Men hvis der er problemer, hvilket der tit er, så er Johnny nok den mest pålidelige mand du kan finde. Forudsat at der er en gensidig tillid, og penge i sigte. Han kan godt gå med på et risikabelt job hvis det kaster knaster af bagefter. Han har bagt grundigt på Valerie, men hun virker ikke interesseret. Han skal måske bare arbejde lidt mere på hende, få hende til at forstå at han ikke er en så skidt fyr som hun måske tror.

Johnny ejer en Glock17 (pistol) og en gammel Ford pickup.

Valerie Brazil (X-Rated)

Computer programmør, 21 år. Bopæl, Merrick Blvd. 2775 6. etage, Queens
1,80. Langt kastaniebrunt hår. Slank, keltiske tatoveringer på højre arm. Øreringe.

Valerie bor alene på et værelse i et dårligt vedligeholdt Houseing project. Her har hun lavet sin egen hyggelige lille verden, med katten Jones. Den programmering hun laver for firmaet Datacom ordner hun hjemme. Hun er en rigtig behageligheds narkoman, sover altid længe og holder sig for det meste på sit værelse.

Da Valerie var otte år og boede med sine forældre ude på Belle Terre, Long Island, havde hun en mærkelig oplevelse. Hun kørte sent en september aften gennem skoven fra et besøg hos en veninde. Hun skulle være hjemme omkring midnat, men blev fundet af politiet kl. Fem om morgenen, seks kilometer fra forældrenes hus. Hun var forkommen og havde feber. Valerie husker intet fra episoden, bortset fra at hun kørte fra venindens hus, og da hun kørte gennem skoven hørte hun nogle lyde, hun standsede cyklen for at se på nogle søde egern der legede. Forældrene frygter det værste men lægen der undersøger hende forsikrer dem om at der ikke er sket noget seksuelt overgreb på pigen. Valerie begriber ikke situationen før hun en dag hører sin fader tale i telefon med en eller anden om episoden, faderen som ikke ved at Valerie, lytter beretter at hun var væk i over syv timer, men forældrene begyndte allerede at lede efter hende før midnat, fordi de havde set nogle underlige lys i skoven. Dette skræmte Valerie så meget at hun fortrængte hændelsen endnu mere, og husker nu kun at hun var alvorligt syg. Senere har hun flere gange haft natlige besøg som hun intet husker noget om. Nogen har ført hende bort om natten for at undersøge og studere hende.

Brazil er forfærdelig god til at bruge computere og ordne elektronik, så god at da hun blev taget for hacking af forsvarrets computere i 1998, fik hun kun et års fængsel. Den officielle grund var manglende bevismateriale, men regeringen ville gøre hende en tjeneste for senere at kunne udnytte dette. Hendes engagement i Admiral Boorda sagen er beskrevet i prologen. Hun føler at det var hendes fejl at de blev opdaget da hun skulle hente informationer på Admiral Boorda, hvis hun kunne få en chance mere ville hun gøre det ordentligt. Desværre ved hun ikke at regeringen forventede at nogen ville komme efter information, og derfor var parate. Hun ved godt at Wong er varm på hende og ville egentligt godt gengælde hans tilnærmelser. Problemet er at hun er bange for at skabe problemer for nogen, ubevidst ved hun at nogen fører hende bort om natten, dette må ingen blive udsat for. Hun ved at regeringen vil dukke op, men prøver desperat at finde en måde hun kan undgå dem på, finde en vej ud af problemerne.

Valerie ejer en WalterP7 (pistol)

NOVELLE INTRO

Introduktionen her er lavet for at give spillelederen mere indtryk af spilpersonen. En anden introduktion leveres til de enkelte spillere sammen med karakterarkene og det øvrige materiale.

WILLIAM STERN, 8:01

William bliver vækket af telefonen, udenfor de nedrullede persienner høres gadelarmen fra Empire Blvd. Maggie sover. Det er en velkendt stemme i telefonen, **Al Wilcox**. En små hustler som Stern har købt information af før. Stern og Al er dog ikke de bedste venner. Al spørger først om hvordan det går o.s.v. dernæst spørger han om Stern stadig er interesseret i informationer vedrørende Admiral Boorda. Han fortæller ikke hvad det er, kun at det er rigtigt underligt. Han vil møde Stern på Andy's Place klokken 1:00 i nat. I mellemtiden er Maggie stået op, hun pusler rundt og har lavet kaffe, nu sidder hun over morgens avisen. Hun er naturligt nysgerrig, William nævner at det vedrører Admiral Boorda. Maggie bliver underligt stille, hun bryder sig ikke om at han arbejder med den sag, hun ønsker ikke at William kommer ud i problemer. Pludselig kommer hun i tanker om en mand som besøgte galleriet. *Jeg skulle for øvrigt hilse fra, hvad pokker var det nu han hedder. Det må have været en af dine venner, han var nede i galleriet i går. Slank fyr, trimmet skæg. Pæn, sydstats accent. Han vidste i hvert fald hvem jeg var.* William har naturligvis ingen anelse om hvem det er, og faktisk har Maggie kun set **Ed Walters** en gang i TV og kan ikke genkende ham. Det er en grå, mørk dag, regnen siler ned.

DANIEL BOORDA, 7:39

Daniel sover ikke så godt for tiden. *Du sidder i en varm og behagelig lænestol. Hele familien er samlet, det er jul. Din moder har lige pyntet træet. Du ved du ikke må forstyrre din Fader, men kan ikke lade være. Han har travlt, han sidder inde på kontoret. Forsigtigt åbner du døren på klem, så du kan se hvad han laver. Telefonen lægges på, han sidder et stykke tid og ser tomt frem for sig, løfter hånden for at skjule tårerne, men kan ikke skjule gråden. Pludselig har han den i hånden, en pistol, som han løfter mod tindingen. Uden for vinduet passerer en skygge, mens du prøver at nå ham. Han klemmer fingeren på aftrækkeren.*

Netop da vågner du badet i sved. Udenfor siler regnen ned. Daniel har det ikke særligt godt. Dette er en begyndende nedtur for ham, hans lejlighed er et rod. Flasker, piller, tomme pakker fra cigaretter og færdigmat. Der er en besked på telefonsvareren fra i går, det er **Martin Waldorf** fra **Killdare og Partners**, han fortæller at Daniel er fyrret, hans ting vil blive sendt over med et bud. Den samme besked ligger også som E-Mail. (Da han forlader sit hjem holder **Mr. Little** øje med ham fra sin bil, men Daniel bemærker det jo ikke da han ikke kender ham endnu)

VALERIE BRAZIL, 9:45

Brazil sover heller ikke godt for tiden. *Du er i en skov, det har regnet og jorden er fugtig. Du står for foden af et stort træ, det må være det største træ i skoven og kigger på små egern der leger for foden af træet. Da du har stået der et stykke tid, kan du ikke lade være med at røre dem. Da du langsomt strækker hånden ud efter dem standser deres leg. Det er som om at du bliver følelsesløs i kroppen, og bliver løftet op fra jorden. Du ved nogen bærer dig men du kan ikke føle dem, du kan skimte nogen i øjenkrogen, men de er lige uden for dit synsfelt. De bærer dig hen til træet, du vil ikke hen til træet. Du bliver bange, mere bange end du nogensinde har været før. Hvorfor gør de dette ved dig, de har ingen ret til det, du vil hjem til din mor. Johnny hjælp mig, far hjælp, prøver du at skribe, men ikke en lyd kommer ud af svelget. Du ser et billede fra tv, et billede du tydeligt husker fra din barndom. Det fik dig til at kaste op. En abe med hovedet åbnet, elektroder stikker op derfra.*

Du vågner ved at det banker på døren og nogen siger dit navn. Regnen hamrer på vinduet og flere politisirener hører du passere på Merrick Blvd. der er varmt på dit værelse og dit undertøj er vådt af sved. Dit ansigt er fyldt med tårer du må have grædt i søvne. Det banker på igen, en stemme spørger om du er ok. Det er **Chass Rossano** og **Phil Coons** som vil tale med Valerie. Da de er lukket ind, beder de om kaffe og opfører sig overlegent og truende. De siger at de arbejder for de folk der holder hende ude af fængslet. De spørger til Daniel Boorda og Stern. *Boorda vil måske prøve på noget igen, hvis han kontakter dig for hjælp, så hjælp ham.* De ønsker at vide om han har fået fat i noget, noget bortkommet som staten har brug for. Nogen andre ønsker at få fingrene i det og det kan de ikke lade ske, hun kan på en gang hjælpe sit land, tjene lidt penge og forhindre at hendes venner kommer til skade. Tilbuddet bliver simpelthen ikke bedre, hun skal bare ringe på dette nummer.

JOHNNY WONG, 10:30

Johnny vågner fordi hans mund er ved at tørre ud. Han har vilde tømmermænd og er et øjeblik uklar om hvor han er. Men da han hører regnen dryppe fra det utætte loft ned i spandene, ved han at han er hjemme. Et forfærdeligt rod. Efter at han har sundet sig lidt, drukket en liter vand og spist hovedpine piller, sidder han resten af dagen og føler sig godt og grundigt ussel, mens han tænker på pakken og de 1000 han får for at levere den. For øjeblikket holder Johnny jo en pakke for **Freddy Mack**. Johnny skal aflevere pakken på en adresse han får oplyst Onsdag middag over telefonen af Mack. Husk at notere dig hvad Johnny gør af pakken, eller om han bare lader den ligge i kassen under sengen. Den har ingen umiddelbar betydning, brug ideen som du vil, det kunne jo være ret interessant hvis han rendte rundt med en pose dope under jakken. Pointen er også at han skal undre sig over hvad der er i pakken.

MICHAEL TRENCHER, 9:58

Michael bliver vækket af sin søster, **Michelle**. Han har siddet og arbejdet hele natten men nu mener hun altså ikke at han skal sove længere. Michelle er på vej på arbejde, hun fortæller at der ligger en indkøbs liste i køkkenet. Efter morgen maden og avisen handler han ind, uden for siler det ned. I supermarkedet griber en mand, som han også så på vej her hen, fat i hans arm og trækker ham ind til siden mens han kigger undersøgende på Michael. Fyren lugter af sved og regn. Han er midt i tyverne, omkring 1,80 og ubarberet. Sort uredt hår, støvler, slidte sorte jeans, rød T-shirt og en brun snusket longcoat på og fingerløse handsker. Inde under jakken kan en pistol skimtes som er stukket ned i bukserne. Han beder Michael om at forholde sig roligt, fordi han tror at han bliver forfulgt. Han taler manisk og hurtigt mens han gnubber sine fingre som om han har dårligt blodomløb.

Det er ligegyldigt hvem jeg er. Pas på mand, jeg sværger de kommer efter os. Det hele er sandt, mand, alt det du sagde i TV, jeg troede ikke på det. Det var sgu sandt. Men det gælder om at være et skridt foran dem. Forstår du?. Det gælder om at tænke, mand. Den fyr...

Jonstein, Frederich Jonstein, han er seriøs dårlig karma. Han vil have det til dem, han er sendt af dem. Men du er smart, jeg ved du kan snyde ham.

Efter at have gubbet lidt på sine hænder går han hurtigt ud af forretningen, tager den første og bedste taxi, og kører hen på en billig stripbar og drikker sig plakatfuld. Fyren hedder **Marty Ullrich**. Måske har han set Trencher i TV og læst nogle af hans bøger, måske ved han noget, måske er han rablende vanvittig. Pointen er at Trencher bliver i tvivl om de ting folk fortæller ham. Er folk bare vanvittige eller der sandheder Skjult i vanviddet?.

SCENERNE I APOLLO

scenariet køres som nogle fastlagte scener med opklaring og snusen rundt som mellemspil. Brug rigeligt af stemnings beskrivelser mellem scenerne, rigeligt af beskrivelser af bipersoner og dialog i stedet for bare at køre scenerne en for en. Rækkefølgen er ikke vigtig, kør scenerne så de passer til spillernes valg og spillets stemning. Hvis der er nogle ideer eller personer du ønsker at bruge senere i scenariet så gør det med omtanke, **Ullrich** eller **Mack** kan sagtens bruges men pas på at det ikke bliver som nødbremse.

Med hensyn til Skill og Attribute checks i spillet er det op til spille lederen hvad de forskellige situationer kræver af checks, brug reglerne til at understøtte rollespillet. Brug Willpower checks til at beskrive reaktion på angst og lad det blive sværere at koncentrere sig med en pistol for panden, brug din sunde fornuft. Det er yderst få steder i scenariet hvor jeg beder om et bestemt check. Andet er ikke nødvendigt. Husk hvad spilpersonerne har med. Hvis man ikke har sagt at man tog sit videokamera, sin pistol, sin computer med, ligger den der hjemme.

Bipersonerne er lavet med det formål af bruge dem til rollespil. Prøv at undgå at de ikke bliver andet end nogle stats som spilpersonerne skal møde for at de kan komme videre til næste scene.

Der er meget dialog. Den er skrevet for at give bipersonerne mere liv og er naturligvis kun vejledende.

En anden vigtig ting at huske, prøv for så vidt muligt at give **Boorda** og **Stern** karaktererne til erfarne spillere.

COFFEESHOP, 23:54 Tirsdag

Little Lou's, hjørnet af Flatlands ave. og Flatbush ave. Brooklyn.

I er samlet på Lou's kort før midnat, Stern har ringet til jer og bedt jer komme her ned, han har et møde og vil gerne have nogle folk klar hvis der skulle opstå problemer eller bare havde brug for hjælp. Der er ikke penge i det endnu men hvis det er gode informationer så kommer der det sikkert. Regnen øser ned udenfor, shopen er lummervarm og tilroget. Det var Wongs ide at i skulle mødes her. Både Stern, Valerie og Wong kender **Little Lou** som for øvrigt slet ikke er lille. Shopen har lukket og rengøringskonen går og vasker gulv nede bagerst i lokalet.

I sidder rundt om et lille bord med hver jeres øl, ventilatoren kører oppe over og stolene er sat op på bordene rundt omkring. Giv spillerne lidt tid til at snakke situationen igennem, det er nok Stern og Boorda der vil føre ordet. Beskriv gaden og stemningen i shopen mens de snakker.

Lou kommer ind efter ti minutters tid og spørger om der er noget de har brug for. Han pjatter lidt, driller Wong med at han ikke har fået fat i Valerie og spørger til Sterns forehavende. Han har lugtet problemer allerede, og opfordrer Stern til at komme tilbage til ham, hvis der skulle ske noget han ikke kan håndtere. Han kan senere yde spilpersonerne hjælp i form af safehouse, et par pistoler eller bare gode råd, hvis nogen kommer tilskade kender Lou en rimeligt dygtig lægestuderende **Todd Berger**, som for en rimeligt pris kan ordne folk i baglokalet.

Andy's Place ligger ikke ret langt der fra, ca. 100 meter nede af Flatlands.

NIGHTCLUB

Andy's Place Flatlands av. 1070. Brooklyn.

Det koster 5\$ at komme ind. Stedet er åbent hver dag fra 21:00 til 6:00.

Udenfor stedet ser Valerie måske **Rossano** og **Coons** der sidder i deres bil i regnen. Rossanos og Valeries øjne mødes lige inden han starter bilen og kører væk der fra. Fyrene i døren er lokale muskelbundter. De

SKILLS. Average Attribute, er en omtrent middelværdi af bipersonens Attributes (normalt på en skala fra 1 - 10, med 1 som den ringeste).

Initiativet spænder fra 1 - 6. **Skills** er et par egenskaber som personen er god til, selvfølgelig kan vedkommende også andre ting.

LOU (Louis Baldamenti)

Average Attribute 5. Initiativ 2.

Skills, Act/Bluff 6, Bargain 6,

Forgery 7, Streetwise 5.

42 år. Lou er ret bred, måske endda

fed, har kort sort hår med

sideskilning og antydningen af skæg.

Han ryger konstant Cools og har

sammen knebne øjne som om han

ikke ser ret godt. Han har tit sin slidte

skindjakke på, kombineret med

opsmøget hvid krøllet skjorte med

sort slips. Lou bestyrer og hygger

omkring sin Coffeeshop. Han har

mange venner der besøger ham der,

men faktisk har Stern, Valerie og

Wong en særligt plads i hans hjerte.

Han tænker tit på dem som sit eget

afkom. Lou har specialiseret sig i at

ordne ting for folk og skaffe lidt hist

og her, men er måske slet ikke så god

til det som han selv tror. Han syntes

selv at han kender hele Brooklyn.

undersøger kunderne, undtagen stamgæsterne, for våben. Hvis man har nogen afleveres de i garderoben, og man får dem igen ved forevisning af ID og kvittering. Kontorerne er inde bag garderoben. Kunderne går ind på stedet gennem en gang hvor der er toiletter til højre og et Chillout Room med sofagrupper og spillemaskiner til venstre. Hovedlokalet er lige fremme, her er dansegulv bagerst, bar til højre og siddepladser spredt rundt i lokalet. Væggene er malet gule med farverig graffiti over. Musikken er Europæisk Urban Techn. Dansende mennesker vælter rundt og der er fyldt op ved bordene, lokalet er ret varmt og alle sveder voldsomt.

Der er to bartendere. **Mike** er en ung solbrændt gut med psykedelisk mønster på T-shirten, blå lakbukser og afbleget hår. **Jimmy** er ældre, ret bred, skaldet, kort skæg om munden, sort puma T-shirt og læderbukser.

Lad Stern slå et foreboding check, hvis det lykkedes har han på fornemmelsen at der er sket Al et eller andet. **Al Wilcox** dukker ikke op som aftalt, **Mr. Little** har haft fingrene i ham. Mike og Jimmy har begge set Al de sidste par dage, han havde en pige med, sikkert en af de narkoman ludere han tit besøger.

Herefter henviser de til **Easy Stevie** en af stedets unge smarte pushere, han kender Al bedre.

Easy Stevie er omtrent 25 år, solbrændt, tynd, guldkrone på to tænder, manisk og lidt mærkelig, han er iklædt sort jakkesæt og gul silke skjorte med lange flipper. Stevie hænger sammen med sin højre hånd, Richard, med deres drinks ved et bord i hovedlokalet. Stevie lurar på hvem spillersonerne er men bliver mere venlig når de fortæller at de kender Al. Han vil ikke sælge noget til dem da han ikke kender dem. Han har ikke set Al i dag, men i går var han her sammen med en af **Sundances** ludere **Kaya**. Stevie ved at Al Wilcox havde en aftale med Stern, og han havde en fyr som hedder **Trigger Timmy** hyret som backup, men han ved ikke hvem de arbejder for. Han kan for 200 stærke yderligere informere om Als nuværende adresse **Duffield Street 670 5. sal**, adressen finder han i sin lille lommecomputer. Hvis spillerne spørger efter **Kaya** eller **Sundance** fortæller han at de kan findes på **Dorry's Tavern**. Han fortæller desuden at de ikke er de første som leder efter Al, der var to fyre her for en times tid siden, de spurgte efter ham men Stevie sagde at han ikke kendte ham. Han ved ikke hvad de hedder men giver en beskrivelse af **Chass Rossano** og **Phil Coons**. Han lagde ikke mærke til noget specielt ved dem bortset fra at den ældste spurgte ham hvilket stjerne tegn han var (vandmand), Stevie blev sur, det er sgu da ikke normalt at spørge folk om deres stjernetegn, så han sagde ingenting til dem.

XXX ALL-NIGHT

Dorry's Tavern 14 th. Street 1192. Queens

Det koster 10\$ at komme ind. Stedet er åbent hverdage 23:00 til 5:00, Lørdag 22:00 til 7:00

Hvis spillersonerne ankommer tidligt på dagen, kan de blive lukket ind af indgangen i gyden for omkring 100 \$. På det tidspunkt er det 6 fyre der sidder og spiller poker inde i lokalet mens de forsigtigt holder øje med spillersonerne. Fyren der lukker dem ind hedder **Chris**. Neger, joggingtøj, fingerringe og gul snusket bøllehat. Han spørger hvem karaktererne er og ringer der efter til Sundance som så dukker op med 4 bodyguards i løbet af 20 minutter.

Regnen siler stadig ned da spillersonerne ankommer til stedet. Klientellet her er generelt lidt ældre end på Andy's Place og over halvdelen af kunderne er farvede. Fyrene i døren checker alle, undtagen de folk der bruger bagdøren, for våben. Man kommer ind i hovedlokalet gennem en gang hvor toiletter og kontorer er på siderne. Hovedlokalet er svagt rødtligt belyst, og nogle fejspots belyser de flotte strippere som vrikker hofterne på podiet midt i lokalet. Møblementet består af sofagrupper med rødt betræk som er centreret omkring denne forhøjning. Bar disken er til højre. Ved siden af disken er en dør ud til et kontor, som fører ud til bagindgangen. De to sorte muskuløse karseklippede muskelbundter i baren har stramtsiddende T-shirts med Dorry's Tavern påtrykt, de hedder **Marky** og **Smiley**, og er henholdsvis 20 og 25 år.

Sundance sidder med to bodyguards tæt ved podiet og nyder kvinderne, da spillerne henvender sig til ham bliver han mere alvorlig. Under alle omstændigheder er han forsigtig og fæmælt. Mens spillersonerne har forklaret sig, har han kigget undersøgende på Stern. *Ok, hør her Stein (han kalder Stern, Stein for at gøre ham usikker), jeg ved at Al havde et møde med dig. Jeg aner ikke hvad i skulle forhandle og det er fint nok for mig. Jeg stoler på dig, du virker som en ok fyr. Men misforstå ikke min tillid, hvis du fucker mig, Stein, kommer du bitterligt til at fortryde det, ok?*

Sundance kender Trigger Timmys adresse men vil ikke oplyse om den. Han kan fortælle hvor Al bor hvis spillerne ikke allerede har været der. Hvis spillerne fortæller ham at Al og Kaya er døde bliver han stille og siger intet, før han har skyllet to straight Vodkas. Faktisk kender Sundance både Trigger og Wilcox ret godt men fortæller det ikke. *Ok, Stein, her er hvad jeg ved. Al kommer her ned i forgårs og beder om to piger, lige som han altid gør når han har penge. Han har den her slipse fyr med, som præsenterer sig som Bob. Høj, velnok en 40 år. Italiensk udseende, så han hedder nok ikke Bob. Ok, Stein, Bob og Al får Kaya og Stacy med, to af mine bedste piger, Bob siger at han vil tage sig af dem som sine egne døtre og giver mig dobbelt betaling. Stacy og Mr. Bob er sikker på hotellet endnu.*

AGENT CHASS ROSSANO

Average Attribute 7. Initiativ 4. Skills, Observation 8, Small arms (Pistol) 8, Act/Bluff 6, Willpower 6. 40 år. Rossano er omkring 1,85, slank, bleg. Han er ret hulkindet og har kopar på kinderne. Rossano har er næsten hvidt og klippet kort. Normalt går han klædt i pænt nydeligt jakkesæt med guld slipsenål på sit sorte slips. Som tidligere ansat i NSA og nu tilknyttet CIA, er han en hårdt arbejdende, målrettet, professionel agent. Rossano er skolet til at opdrive materiale som kunne være kompromitterede for staten. Privat kan han godt virke temmeligt kynisk og sær, men han er nøjeregnende og fair. Fortiden arbejder han med en teori, hvor han gennem viden om folks stjernetegn, kan skabe en umiddelbar psykologisk profil af folk. Rossano ved for øvrigt ret meget om film. Hans favorit skuespillere er Carl Malden, Michael Rooker og Jack Lemmon.
Våben, SIG-Sauer P226, Pistol.

AGENT PHIL COONS

Average Attribute 6. Initiativ 5. Skills, Small arms (Pistol) 10, Computer operation 6, Melee combat 6. 32 år. Phil er 1,70 kraftigt bygget. Solbrændt, med ultra kort klippet hår. Agent Coons er ret pæn og har en checket afslappet holdning. Selv om han er ret ung CIA agent, må det siges at han supplerer Rossano ret godt, på trods af at han sjældent forstår hans logik. Har respekt for andres evner og tager ingen unødvendige chancer. Coons er egentligt ret fæmælt og bruger i stedet for tiden på at spise hamburgers, sandwiches og pizza. Desværre for Phil har hans madvaner givet ham sur mave med tilhørende mave problemer.
Våben, Glock 17, Pistol. Og en Walter i en ankelsekede.

SUNDANCE (Freddy Chips)

Average Attribute 6. Initiativ 4. Skills, Willpower 5, Small arms (Pistol) 6, Streetwise 6, Bargain 5. 30 år. Sundance er ca. 1,80, Neger, muskuløs uden at det er grimt. Han har kort klippet kruset hår som er klipper i vandrette striber i siderne. Sundance har en opsmøget rød åbenstående skjorte på, med tilhørende sorte fyldige bukser og laksko. Han er ret pyntet med øringer, fingerringe og halskæder. Sundance driver sin Alfons gesjæft på Dorry's Tavern med sikker hånd. Han kender stedets ejer Larry, og har generelt check på tingene. Han elsker at være midt punkt, men hvis der er optræk til problemer trækker han sig tilbage og afventer til han ved klar besked. Han vil ikke i problemer med nogen, men hvis nogen skaber vanskeligheder for ham, vil han

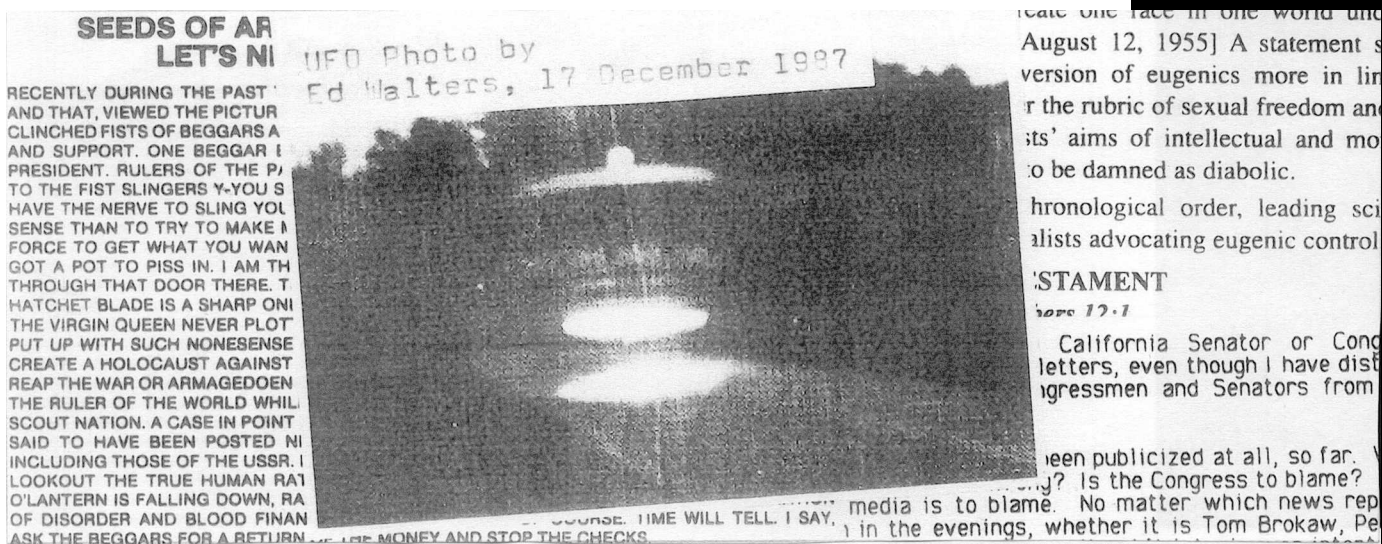
Hotellet Sundance snakker om **The Sunshine Inn, Broome St. 750, Little Italy, Manhattan**. Han fortæller hvilket hotel det er, men husker ikke den eksakte adresse. Sundance beder Stern at ringe hvis han ser Bob eller Stacy, han giver Stern sit telefon nummer og beder om hans, hvis Stern ikke giver ham det, får han Johnny Wongs nummer af Freddy Mack. Han har genkendt Wong som en af Macks kurerer. Mens spilpersonerne snakker med Sundance, opdager Valerie **Rossano** og **Coons** der snakker med bartenderne, begge barfolkene ryster på hovedet. Rossano sætter sig på den anden side af podiet og kigger på pigerne. Han ser lidt søvrig ud. Han retter på slipset og tænder en cigaret. Ingen af dem har opdaget Valerie eller de andre. Coons sætter sig ved siden af ham med en import øl, han tager en slurk, rynker på næsen og sætter den fra sig. Coons spørger om et eller andet og Rossano svarer med store arm bevægelser. Det er oplagt at Valerie eller en anden karakter prøver at aflytte dem, de sidder med ryggen mod en anden sofagrube hvor der sidder et par højroastede negere med deres piger.

På trods af hvad man kunne forvente er Coons og Rossanos samtale ikke særligt interessant, de snakker hovedsageligt om film og skorpioner.

*Jeg siger dig Coons den har aldrig slået fejl, jeg ved hvornår en person taler sandt, hvis jeg kender personens stjernetegn. Nej, hør nu efter. Skorpioner er de værste løgnere og bedragerer. Se bare på film, de folk der er blevet valgt til at spille mordere og psykopater er i langt de fleste tilfælde skorpioner. De har det her farlige blik, der siger BACK OFF, du fucker med mig, du får kniven. Den slags folk er ikke for børn. Lad mig give dig et eksempel. **Short Cuts**, **Lyle Lovett**, manden er bager, men da man ser ham første gang ved du at han er typen der vil ringe og chikanere den døde drengs forældre. Gud ved hvordan **Julia Roberts** nogen sinde har kunne holde ham ud. Og Julia er for øvrigt selv skorpion, jeg ved hun ikke lige er typen på skurke eller mordere men man fornemmer alligevel noget ubehageligt ved hende. Jeg siger dig Coons, hun ville sælge sin gamle moder for egen vinding. **1984, Richard Burtons** sidste film. De kunne ikke have fundet nogen ledere, gemen person til O'Brien. Det står mejslet i hans ansigt, er du opsætsig mod staten knækker vi dig, **BIG TIME**. **Bela Lugosi** den eneste rigtige **Dracula**, skorpion selvfølgelig. **Dolph Lundgren** i hans første store rolle, hvis nogen nogensinde har truet den amerikanske drøm er det denne Russiske motherfucker. Da han dræber Apollo, ved du at Rocky er den næste. Han er dræberinstinkt personificeret. **Roy Scheider**, en mother, han er den mest stilrene sikre motherfucker i film i dag, du ved du ikke skal bide skeer med den fyr her. OK, han kan se flink ud, men han er farligere, mere snu og sværere at regne ud end en kvindes logik. Husker du, **Naked Lunch** eller **Romeo is bleeding?** Kan du begynde at danne dig et indtryk af hvad jeg mener?.*

Rossano drejer hovedet og smiler til den lyttende person før han fortæller videre. Han venter til karaktererne forlader stedet før han taler med Sundance.

prøve at ramme dem indirekte.
Våben, Desert Eagle, Pistol.



AL WILCOX LEJLIGHED

Duffield Street 670 5. sal, Brooklyn

Als lejlighed ligger i et ret forfaldent nabolag, krakelerede mure med graffiti tags. På begge sider af huset løber en gyde, fyldt med skrald, Utomte affaldscontainere og hjemløse der søger ly for regnen i en kælder opgang. Bagtrappen er barrikaderet for at undgå indtrængen, men en ihærdig person kan godt smyge sig ind. Foran huset sidder en gammel uden ben og gemmer sig under en gennemblødt papkasse. Da karaktererne ankommer er der lys på 5. sal, men mens de parkerer eller checker området, går lyset ud.

I opgangen sidder tre unge negere og skriver graffiti på væggen mens de hører høj hiphop musik på en ghettoblaster. En enlig person venter at passere dem på trappen da spilpersonerne kommer ind, det er **Mr. Little**, han er ved at slå sin paraply ud. Little er velklædt i dyrt jakkesæt, omkring 1,85 høj, tynd, velfriseret kort hår, han dufter af dyr deo og har et stort lilla modermærke i højre side af ansigtet. Hans øjne møder Boordas da han går ud, Boorda er overbevist om at han kender denne mand. Da Mr. Little er kommet ud, går det op for Boorda at han så ham uden for hans opgang da han tidligere på dagen forlod den. Little går stille og roligt hen til en Ford sedan der kommer til syne fra en gyde, sætter sig ind på passager sædet og kører bort. Littles medhjælper **Mr. Warburton** sidder ved rattet.

Døren til Lejligheden er lukket men ikke låst, lejligheden er fuldstændigt mørkelagt. Lys kontakterne har kun en virkning hvis sikringerne ved bagtrappen skiftes ud. Det lugter af en blanding af brændt æg og hår, en fæl lugt der stikker i næsen. Når man får lidt lys af lommelygten i Boordas bil eller Valeries zippolighter, kan der skimtes våde spor på gulvtæppet inden for døren. Komoderne i gangen er gennemrodede, stuen, køkkenet og soveværelset er fuldstændigt hærgnet, hynderne er sprættet op, og alt er ødelagt, loftpladerne er fjernet nogle steder og andre steder er gulvpanelerne revet af. I stuen kan man svagt se møblerne i skåret fra gaden.

Den grimme lugt kommer fra badeværelset, det er sværere at se herinde fordi der ikke er nogen vinduer. Gulvet er fyldt med vand og noget af det er løbet ud i gangen. Badekaret er overfyldt, i overfladen kan skimtes en bleg halvfed person. Flere legemesdele stikker ud af vandet og vidner om at der ligger mere end en person i badekaret. Manden som ligger deri kan Stern genkende som Wilcox. Det er forbundet med ekstrem ubehag af gå ud i badeværelset. Stern kaster op hvis han ikke klarer et willpower check. Af Als hoved stikker kun hårtoppen op af vandet, den ryger let. En voldsom hævelse over hans højre øje farver vandet rødligt. Under ham skimtes et pige ansigt. Stern kan genkende hende som Kaya, han har set hende før på Andy's Place. Hendes ansigt har fået et kraftigt slag, blod fra hendes næsebor løber ud i vandet. Afføring og urin har grumset vandet. En hårtørrer hænger fra en sveden stikkontakt ned i vandet. På gulvet ligger et blodpletet strygejern. Al og Kayas tøj er spredt rundt omkring på stuegulvet. Gulvet ved sengen i sove værelset er overstænket med Kayas blod, og en fugtig plet på gulvet stammer ligeledes fra Kaya, urin. Mr. Little har ryddet godt og grundigt op, det eneste han har efterladt er 500 \$, bag et panel.

FREDDY MACK RINGER

Freddy Mack ringer til Wong på et passende tidspunkt om natten.

Hey, Johnny. Hvordan kører det?. Ser du. Det er lidt skidt. Jeg har fået det her problem, det er derfor at jeg ringer så sent. Du bliver nødt til at droppe mødet i morgen og holde på varerne en uge mere. Jeg ved godt at du har andet at lave, men du er ikke den eneste der har travlt, Gale og Nevelle er lige stukket fra fængslet så jeg bliver sgu nødt til at hjælpe dem. Jeg ville gerne have arrangeret et nyt møde med fyren der skal have varen, men han er blevet paranoid, han tror at politiet skygger ham, og alt muligt andet shit. Så du kan godt se at jeg sidder i shit op til begge ører. Ok, hør her. Jeg vil give dig 1000 stærke mere for at holde på dem. Hey, jeg vidste at jeg kunne stole på dig, kineseren har aldrig fejlet mig. Mây la con trai tót.

SLIPSE FYRENS HOTELVÆRELSE

The Sunshine Inn. Broome St. 750, Little Italy, Manhatten

The Sunshine Inn ligger i et stærkt trafikeret område. Det lugter af forurenede regn og italiensk madlavning fra den tilstødende restaurant. Regnen øser ned, mange har paraplyer, frakker eller aviser over hovedet. På den modsatte side står **Mr. Warburton** og spiser sin pizzaslice, han venter til spilpersonerne er gået ind, så taster han på sin telefon. længere nede af gaden stiger **Mr. Little**, ud af sin bil. En avis sælger står i læ ved indgangen, JAPANESE NAVY VESSEL ENTERS U.N. ZONE, står der med fede typer på forsiden, på billedet nedenunder trykker den Australiske Premierminister Cullen, en Japansk diplomat, med et bredt smil, i hånden.

Hotellet er et pay per. hour, sleazy hotel, med en masse fjernsynsapparater stablet og plastik palmer i indgangen. På bagsiden af bygningen befinder sig en brand trappe. Bag hotellet er der en mindre kunde parkering.

I receptionen står en tynd lille fyr, **Charly**, omkring 50 år, med gråt hår. Han har et kassettebånd kørende i en båndoptager med lynkursus i Japansk. Han nikker smilende til karakterende mens han siger et eller andet som bestemt kun lyder som japansk. Da han kan se at ingen forstår hvad han siger, slukker han for båndoptageren. Hvis spilpersonerne vil have et eller flere værelser får de det, 5 \$ per time. Hvis de giver en beskrivelse af Bob, luderne eller Al fortæller han at ingen af dem er til stede for øjeblikket. Bob forlod hotellet for et par timers tid siden, men han har lejet værelset til næste dag. Hvis spilpersonerne tilbyder ham penge, vil han fortælle dem hvilket værelse **Bobby Hartridge** lejede for 200 \$. Charly smiler skævt. *Det er fanme en tragedie med alle de indbrud vi har for tiden, 702, jeg ringer op hvis han kommer hjem.*

MR. LITTLE

Average Attribute 8. Initiativ 5. Skills, Willpower 8, Small arms (Pistol) 10, Stealth 6, Stalking 6, Melee combat 8, Psychology 6. 44 år. Little er 1,85 høj. Han er ret tynd, har et rynket ansigt, kort velfriseret blondt hår og et stort modermærke i højre side af ansigtet. Hans øjne er sammenknebne og meget lyse. Han går ret dyrt klædt, i sort jakkesæt med rødt slips og brun kamelulds frakke. I hans ur er skjult en mikrofon så Warburton kan høre hvad der foregår i nærheden af ham. Uret indeholder ligeledes en sender, som gør Warburton istand til at lokalisere ham. Little ryger mentol cigaretter og spiser mentol pastiller mod hans dårlige ånde, han bruger også masser af dyr parfume mod kropslugte. Little har en karriere bag sig som CIA agent, senere er han så blevet tilknyttet en fordækt verdensomspændende unavngiven organisation, som velorganiseret skjuler hemmeligheder for menneskeheden. Han er en af deres mest effektive folk, når det drejer sig om at fremskaffe tabt information. Hans Security Clearance er højere end nogen anden person involveret i lignende sager. Som person er Little uhyre ubehagelig, han ved nøjagtigt hvordan man skal behandle folk for at få dem til at samarbejde i stressende situationer. Little nyder ikke sit liv, men ser sin funktion som et nødvendigt redskab for den globale sikkerhed.

Våben, Baretta M9, Pistol, lyddæmpet. Lang smal kniv på venstre læg og COP 357, Pistol på højre ben i ankelskede.

MR. WARBURTON

Average Attribute 6. Initiativ 5. Skills, Vehicle Use 8, Small arms (Rifle) 8, Observation 6, Willpower 4, Electronics 6, Computer operation 6.

36 år. Warburton er 1,80, slank, kort velfriseret sortt hår, er ret pæn og ungdommeligt udseende. Han er ikklædt et nydeligt sort jakkesæt med tilhørende hvid skjorte og sort smalt slips. Han bærer sorte handsker på trods af varmen. Han har et headset så han kan høre hvad der foregår i nærheden af Little. Warburton er tidligere soldat som senere er blevet uddannet af organisationen, for at kunne assistere folk som Little, i sager som denne. Han virker som Chauffør, backup og tekniker, psykologisk kynisk og afstumpet. Warburton er 100% loyal over for organisationen, den er hans et og alt. **Våben, Baretta M9, Pistol, Franchi SPAS-12, Shotgun w. lasersight.**

Når karaktererne er gået op, går **Mr. Little** ind dækket af sin paraply, taler et par alvorsord med Charly og leger lidt med hans politiskilt. Uanset om spillerne er gået op på 702 eller de har fået deres eget værelse, finder han ud af det, og Charly beslutter at han nok hellere må forholde sig passivt. Little tager elevatoren til 6. etage og går resten af vejen. På 7. etage. Elevatoren kommer op for enden af gangen, værelse 1 er lige fremme til venstre, værelse 2 til højre. På etagen er der yderligere 8 værelser og trappen er nede for enden. Der er stille på gangen, bortset fra en irriterende knap hørilig muzak og voldsom stønnen fra værelse 4. Værelse 2 er ikke særligt svært at åbne, men værelset er et sørgeligt syn. Lyset er slukket og gennem de næsten lukkede persienner kan man se at værelset er komplet endevendt, loftventilatoren er revet ned, sengemadrasen er sprættet op og gulvtæppet rever af i hjørnerne. Man kan høre at naboen er heftigt i gang. Lad spilpersonerne kigge sig lidt omkring, efter interessante ting. Under normale omstændigheder ville dette være et hyggeligt hotel værelse, med en pudsig væg dekoration, billeder af lokomotiver. Toiletskabet er ligeledes endevendt. På sengen ligger en kuffert, indholdet er blevet tømt ud på gulvet, stilfuldt herretøj, en næsten tom pose surf (Designer Drug).

Da spilpersonerne har kigget lidt omkring, bliver døren hurtigt åbnet. Little har forsigtigt mærket om den var låst, hvis den er låst bliver den sparket op. Hvis en af spilpersonerne holder vagt på gangen bliver vedkommende taget som gidsel. Under alle omstændigheder går han efter Valerie som gidsel, erfaringen siger ham at kvinder nu engang er de bedste gidsler. Han bruger hende som skjold med en lydæmpet Baretta mod hendes baghoved. Han tager hendes håndtaske og tømmer indholdet ned på gulvet. Beskriv hvor hurtigt, lydløst, og sikkert at han gør disse ting. Deres hjertes banker voldsomt, en ukontrollerbar kvalme kommer op i svælget, det er ham manden med modermærket. Folk står et øjeblik som naglet til jorden. Koldsveden pibler frem, han kigger hurtigt men intenst på hver person, han kan se lige gennem dig, hvis du prøver på noget, ved han det inden du gør det. Så dør Valerie og så dør du. Han lukker forsigtigt døren med den ene fod, eller får en anden til det. Naboen er stadig i gang. Mr. Little taler med en rolig kølig stemme.

Rolig, vi tager det roligt, så kommer ingen til skade. Jeg er ikke alene, min partner er uden for, så prøv intet dumt. Jeg vil ikke skade nogen unødvendigt så lad være med at spille helte. Tal ikke til mig, uden at jeg beder jer om det. Hvis i gør som jeg siger kan i alle komme hjem til jeres familier. For jeres egen skyld og deres, lad være. Han kigger på folk en efter en, intenst. De sveder helt vildt og deres læber bliver unaturligt tørre. Han smider den tomme taske hen til sengen, og undersøger Valerie med den frie hånd, et øjeblik stryger hans kølige håndryg mod hendes ene bryst. Han trækker langsomt hendes P-7 ud af jakken, afsikrer den og stikker den i sin lomme. Valerie kan lugte hans mentolpastil ånde og dyre deodorant. Gør scenen så ubehagelig at ingen af spillerne har lyst til at handle, sveden driver af dem og hænderne skælver.

Kineser, læg din højre hånd over Boordas øjne, og læg din pistol ned i tasken, med to fingre, langsomt. Nu din tur Boorda, samme procedure. Andre som har legetøj?. Boorda, luk tasken og åben vinduet. Kast tasken ud og luk det igen. Tasken lander på brandtrappen. Little væder sine læber med tungen. *Hvis nogen prøver noget smart skyder jeg hende i kussen.* Han smiler til Boorda, *Du kan lige så godt glemme Hartridge, fyren har både mistet sit hoved og sine varer. Hård fyr. Han holdt tæ, selv da jeg skar hans fingre af, holdt han tæ, sikke et svineri. Måske vidste han slet ikke hvem leverandøren var?.* Langsomt placerer han en mentol cigaret mellem sine læber. *Vil du tænde min cigaret, skat?. Ah. Zippo verdens bedste lighter.* Han trækker hanen på pistolen tilbage. *Hvem er han Boorda?. Hvem er leverandøren fra Baltimore?.* Han ser Boorda intenst i øjnene. Slikker sine læber og sætter en kugle i Sterns ben uanset hvad Boorda svarer. Straks er pistolen tilbage ved Valeries baghoved. Little nyder synet af Stern der vrider sig.

Da han skal til at sige noget til Boorda, ringer hans telefon. Han tager den op og lytter et par sekunder. Det er **Mr. Warburton** der fortæller at Rossano og Coons er på vej op. Little åbner døren og kigger ud, derefter trækker han Valerie ud på gangen, hvor han kalder på elevatoren. *Hvis du skaber dig tæve, så dør du.* Han placerer cigareten i hendes mund.

Et øjeblik efter åbner elevatoren, **Rossano** og **Coons** står der, Little skubber voldsomt Valerie i armene på Rossano som griber hende. Coons peger sammenbidt sin Glock17 på Little og Little peger sin pistol på Coons. I Coons mundvig sidder rester af burgerdressing. *Hvis du er smart gør du det ikke.* Deres øjne mødes kort, de sænker begge langsomt våbnene hvorefter Little hastigt bevæger sig ned af gangen. Hvis nogen af spilpersonerne prøver at standse ham, bliver de råbt an af Coons, som med hævet pistol råder dem til at glemme det. Rossano går ind i rummet mens han kigger sig fāmælt omkring. Han standser ved Boorda eller Stern, *Jeg ser at i har stiftet bekendtskab med Mr. Little. Så er vores arbejdsgiver begyndt at spille på den hårde måde!. Jeg ved ikke hvad du har knægt, jeg ved ikke om du overhovedet har noget. Tag dine ting og smut, du har 24 timer. Så bliver jeg nødt til at standse dig, for dit eget bedste.* Coons ser alvorligt på Rossano, *Hvorfor fanden lige Little?.* Rossano kigger forsigtigt ud af vinduet, *Hvilket stjernetegn tror du han er?.*

HACKERNE

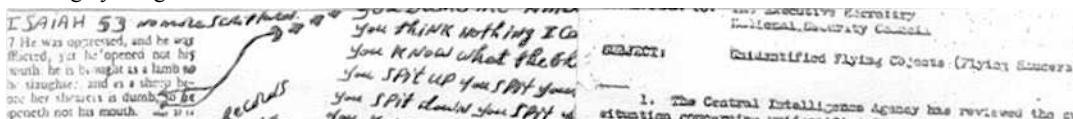
Ihærdige spilpersoner kan måske fremskaffe oplysninger om en skummel person som har ledt efter informationer vedrørende Admiral Boorda. Personen er Hackerne, **Ninjaman** og **Gameboy**. Disse to unge fyre arbejder for undergrunds menneskerettigheds organisationen, **Liberty Legion**. Organisationen har længe haft formodninger om at Boordas død, var mord. De har kombineret de oplysninger de har kunne fremskaffe og er overbeviste om at Boordas død skyldes at han lå inde med kompromitterede materiale, billeder eller en film som viste hemmelige forsøg med mennesker på en militærbase. Filmen mentes at have forbindelse med **Ray Santillis** berømte Roswell film. De har ikke kunnet finde frem til hvor han har billederne fra, men de er sikre på at organisationen **PI40** står bag nedskydningen af Boorda. **PI40** mener de, er elite soldater, under organisationen **MJ12**, som sikrer oplysninger vedrørende regeringens samarbejde med udenjordiske væsner. Liberty Legion er naturligvis meget interesserede i at etablere en kontakt til Stern, for senere at betale ham for de oplysninger han måtte finde.

RUPERT FLETCHER

Scenen her kan bruges hvis spillerne på et eller andet tidspunkt føler sig forsikre i hvad de har fåt i. Kongresmedlem Rupert Fletcher som Trencher har haft kontakt til gennem **MUFON**, ringer til Trencher. Han er hjemme i Trenchers lejlighed ved søsteren. Han siger at han bliver nødt til at tale med Trencher hurtigst muligt, *Det er måske den her vi har ventet på.* Fletcher er en middelhøj velklædt herre, med gråt hår og kraftige briller. Da de mødes fortæller han at han har taget chancen og er taget til New York alene. En film magen til **Ray Santillis** film skulle være dukket op i byen. Regerings Agenter fra **CIA** og **NSA**, arbejder døgnet rundt på at finde filmen. I modsætning til Rays film er denne den ægte vare, en obduktion under kontrollerede forhold, af en **E.B.E.** Extraterrestrial Biological Entity. Han fortæller at han er interesseret i at finde filmen og måske får brug for Trenchers hjælp til at finde den. Under alle omstændigheder skal Trencher holde øjnene åbne. Fletcher prøver at vinde Trenchers tillid i tilfælde af at han faktisk skulle få filmen mellem hænderne. Han er naturligvis sendt af de samme folk som **Grafton** og **Little** arbejder for. Han er ikke særligt tilfreds med situationen men umiddelbart ser det ikke ud til at han har noget valg.

Hvis Spilpersonerne starter et skyderi på hotel værelset så lad de to agenter dukke op, de vil i kampens hede hjælpe karaktererne, men sender dem af sted bagefter med samme advarsel. Hvis det er muligt så lad Little smutte ud via brandtrappen, mens Mr. Warburton dækker ham med sin shotgun nede fra. Han blæser vinduer og murværk i stykker for derefter at stikke af i sin vogn med Little.

Hvis spilpersonerne herfra prøver at få hjælp af **Agent Rossano**, er der lukket fra hans side, han fortæller beklagende at sagen ikke længere er i hans hænder. De er under alle omstændigheder ikke særligt glade i Langley i dag.



BOORDAS DRØM

Spilles på et tidspunkt inden han har talt med **Mr. Fats** i Baltimore. Find et roligt passende sted i forløbet.

Du står i hallen i dine forældres store hus. Det er højlys dag og solskin uden for, din moder kommer løbende ned af trappen, hun flår hoveddøren op og skriger. Du løber efter hende ud. På verandaen bliver hun bare stående og skriger, mens hun forsøger at dække sin mund med hænderne. Din fader står nede på plænen og kigger op mod huset, han kniber øjnene sammen, han er blændet af solen, det må være det der får hans øjne til at løbe i vand. Han er i fuld uniform, hvid og flot. Flåden og landets flag blafrer let i havbrisen. Måger på den blå himmel. Glade mennesker passerer på vejen i deres flotte biler. Din moders ukontrollable skrig fortsætter, netop da ser du pistolen. Du sætter i løb. Han hæver pistolen til tindingen. I de nærliggende buske bevæger nogle skygger sig, du aner dem ud af øjenkrogen. Lige da hanen spændes får du fat i din faders arm. Pistolen går ikke af, han slipper den og et kort sekund finder du tryghed i din faders arme. Du kigger op på ham, tårerne i dine øjne slører dit syn. Over ham skimtes flaget. Far, din stemme knækker, far jeg har glemt hvad du fortalte mig, jeg har glemt det. Et brag. Din faders ansigt krænges bagud og toppen eksploderer. Varme blodstænk rammer dig og flaget over ham farves rødt.

Du vågner badet i sved, din hals er tør, du gisper efter vejret.

EN GAMMEL VEN AF ADMIRAL BOORDA

Spilles på et passende roligt sted inden Daniel har talt med **Mr. Fats**.

Daniels telefon ringer. *Daniel? Mit navn er Senator Kevin Martell. Du ved sikkert ikke hvem jeg er, sidst du så mig har du vel været omkring 5 år. Jeg kendte dine forældre ret godt. Din far og jeg delte mange interesser, privat såvel som professionelt. Han bad mig opsøge dig hvis du nogen sinde kom i problemer på grund af ham. Jeg tror ikke det ville være særligt godt hvis jeg personligt opsøgte dig nu, så det bliver ved en telefonsamtale. Jeremy var ikke særligt populær, han havde problemer med samarbejdet i flåden. Han brød sig ikke om den måde vores efterretningsfolk arbejder på. Der eksisterer nu engang et hierarki man følger og retter sig efter. Jeremy fulgte ikke hierarkiet. Alt jeg ved er at han kom i besiddelse af effekter, som var kompromitterede for vores regering. Da han i første omgang blev bedt om at aflevere disse effekter igen, valgte han at nægte al kendskab til sagen. Senere blev han presset af højerestående embedsmænd, men han benægtede stadig kendskab til sagen. Det han var i besiddelse af forsvandt sporløst, men nogen tror åbenbart at du er tæt på det. De har sat folk på dig. De har kontakter, Daniel. Du kan ikke stole på nogen. Jeg ved at en af de folk du arbejder sammen med er i lommen på dem. Forstår du?*

Martell vil naturligvis svare så godt han kan på Daniels spørgsmål. Det er tydeligt at han ikke bryder sig om denne telefon samtale. Hvis Daniel spørger om faderens død, fortæller Kevin at han desværre tror at Jeremy begik selvmord, han havde jo ikke en chance med hensyn til mangfoldiggørelse af de oplysninger han havde. Han ved ikke hvad effekterne var. Hvis talen kommer ind på hvorfor Jeremy kontaktede en gruppe UFO entusiaster, MUFON og journalisten, forklarer Martell at han ikke har kendskab til sagens eksakte natur.

SUNDANCE RINGER

Scenen spilles på et passende tidspunkt efter at spillerne er kølet lidt ned. Helst efter et pænt stykke tid så Sundance har nået at følge op på Als død. Sterns telefon ringer hvis han gav Sundance sit nummer. Ellers ringer Wongs telefon, og Sundance beder om at tale med Stein. Sundance er tydelig vis bange, men også ret aggressiv.

*Hør godt efter Stein, jeg tager en fucking stor chance ved at ringe til dig, men jeg er træt af at blive truet, jeg er træt af at få brækket mine fingre (Rossano), mest af alt er jeg træt af at mine venner bliver nakket. Jeg har lige fået et telefon opkald. Nogen har fisket Triggers strangulerede lig op ude ved Coney Island. Motherfuck. Nogen skal bøde for det her shit. Forstår du, Stein?. Du er den eneste jeg ikke mistænker. Det kan godt være at jeg ikke fortalte dig at jeg faktisk kendte Al og Trigger da vi mødtes på Dorry's, men da viste jeg heller ikke hvem du var. Al lavede et par deals med ham Bob, Bob og Al var forbundet til en fyr i Baltimore. Al kaldte ham **Fats**. Fats var svær at få fat i, men jeg er villig til at gøre alt for at få de svin ned med nakken. Hvad det end var Al skulle aflevere til dig, så tror jeg at Fats var Leverandøren. Ok, Stein, jeg foreslår du tager til Baltimore og får en snak med Mr. Fats.*

Hvis Stern indvilliger ringer Sundance en time efter, han har mødet ordnet. Ca. 6 timer efter det tidspunkt hvor spillerne får opkaldet. **Baltimore Museum of Art, Art Museum Dr. 100, Baltimore, Maryland.**

BRAZILS DRØM

Brazil drømmer dette på et passende tidspunkt hvor hun er alene eller sammen med få mennesker, f.eks. under køre turen til Baltimore.

Du ligger i din seng. Det er mørkt omkring dig, og forfærdeligt varmt. Det virker som om noget har vækket dig men du ved ikke nøjagtigt hvad. Du er ret sikker på du hørte nogen. En ubehagelig lyd? Nu er der helt stille, underligt du kan ikke engang høre gaden. Hvad er klokken?. Uret lyser ikke. Du ligger med tilbageholdt åndedræt og venter på at noget skal ske. Din hjertebanken er den eneste lyd du sanser. Lyser væggene?. Et underligt hvidt lys begynder at tiltage bag væggene. En skærende lysstribe kommer forbi vinduet, knapt synlig gennem væggen, bevæger den sig uden om rummet til den er ved din dør. Det voldsomme skærende hvide lys tiltager, til dørens omrids står tegnet skarpt i lyset. Angsten får sit sikre greb i dig da du erkender at du er alene. Uanset hvad der sker nu kan ingen hjælpe dig. Alene. Du prøver at komme ud af sengen men din krop virker livløs, den reagerer ikke på dine ordre. Du har aldrig før følt en lignende angst, du ved ikke hvad der er bag døren, men et er sikkert, du skal væk. Døren åbnes langsomt og lydløst, det hvide lys strømmer ind i rummet.

Du vågner, skrigende et halvkvalt tørt skrig, dine hænder knyttes i krampe. Kvalmen strømmer ind over dig.

TUREN TIL BALTIMORE

Turen er en dræber for de rastløse karakterers hjerner. En af de få naturlige ting man kan foretage sig på turen er at sove eller tænke over dagens begivenheder. Det tager omkring 3-4 timer med jævn fart at køre fra New York City til Baltimore. 2 timer med tog.

Tunge skyer hænger over landet, selv om det måske er dag, bliver det aldrig rigtigt lyst. Kraftige regnskyl, kun afbrudt af grå vejr. Det meste af vejen ud af staten er beboet af fattige. Det eneste man ser i Pensylvania er Farm Family Relocation Camps og Houseing projects.

Længere ude støder man faktisk på enkelte små forladte byer. Ikke steder der ligefrem giver lyst til at køre af vejen eller holde ind et sted. De enkelte åbne strækninger der er bliver forarbejdet af store landbrugs maskiner, som kun ses som silhuetter mod den mørke himmel. Mange steder er landevejen afhegnet med pigtråd og betonmure. Der er egentligt ikke særligt meget trafik, enkelte steder holder bilvrag i vejkanterne. Først da man når Baltimore i Maryland, begynder man at ane det bybillede man kender fra New York. Men folk her er uden tvivl fattigere. Der er mere forfald. Mere forurening. Mere slum, flere hjemløse og dårligere stemning.

FATS I BALTIMORE

Baltimore Museum of Art, Art museum Dr. 100, Baltimore

Museum of Art ligger i det nordlige Baltimore, området er omsluttet af et slumkvarter. Museet er lukket og delvist brændt for et års tid siden. Hjemløse har lavet små hjem med presenninger over. Disse boliger er spredt rundt i området og folk kigger nysgerrigt, men forsigtigt, frem når fremmede nærmer sig. Den engang flotte indkørsel er nu blot en stor gang mudder. Indenfor er museet delvist faldet sammen, sod og gamle bygningsrester er spredt rundt mellem søjler. Regnen siler ned ovenfra og skaber store mørke pytter på gulvet. Et par udbændte biler står midt i et af de største lokaler. Ti minutter efter det aftalte mødetidspunkt dukker Fats og hans folk op. Fra bagsiden af bygningen fejer lyskegler fra et par biler gennem salene. To jakkesæt klædte mænd hjælper en mand i rullestol ud af en van, mens to andre checker området med deres lommelygter. Folkene bevæger sig ind i bygningen og venter der. To går frem, mens to andre står ved Fats i rullestolen, den ene holder en paraply over Fats. Fats har skinner på begge ben og en plastikkraue på. Hans højre arm er lagt i en slynge.

Kan i lide stedet her?. Det har aldrig været et bedre museum, jeg syntes det ligner et museum for fremtiden. Jeg havde aldrig forventet at jeg skulle se dig her, Daniel. Din fader var en besynderlig mand. Jeg nåede aldrig rigtigt at forstå ham, selv om vi var gode venner. Hans motiver?. Hvem prøvede han at hjælpe?. Måske var han som alle andre bare træt af alle løgnene, alle hemmelighederne. Han vidste at de ville prøve at myrde ham og snuppe varen når han leverer den til journalisten. De myrdede ham, Daniel. Det skal du vide at de gjorde. De myrdede ham fordi han ville fortælle folk en hemmelighed, som de måske ikke havde så godt af at vide. Stern. Jeg leverede ikke varen som lovet, jeg ved ikke hvad der skete, men for første gang nogensinde gik der lort i den. Eddie, tænd mig en cigaret. Fats leverer altid.

*Jeg kan umuligt kompensere for tabet af den film jeg skulle levere. Men det er måske muligt at få fat i en anden. Jeremy havde en ven som hedder Morris, **Morris Sherman**. Sherman var astronaut, han var både med på Mercury, Gemini og Apollo programmerne. Han havde to film, jeg aner ikke hvor han havde dem fra. Den ene gav han til Jeremy, som viste den til nogle folk i senatet. Jeremy fortalte dem ikke hvor han havde filmen fra, kun at han ønskede at offentliggøre materialet. Under alle omstændigheder havde han vist den til de forkerte folk. Han var dødsens angst da han samme aften besøgte mig. Han vidste at jeg havde en gesjæft hvor jeg opbevarede ting for folk, ting de måske ønskede gemt af vejen i længere tid. Jeg havde aldrig drømt om at jeg skulle opbevare noget for Jeremy, men sådan er det jo. Han fortalte at han ikke længere stolede på sine foresatte, han ville prøve at kontakte en journalist fra NEWSWEEK, som havde kontakt til MUFON. De foresatte kunne finde på alt, så han betroede mig at opbevare filmen til han fik brug for den. Hvis der skulle ske ham noget, skulle jeg beholde filmen i 6 år. Efter det stykke tid skulle jeg prøve at levere filmen til Stern.*

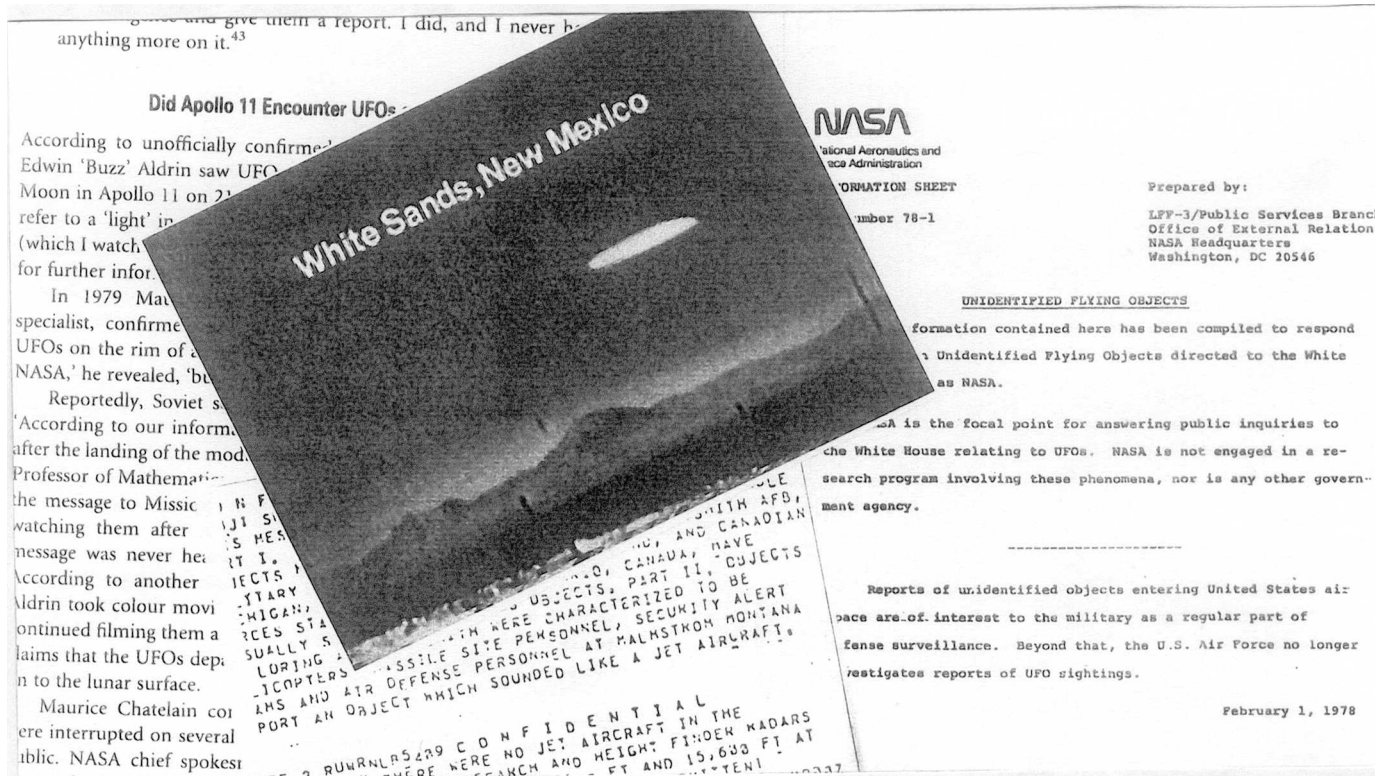
DANIELS DRØMME

Mødet med Fats skulle gerne have givet Daniel fred. Hans mareridt om faderens død hjemsøger ham ikke længere så voldsomt som tidligere.

MR. FATS

Average Attribute 6, Initiativ 3, Skills, Bargain 8, Observation 6, Forgery 8, Persuasion 8, Business 6, Streetwise 6.
52 år. Fats er ca. 1,70 og meget kraftig. Han er iklædt dyrt tøj, sort jakkesæt, blå skjorte og sort slips. Han har et stort solbrændt ansigt, kort trimmet sort skæg og sort kort tilbage redt hår, med få grå stænk. Han har et par dyre ringe på venstre hånd. For tiden sidder han i kørestol som følge af et voldsomt biluheld. Fats er alvorlig og har et bittert udtryk. Han er en ærefuld mand som holder ord. Fats største styrke er hans evne til at kende sine begrænsninger. Han er en af de bedste organisatorer på østkysten, og er alvorligt bekymret om sin rolle i sagen vedrørende Boorda.
Våben, P7, pistol under jakken.

Og her står vi så. Jeg ved ikke hvad Morris Sherman gjorde med den anden film men hvis du opsøger ham, så fortæl ham at jeg opfordrede til det, jeg tror at han vil forstå. Du bliver nødt til at forsikre mig om at du gør hvad du kan for at forhindre at han kommer til skade. Det er de håre drenge vi er oppe mod her, Stern. Du kan finde ham i Newark, Sterling ave. 850. Så vidt jeg ved bor han alene med sin søn. Sønnen, Miles, er lidt tilbage, jeg ved ikke rigtigt hvad han fejler. Umiddelbart tror jeg at Morris er den eneste der kan hjælpe dig. Men husk, hvis du får fat i filmen så overvej nøje om folk er klar til at se den. Tænk i konsekvenser. Din handling kunne gå hen og blive årsagen til noget grimt. Om jeg har set filmen?. Hvis jeg havde ville jeg ikke diskutere indholdet med andre.



SHERMANS HUS

Sterling ave. 850, Newark, New Jersey

Regnen siler voldsommere ned i Newark end Baltimore. Shermans hus ligger side om side med andre forfaldne huse, på den anden side af gaden ligger forskellige forretninger og en Nescafe Coffeeshop 50 meter henne. Huset er på to etager, omkranset af et hegn med pigtråd foroven. Hegnet kan automatisk ruller tilside når biler skal ind til huset. Andre besøgende kan bruge en overvåget låge i hegnet. Haven er overgroet og bag huset kan man skimte en garage og et skur. Indkørslen er overvåget af kamera. Foran huset holder en lille grøn fiat, den tilhører hushjælpen **Victoria**. Bag huset kan skimtes en slidt sort van, den tilhører **Miles**. Når spilpersonerne ringer på dørtелефonen ved lågen, hører de Victorias stemme. Hun spørger hvorledes hun kan hjælpe dem. Hvis deres forklaring ikke er for fantastisk bliver de lukket ind efter et halvt minuts venten. Da karaktererne går op mod huset er en ung kvinde (Victoria) på vej hen til den grønne fiat med en halv tung kasse. Hun er midt i tyverne, kort afbleget hår og er ret tynd. Hun har en sort regnfrakke på, en hvid bluse og jeans. Hun beder folk vente inden for. Da hun kommer ind igen leder hun spilpersonerne ind i stuen til Mr. Sherman. Hun spørger om de vil have en kop kaffe. Hvis nogen spørger til kassen fortæller hun at hun var ved at rydde op i kælderens. Huset er ret pænt indenfor, men rummene er mørke og dårligt oplyste. I gangen tikker et ur over billeder af piloter fra luftvåbnet.

Morris Sherman ligger på sofaen i stuen, han har slåbrok på et tæppe over maven og en avis foldet sammen over tæppet. Rummet er mørkt, regnen siler ned af vinduerne som fører ud til haven. Længst borte i rummet kører en film på et mindre TV, *The Shining* af Kubrick. Lyden er næsten skruet helt ned og det lader ikke til at Morris opmærksomhed er rettet mod filmen. På skærmen brager en økse gennem en toilettdør. Morris tager sine briller fra bordet og betragter nøje folk. *Sid ned. Sid ned. Vicky vil du lukke dørene og lade mig tale med gæsterne alene?.* Gennem vinduerne til haven kan man se en ung mand (Miles) med regnfrakke og arbejdstøj. Han bærer rundt på havegrej. Den sorte van holder foran skuret, det lader ikke til at den unge mand har opdaget at der er nogen besøgende inde i huset.

MORRIS SHERMAN

Average Attribute 5. Initiativ 1. Skills, Instruction 6, Observation 4, Physics 4, Pilot 6. 78 år. tynd, gråt hår, briller og rynket ansigt. Han går oftest klædt i slåbrok og hjemmesko. Morris er gammel og det kan godt på virke hans hukommelse og forestillingsevne, men en ting er sikkert, han var ansat hos NASA under Gemini og Apollo projekterne. Hans største frygt er at blive holdt for nar. Følelser for at få gjort op med sagen inden hans død, står skarpt mod hans angst for myndighederne eller værre. Desuden står han i gæld til Boorda, han føler at det var hans fejl at Admiralen blev myrdet. Han ryger ikke normalt men i stress situationer pulser han løs. Morris nægter at fortælle hvor han oprindeligt har filmene fra, han ønsker ikke at være skyld i at flere personer kommer tilskade på grund af ham.

Jeg tror jeg ved hvorfor i er her. I ønsker som så mange andre at få besvaret nogle spørgsmål. I håber at nogen kan fortælle jer hvad der er sandt eller falsk. Håber på at nogen kan sortere alle disse bureaukratiske løgne. Jeg kan ikke give jer nogen svar. En gammel mand som blev ført bag lyset i sine unge dage. Jeg er virkelig ked af hvad der skete med Jeremy, men han vidste hvilken risiko han tog, jeg var for bange til, selv at stå frem og vise folk beviset. Jeg var bange for min fortid og bange for hvad folk ville sige. Endnu et fjols som kunne blive til grin i medierne. Endnu et fjols folk kunne grine af. Lige som **Jesse Marcel** i New Mexico. Undskyldninger fulgt af løgne, tåbelige forklaringer og flere undskyldninger. Der er kun få kendte eksempler på hvad der virkelig ventede på os der ude, og de fleste gange griner folk bare. Du kan måske fange deres opmærksomhed et øjeblik, men bagefter ryster de på hovedet. Jeg kan kun vise folk hvad der skete, så må de finde deres egne svar. Vi vidste ikke engang selv hvad der var derude og når vi så kom tilbage undersøgte og afhørte de os i hoved og røv. McDivitt, **James McDivitt** som var på Gemini missionerne. På Gemini 4 missionen tog han billeder af deres fartøjer, han anede ikke hvad det var så. Han tog billederne med tilbage for at få dem analyseret. Da billederne blev frigivet af NASA, sagde teknikerne at objekterne var lysreflekser i linsen. Det var det også på de billeder de viste til folk. James påpegede at det ikke var de billeder han havde taget, NASA forklarede at de billeder James havde taget ikke var blevet fremkaldt endnu og at disse blev vist ved et uheld. Derefter gik sagen i glemmebogen. Sandheden var at vi ikke var ønsket der ude, og at de er lige så bange for os som vi er for dem. Ha, hvad har de at være bange for. Vi er børn som famler i mørket efter lyskontakten. Men vi kan kun nå den hvis vi vokser op, i stedet vandrer vi videre til endnu et mørkt rum. Hvem ved. Måske har de god grund til at frygte os. Det forekommer mig at de på en måde er tæt forbundne til os. Det er svært at forklare. Ligesom forældrene der besøger deres uartige barn på institutionen, du betragter det, men nægter at kendes ved din skabning. Vil du tænde en cigaret til mig, skat?.

Alle de tåbelige ting man har sagt for at skjule sandheden. Hvem ville tro på Reagan, manden der aldrig burde have været præsident. UFO eksperten **William Moore** og hans to informanter som i 1988 stod frem på TV og fortalte hvorledes den Amerikanske regering opbevarer fremmede rumvæsner på tre luftbaser. De fortæller gladeligt om hvor intelligente de er og hvor glade de er for Tibetansk musik og jordbæris. Ha, jordbæris. Gad vide hvad de har gjort ved Moore for at få ham til at fremstå som sådan en idiot. Og alle deres løgne om MJ12 som fjolset også var indblandet i.

Morris tager et dybt hvæs af sin cigaret mens han betragter Stern. Man skal træde varsomt her. Dem som man tror fortæller sandheden lyver og dem som man tror lyver fortæller måske sandheden. For mit vedkommende ved jeg, hvad jeg oplevede under Apollo missionerne.

Der var kun en egentlig Apollo mission. Den hvor Armstrong og Aldrin var på månen var f.eks. et nøje planlagt svindelnummer. Resten var forfalskninger med alle de rygter og uheld der skulle til. Vores folk var bare derude så de kunne studere os. Vi har aldrig været længere væk end månen og hvis vi nogensinde kommer det, er det kun hvis de ønsker det. Den første og eneste Apollo mission var en udveksling. Vi fik viden, teknologi og et par unger, de fik forsøgskaniner. Jeg ved ikke hvorfor de ikke bare henter os. Jeg tror at deres skibe gjorde noget ved folk, måske var det deres teknologi, måske var det dem. Jeg ved det ikke. Vi blev anbragt i specialbyggede kister og blev samlet op nær månen. Ingen af os husker i detaljer hvad der er sket. Hvis jeg ikke havde set filmene ville jeg heller ikke have troet det. Jeg tror ikke nogen af os ønsker at tro det, men faktummet er at filmene eksisterer. Selvfølgelig er der andre der har prøvet at afsløre foretagendet. **Maurice Chartelain**, på det tidspunkt leder af NASA Communication Systems gik jo til Ufologen **Good**. Maurice bekræftede blandt andet at rygterne om mødet med fremmede skabninger på månen var sande. Men Ufologen blev ikke taget seriøst fordi hans bog indeholdt MJ12 Dokumenter, som blev afsløret som falske. MJ12 folkene havde oprindeligt placeret disse forfalskede dokumenter for næsen af Good, så han senere ville fremstå som en svindler.

MJ12 organisationen som i måske kender som **Majestic 12**, er skam ægte nok. Det er den højeste instans når det drejer sig om affærer som involverer ikke-jordiske skabninger. MJ12 er ikke underlagt nogen regering, så der eksisterer intet som officielt kan bekræfte deres eksistens. Selv følgelig var der også radiokommunikationen. Der sidder selvfølgelig nogle HAM radio operatører rundt omkring, som opfangede de virkelige transmissioner fra Missionerne, men de blev som regel ikke taget seriøst ellers var de for bange til at offentliggøre materialet. Men jeg vil ikke have at i skulle tage en gammel bitter mands ord for gode varer. Filmen er jeres hvis i ønsker den.

Morris sidder et øjeblik stille med sine briller i den ene hånd, han taber cigareten på gulvet. *Miles!* Han rejser sig og kigger desperat ud i haven gennem persiennerne. Spilpersonerne hører vanen starte. *Nej*. Morris tager sig til tindingen som om han føler en voldsom smerte. *Miles. De kommer, kom tilbage. De kommer!* Morris falder på knæ, det ser ud til at han ikke kan få vejret. *Miles har den! De kommer.* Victoria kommer løbende ind i stuen for at hjælpe, mens vanen drøner ud af indkørslen. Regnen står ned i stønger. På skærmen ligger Jack Nicholson død i en labryrint.

COMMANDER GRAFTON

Average Attribute 7. Initiativ 4.

Skills, Small arms (Pistol) 8, Small arms (Rifle) 8, Leadership 8, Interrogation 6, Observation 6.

38 år. Grafton er 1,85, slank, han har hæret ansigt og kortklippet sort hår. Hans udtryk er bistert og alvorligt. Han har sort militær uniform på, støvler og sort cap. Grafton er seriøs, smiløs og går altid direkte til sagen. Han udfører sit arbejde hurtigt, effektivt og med rutineret professionel præcision.

Grafton fungerer som oprydnings koordinator og chef for Mr. Littles Backup hold. Han bryder sig bestemt ikke om Little, de har begge haft ideologiske konfrontationer, men de har begge lagt stridighederne på hylden. Graftons holds primære funktion er at komme Little til hjælp hvis han beder om assistance, eller der er en situation som de ikke kan håndtere.

Våben, Glock20, Pistol.

Graftons personel hold udgør 4 vans med 4 mand i hver. Og 3 helikoptere med 3 mand i hver.

To minutter efter at Miles er stukket af parkerer 3 vans foran huset. 12 mand iført sorte militærdragter med bodyarmor, kevlarhjelme, elefanthuer, IRudstyr, shotguns og automatrifler, springer ud og stormer huset. 2 helikoptere med projektører cirkler over huset. De tager alle med og spærrer huset af. Andre folk i jakkesæt, med plastichandsker og transparente plast longcoats, ankommer for at gennemsege huset. Hvis nogle af spilpersonerne er blevet holdt tilbage, kommer de til at tale med **Commander Grafton** i enerum. Spilpersoner får aldrig hans navn at vide. *Jeg har helt klare ordre, og jeg her tænkt mig at udføre dem. For jeres eget velbefindende, vil jeg foreslå at i glemmer alt hvad i har set og hørt, eller hvad i tror i har set og hørt, de sidste par dage.*



MØDET PÅ JERNBANEN

Miles kører som en vanvittig. Han kører nordpå, til han når highwayen mod **Orange**, længere inde i landet. Lad spilpersonerne være lige i hælene på ham. Hold dem på afstand med trafikken og regnen. Men tæt nok på til de kan se vognen. Regnen pisker mod bil vinduerne og sigtbarheden er ringe. Efter en fem ti kilometer går vejen over baneområdet ved **Akkawanna**. Da en sort Ford sedan, som har fulgt med siden Shermans hus, med forrykt fart passerer vanen, kommer der to glimt fra vinduerne. Vanen slingrer, bremses og rammer bagenden på sedanen. Begge chauffører mister herredømmet over deres biler. Spilpersonernes bil bliver nødt til at bremse eller undvige, for at undgå en kollision. Under alle omstændigheder rammes spillernes bil (en er nok) af en anden tilfældig uopmærksom billist og bliver snurrende slynget ud i rabatten, (giv dem nogle knubs og lad være med at smadre bilen de får brug for den bagefter). Vanen og den sorte sedan kører begge af vejen, de ryger gennem autoværnet og hamrer ned af skråningen til banen. Sedanen ruller rundt og ender på taget for enden af skråningen.

Efter et øjeblik bliver passagerdøren åbnet og **Mr. Little** tumler ud, tilbage i bilen sidder den livløse **Warburton**, hans hoved har ramt rattet og sideruden med voldsom kraft. 20 meter længere henne holder vanen. Bilen er blevet mast midt på den ene side og holder solidt plantet på kanten af en godsvogn. Når man løber ned af skråningen, kan man se at Miles sidder og roder med en sort æske inde i bilen. Et sekund efter vælter han ud i regnen hen af banen tæt forfulgt af Mr. Little som slæber på sit ene ben. Man kan se at Miles har den sorte metal æske under armen. Da miles er nået et godt stykke væk åbner Little ild. Når Miles er nede, humper han der hen. Miles ligger og vrider sig, Little fumler med låsen på æsken. Man hører intet andet end regnen der pisker ned, og ens eget hjerte. En snigende fornemmelse antyder at der er noget galt. Little kaster pistolen fra sig og prøver med begge hænder at få åbnet æsken. Alt er unaturligt stille.

Little åbner æsken, hans blik løftes langsomt mod Miles, som liggende på jorden begynder at le. *DE KOMMER, de kommer dit svin og du ryger til helvede med mig.* Little lader æsken falde, man kan se den er tom. Han ser udmattet ud og kigger forsigtigt på spilpersonerne. Med et dæmpes alle lyde, det eneste man hører er ens eget åndedræt. Alle andre lyde virker fjerne, og alt går langsomt. Angsten for det ukendte griber en. Et hvidt skarpt lys breder sig hastigt på himlen over folkene på banen. Det skærer gennem alt og det er umuligt at se direkte på det. En ubeskrivelig følelse af skuffelse og bedrøvelse og apati breder sig i

MILES SHERMAN

Average Attribute 5, Initiativ 3.

Skills, Vehicle Use 5, Mechanic 6.

32 år. Solidt bygget, sort kort hår. Han går klædt i praktisk arbejdstøj. Miles er en underlig stille fyr, han siger ikke særligt meget og lur på fremmede. Kun Miles selv ved hvad der foregår inde i hans hoved. Han svarer sjældent hvis man spørger ham om noget. Miles går i kirke hver morgen og hjælper menigheden med praktiske ting. Hans værelse er fyldt med religiøse statuer og symboler. Morris fik sin søn da han arbejdede for NASA på Apollo projektet, og sønnen har boet hos familien siden.

folk. Det virker som om at man er blevet snydt. Hvorfor fortalte man det ikke, hvorfor skulle nogle vide og andre ikke. På dette tidspunkt er Valerie fuldstændigt opløst af skræk, det går op for hende at dette er sket for hende før. De er kommet for at hente hende igen, ligesom de så mange gange tidligere har hentet hende, og ingen kan hjælpe hende. Hvorfor gør de det mod mig, det har de ingen ret til. Er jeg et simpelt dyr, hvad ret har de?. Skuffelsen bliver brat afløst af angst, der er nogen andre tilstede, de fornemmes ud af øjenkrogen. Der var det igen. Der er noget henne ved Miles og Little. Små tynde skikkelser. Det hele er meget utydeligt og uvirkeligt. Det kræver al koncentration og vilje styrke for at bryde den hypnotiserende stilhed der har indhyllet folk. En beslutning der betyder at jeg vil ikke vide hvad dette er, jeg er for bange. Men vigtigst af alt, jeg er ikke parat. Når denne tanke når folks hjerner forsvinder lyset. Og de undgår den afgørende berøring, berøringen af skabningen bag dig, berøringen der fører dem ind i det tavse skærende lys, til intetheden.

Tilbage står de tavse i regnen, lyset forsvandt så hurtigt som det kom. Miles og Little er væk. Filmen ligger i bunden af vanen ved passager sædet. Bilen er begyndt at brænde svagt, men breder sig først til tanken efter flere minutter. Så der er tid nok til at finde den selv om der er ild i bilen.

Rollespillet i **modet på jernbanen** og den følgende scene **Ed Walters**, er vigtigt for at få afrundet scenariet ordentligt. Hvis spillerne har en "Lad os plukke de skide marsmænd", holdning så lad dem blive taget. Simpelthen. Eksempel: En skabning skimtes ud af øjenkrogen, du er for bange og for forundret til at reagere. Du mærker ligesom to voldsomme smæld i ryggen, din krop er viljeløs. Et knapt hørbart skrig slippes fra dit svælg, da du svæver ind i lyset. Skabningerne fjerner folk der truer dem med våben.

Bemærk at jeg ikke anbefaler denne løsning. Kun hvis dine spillere er for umulige til noget som helst, der bare ligner rollespil.

Hvis du skulle være så uheldig, at Sterns spiller har spillet så dårligt at Stern er blevet taget, foreslår jeg at du lader filmen brænde op i vanen. Et øjeblik efter lader du **Commander Graftons** folk ankomme og føre spillerne bort. De vil blive afhørt af en meget vred Grafton, vedrørende deres engagement i sagen. Han lader dem gå, uvidende om hvad der er sket med filmen og Sherman. Med samme advarsel som nævnt i scenen **Shermans hus**.

Hvis spilpersonerne simpelthen ikke har gættet at filmen ligger i vanen, kan du også bruge Graftons folk. Spilpersonerne vil i det tilfælde blive afhørt af en langt mere tilfreds Grafton. Men Sherman og filmens skæbne vil stadig forblive et mysterium. Under alle omstændigheder vil de stadig stå forundrede og rystede i regnen, på gaden hvor de bliver efterladt af Graftons folk. Hvis dette er tilfældet bliver dette slutscenen.

MUFON
Stern eller Trencher tænker måske på et tidspunkt på at kontakte deres bekendtskaber i MUFON Mutual UFO Network. **Andrew Sutton** fra organisationen, som de begge kender som en pålidelig skeptiker, virker interesseret og lover dem hjælp. Han kan sikre eller distribuere materiale for dem. Men måske har **Commander Grafton** god kontrol med hvem der modtager hvilken information, måske aflyttes fremtrædende MUFON medlemmers telefoner af hans folk.

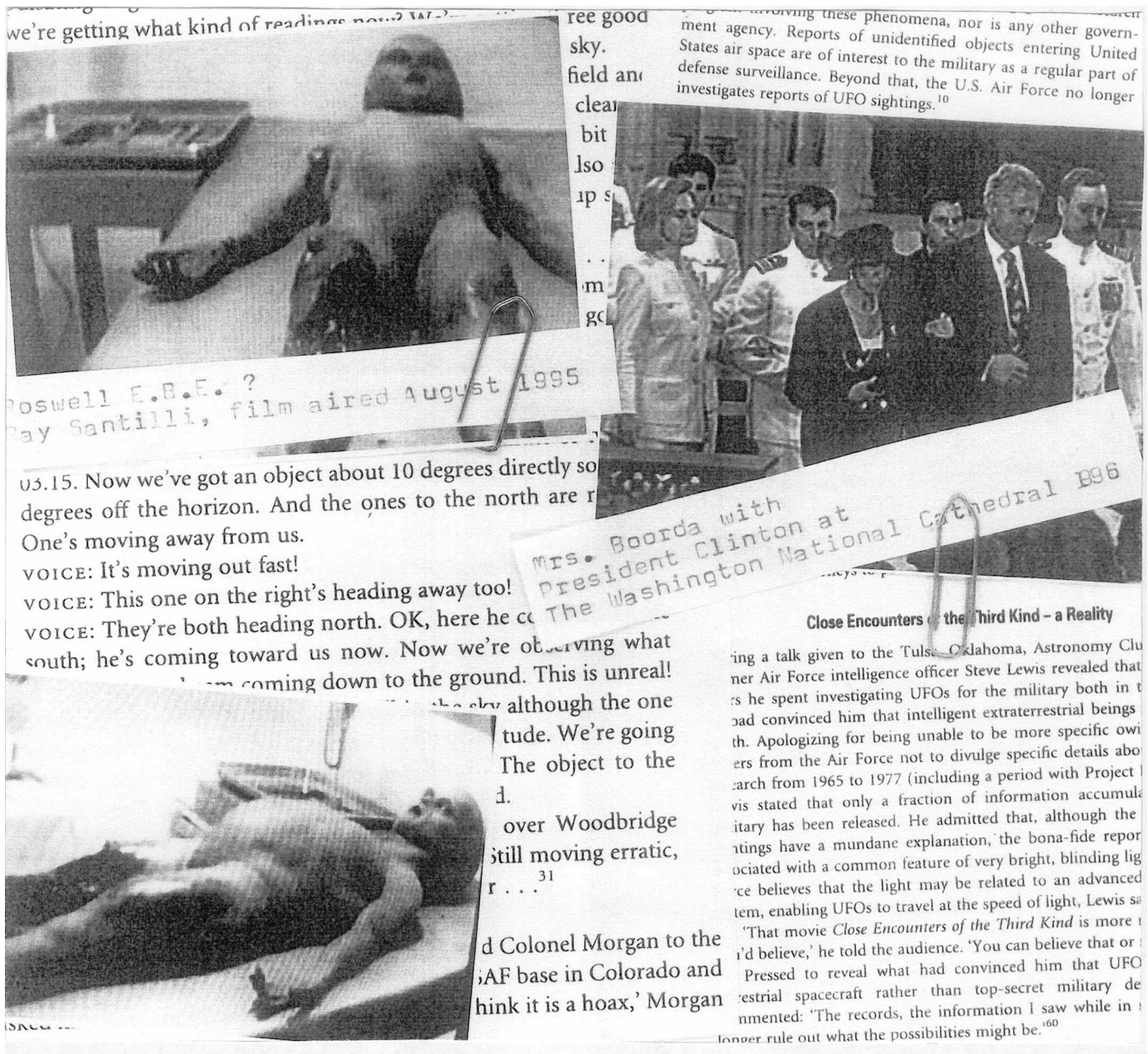


FILMEN

Filmen ligger i bunden af vanen. Den er forsegleet i mat, kraftig, transparent plastik. Det er en 16mm. farvefilm (uden lyd) som varer omtrent en halv time. Den kan nøjagtigt tidsbestemmes til 1968 og er for øvrigt overhovedet ikke slidt.

Reel 1, står der på de første par billeder. De første 5 minutter viser en eller anden form for klargørelse til rumvandring, alle astronauterne er tydeligt nervøse. Det lader til at der er fem astronauter, den ene astronaut kan man genkende som **Aldrin**, en af folkene fra Apollo 11. Det næste kvarter er af tre af astronauterne i rummet. De første tyve minutter er udelukkende filmet med håndholdt kamera. Meget klare og flotte billeder. De frigør omkring tyve cylinder formede beholdere som ser ret avancerede ud fra Apollo rumfartøjet. Det eneste der forbinder cylindrene til rumfartøjet er nogle kabler. Der hersker ingen tvivl om at dette er filmet fra et rumfartøj i kredsløb om månen. De næste ti minutters film indeholder billeder filmet fra et stationært kamera monteret udvendigt på rumfartøjet. Disse billeder er ret dårlig kvalitet, de flimrer og det virker på forunderligt vis som om at filmen ikke har modtaget billedet ordentligt. De udvendige billeder viser nogle røde pulserende underlige lys der bevæger sig omkring cylindrene og rumfartøjet. Af filmen fremgår det også at det jordiske rumfartøj befinder sig i skyggesiden af hvad der kunne være et andet rumfartøj. Kablerne frigøres fra cylindrene. Det sidste halve minut af filmen viser, igen med håndholdt kamera, ligeledes slørede billeder af astronauterne. Her forbereder de sig igen til rumvandring. Billederne er stærkt overbelyste. Det ser ud til at astronauterne ikke har det særligt godt.

Det ret svært at se detaljer hvis man bare kigger på en film og det er ikke sandsynligt at spillersonerne idet hele taget når at se filmen på et lærred. Det ville være ret uhandy hvis de begyndte at rulle den ud, men nu har du en ide om hvad de ser, hvis de gør. Hvis spillersonerne ser den, giver du en uklar beskrivelse af de små billeder.



ED WALTERS

Spilpersonerne er kommet forkomne og skræmte, op til deres forulykkede bil i den silende regn. På broen holder to påkørte biler i rabatten. De har knap nok startet bilen, før de bliver passeret af to sorte vans som kører i retning af jernbanen i høj fart (Commander Graftons folk). Et øjeblik efter fejrer lyskeglen fra en lavt gående helikopter over vejen, i samme retning.

Når spilpersonerne bedst sidder og føler sig lidt mere sikre, eller undersøger filmspolen, Ringer Sterns telefon. Det er **Ed Walters**. Han har taget Sterns kone og søn som gidsler og ønsker nu at filmen skal destrueres. *Stern, slemme dreng, du har taget noget der ikke er dit. Det havde jeg aldrig troet om dig. Hvem du taler med?. Ed selvfølgelig. Din gamle ven Ed Walters. Vi er meget skuffede over dig, din kone og mig. Og lille Andy, han er knust over at hans fader turde prøve på den slags. En gemen tyv. Ja, jeg ved godt at jeg er en syg stodder, men tro endeligt ikke at dette er noget personligt. Jeg er ikke mere end et værktøj i deres hænder. Der er virkeligt intet jeg kan gøre. Mød mig ved **Lincoln statuen i Prospect Park** om nøjagtigt en halv time og medbring filmen. Hvis du prøver på noget smart sender jeg din familie til dig med posten, et stykke af gangen. En halv time, Stern.* Forbindelsen bliver afbrudt. Det ville tage ca. 20 til 25 minutter at komme hen til Prospect park med jævn fart. Og da spilpersonerne ankommer er de allerede 5 minutter for sent på den pågrund af trafikken.

Prospect Park. Brooklyn

Parken ligger ikke ret langt fra Sterns bolig. Statuen er placeret ud til den befærdede Linden Blvd., og lige som resten af parken er statuen ret forfalden. Over alt er der graffiti og skrald, der hvor der engang var plæne, er der nu blot jord og vandpytter. Regnen står stadig ned i stænger. Der er ikke ret mange folk på gaden, et par forhutlede mennesker eller fodgængere med paraplyer der skynder sig forbi.

På trinene op til Lincoln statuen sidder Andrew (Sterns 5 årige dreng), han er gennemblødt og sidder rystende med sine knæ trukket op til hagen. Han har sin slidte lille læderjakke på, og hans sorte korte hår klæber ind til hans hoved. Ingen af de forbi passerende bekymrer sig synderligt om ham. Når han ser Stern, løber han hen og tager fat om ham. Han vil ikke slippe ham og viger ikke fra hans side. Han græder og kigger op på sin fader. *Ikke mor. Ikke mor. Hvad vil manden gøre ved mor?* Han skælver og peger hen mod en slidt mørk sedan, der holder ud for statuen. Man kan se at der sidder to personer inde i bilen, Ed Walters og Maggie Stern.

Ed kigger alvorligt i retning af William. Da Stern kommer tættere på bilen, kan han se at Maggie har tårer i øjnene, i hendes skød ligger en jakke. Eds højre hånd er inde under jakken. William og Eds øjne mødes, beskriv hvordan Eds øjne kigger lige gennem ham, hvordan Ed ville vide det sekund at Stern prøvede at snyde ham. Pointen er at Stern virkelig skal være bange for sin kones liv, han elsker hende for pokker og ønsker ikke at noget skal ske hende. Maggie ruller bil vinduet ned, Eds blik er stadig fæstnet på Stern. *Ok, Stern det er tæt nok på.* Williams kone ser bedende på ham, det er tydeligt at hun er tæt på at bryde sammen. Over hendes ene øje er en dyb flænge efter et slag. Tårerne løber ned af hendes kinder. Hun ryster på hovedet. *Jeg ved hvad du vil prøve på Bill, gør det ikke. Giv ham hvad han vil have. Jeg vil ikke dø her. Jeg vil ikke dø nu. Giv ham det.*

Ed Walters smiler et skævt smil mens han med venstre hånd åbner handskerummet. Han finder en pose frem og smider den ud på fortovet. Posen indeholder en dåse zippobenzin og en engangslighter. *Få mig ikke til at gøre det William. Det sjove er at dette ikke engang er mellem os, jeg bærer ikke nag.* Han trækker på skulderne. *Den bedste mand vandt, du afslørede mig. Men den gang kendte jeg ikke dem, dengang sendte de ikke stråler ind i min hjerne. Det gør ondt, helvedes ondt hvis jeg ikke adlyder.* Han fører den kortløbede Colt Phytton op til Maggies tinding. *Skidte ting sker for gode mænd hver dag, Stern. Brænd den.* Han trækker hanen tilbage. *Det er trist men uundgåeligt, Stern.* Det er tydeligt at Ed er vred han begynder at råbe. Maggie er næsten hvid af angst, hun hulker højlydt. *For helvede. De ved hvor i holder til, de ved alt om jer, de ser jeres tanker, de vil komme efter jer igen og igen og igen. I vil aldrig få fred. Der er intet alternativ. Brænd den.* Da filmen går op i røg og strimlerne vrider sig og smelter i regnen åbnes bil døren. Maggie tumler ud, hun omfavner William. Ed betragter Stern mens han starter bilen og trækker ud på Linden Blvd. Tilbage i den silende regn på fortovet står William hans kone og hans søn.

TRAFIK PROPPEN

Hvis spillerne er dårlige spillere som er pisse ligeglade med Maggie og Sterns søn, kan du eventuelt bruge denne scene. Midt i New Yorks gader i den silende regn, ender spilpersonerne i en enorm trafik prop. Commander Graftons folk har sporet deres bil og slår til nu. Dette bliver naturligvis en ret voldsom scene hvis spillerne ikke har kastet håndklædet i ringen. Helikoptere, vans, politi og aggressive bilister. Graftons folk vil naturligvis bilde de civile ind at spilpersonerne er terrorister. Når folk har en fælles fjende bliver det ubehageligt.

ULLRICH

Hvis spillerne vil lege Cowboys, eller prøve at snigløbe Walters, kan en ny psykopat måske dukke op, Ullrich har opdaget Walters og har fulgt efter ham. Nu går han amok, så både spilpersoner og Walters må kæmpe på samme side.

ED WALTERS

Average Attribute 6. Initiativ 4. Skills, Observation 6, Mechanic 5, Small arms (Pistol) 6, Foreboding 6, Engineer 8, Vehicle Use 4
43 år. Ed er 1,80, robust bygget, solbrændt, kort trimmet skæg, klare blå øjne. Han taler med rolig tydelig sydstats accent. Hans beklædning er en sort og rød ternet skjorte, Jeans, cowboystøvler og en sort baseball cap. Ed har et roligt, afslappet men determineret udseende, han ser direkte på folk og har sikre rolige bevægelser. Ed blev som beskrevet i personbeskrivelsen til Stern, afsløret som svindler i 1999. Han havde altid undret sig over hvordan han havde fået ideerne til disse fabelagtige fotografiske teknikker som havde muliggjort svindel. Og hvorfor havde han idet hele taget gjort det? På det sidste er han blevet overbevist om at nogen sender stråler ind i hans hjerne, fremmede overlegene væsner, som kan frembringe voldsom smerte hvis man ikke adlyder deres ordre. Personligt har han jo ikke noget imod Stern. Den bedste mand vandt jo. **Våben, Colt Phytton 357, Revolver.**

