

DRF-Con '93 Shadowrun scenarie

Af: *Matias Stuvén og Lars Wagner Hansen*

Plottet:

Jay Conner har en grund til at være pissed-off. Hele hans liv har været en lang, trættende kamp for at overleve (se Jay's baggrundshistorie i NPC'erne). Men han har fundet hjælp og støtte i magien - først da han mødte totemet Ulv, som 17-årig. Men hverken Ulv eller Jay kom godt ud af det sammen, hvorfor Ulv efterlod ham udbrændt og afkræftet. Mens han var i den position mødte han, i hvad han troede var Dødsriget, en kraftig sjæl (som han senere erfarede var totemet Edderkop), som tilbød ham alt hvad han havde ønsket sig - magt gennem magi og viden. Men han blev nødt til at indgå en pagt med dette totem - at han inden der var gået 66 månefaser havde ofret 5 personer der stod ham meget nært. Dette skulle ifølge Edderkop styrke forbindelserne mellem de to, således at han kunne få del i den magt, som Edderkop havde lovet ham. Hvis han ikke gjorde det ville Jay's sjæl være Edderkop's legetøj langt ind i Evigheden. Se sandheden om dette i **Das Ritual**.

Men Jay er ikke ond i natur og har ikke kunnet få sig selv til at dræbe disse personer, der stod ham nær og har brugt det meste af tiden på ikke at skaffe sig nye venner, som han kendte på et meget personligt niveau. Der er netop 5 personer han kender godt nok, som ville kunne bruges i denne ofring: hans lillesøster Jasmine Conner, en shaman ved navn Frederick Guy, som har lært ham mange nyttige ting om brugen af magi; dernæst er der en meget god ven fra high-school, Neil Judd, Janis Conner, hans mor samt hans nuværende kæreste, Karin Travis, som han har kendt (og elsket) i 3 år.

Men nu, hvor tiden er ved at løbe op for Jay (da spillerne starter har han kun 2 dage tilbage før de 66 månefaser er oprundet) har han gjort op med sig selv og sin omverden og valgt magten. Meget omhyggeligt har han ofret tre hans venner, nemlig Neil, Karin og Frederick. Men de sværeste har været Jasmine og hans mor. Han kan næsten ikke få sig selv til det og de er da også i live da scenariet begynder. I næste afsnit kan du læse, hvordan det sandsynligvis kommer til at gå for sig.

Handlingsforløbet:

Spillerne, der spiller 5 Lone Star Special Force personer, har lige lukket en sag succesfuldt, da de får en ny formodet sag. Chefen tror at der er en forbindelse mellem tre nylige sager og beder dem undersøge sagen. De skal arbejde i normalt arbejdstøj - civilt. Som sædvanligt får de tildelt en magiker til deres hold; i dette tilfælde er det shamanen Jay Conner. De får af chefen udleveret en sagsmappe (Handout I), som de sandsynligvis bruger lidt tid på at gennemgå, hvorefter de får en meget kort pause før rapporter om et nyt mord springer frem. Det er Jay's mor. De får af chefen at vide at dette mord bør undersøges først, idet sporene (hvis der er nogen) er friskere end de andre.

Da de tager ud for at undersøge gerningsstedet tager Jay med, men bryder sammen på stedet og forsvinder. De ser ham ikke igen før i slutningen af scenariet. Hvis de er lidt smarte finder de en clue der leder dem hen på en bar hun frekventerede ofte. Der finder de ud af at hun havde en kæreste, som de får adressen på. På vej derud bliver de angrebet af en gruppe bandemedlemmer, som bruger usædvanlige våben (som de senere kan erfare har tilhørt Lone Star) for at få dem ned med nakken, uden at dræbe dem. Dette lykkedes sandsynligvis ikke. Hvis de spørger, hvem der sendte dem (kliché nr. 1) svarer de at det gjorde en mand i en stor, sort trenchcoat, som havde en meget rolig og fattet stemme (kliché nr. 2).

De kan ikke få mere ud af dette og fortsætter sandsynligvis over til kæresten, som kan fortælle en del interessante ting om Jay, blandt andet at Jay altid havde prøvet at distancere sig fra moderen, men ikke kunne. Han fortæller også, at Jay havde en kæreste, som han var kommet sammen med i lang tid. Han kender kun hendes fornavn, Jasmine, men det hjælper dem ikke.

Efter dette undersøger de nok de tre andre mord, og hvis de bare er en smule smarte og inde i Shadowrun-verden, skulle de gerne kunne finde ud af, at det egentligt er shamanen de skal efter. Men bedst som de lige har erfaret dette bliver de angrebet af endnu en gruppe folk, denne gang dog kun med clubs og gel rounds. Spillerne vil sikkert være i tvivl om hvorfor shamanen prøver at få dem uskadeliggjort, men uden at dræbe dem. Dette afsløres i **Das Ritual**.

De finder frem til shamanen's tilholdssted, hvor de både skal kæmpe en moralsk, men så sandelig også en fysisk kamp.

Start:

Siden der er afsat 5 timer til at spille Shadowrun i, skal du starte med at informere spillerne om at der ikke vil blive taget hensyn til spillere, der ikke kender til de basale Shadowrun-regler. De to sværeste områder i Shadowrun-reglerne er Magi og Matrix, men i spillernes hold er der kun en Sorcerer Adept. Denne person bør gives ud til en spiller, der har styr på reglerne både for Adepts og Magi. De andre characters deles ud på den måde, at deres titler indenfor Lone Star nævnes og folk nævner så den character de ønsker at spille. Først bagefter uddeles character-sheets'ene til spillerne.

Før spillet starter bør der lægges vægt på, at de til forskel fra normale Shadowrun-kampagner, spiller folk der håndhæver loven, i stedet for at bryde den. Selvom metoderne for at løse scenariet er de samme skal de forsøge at *anholde* de(n) skyldige! Understreg derfor også, at der kun må åbnes ild i yderste nødstilfælde.

Som en del af Lone Star styrken, kan de til enhver tid påkalde forstærkninger fra de forskellige afdelinger, men for at dette ikke skal være for nemt bør du overveje følgende: Netop i de dage hvor scenariet finder sted er der en masse ministre til møde i Seattle, som Lone Star skal give speciel opmærksomhed. Derudover har to go-go gangs i det nordlige Seattle erklæret åben krig mod hinanden. Spillerne vil også til enhver tid kunne hente større og mere kraftige våben, men dette giver færre points når scenariet er færdigt.

Briefing:

Spillerne starter i Lone Star afdeling 11, som ligger i den sydlige del af Downtown Seattle. Her bliver de kaldt ind til deres chef's kontor for at få udleveret en hastesag. Inde i chefen's kontor (beskriv det som enhver techno-freaks yndlingsdrøm: super-avanceret kommunikationsudstyr, betjening vha. lyd til alle funktioner i rummet, såsom våbenskab, lys, vinduesskodder og meget mere.) står to personer: chefen i sin meget nydelige blå habit står bag sit skrivebord (lavet af ægte træ) med hænderne hvilende på bordet og med ryggen til dem står shamanen Jay Conner med hænderne i lommerne, tyggende nervøst på et tyggegummi (som indeholder beroligende midler - ellers ville han være på randen af et nervøst sammenbrud). Jay ser ud som om solen kunne gå ud uden at han ville bemærke det - han er ligeglad med alt og vil under starten af scenariet virke som om sagen kunne rage ham en papand. Chefen 'Kev' står utålmodigt og venter på at spillerne får snøvlet sig ind på kontoret.

Han vil starte med at lykønske dem med den succesfulde afslutning af den tidligere sag, hvor de skulle finde personen der stod bag mordet på Auburn's borgmester. De fandt ham og bragte ham tilbage i live. Efter denne positive bemærkning vil han spørge dem om hvad de ved om rituelle mord og vampyrer. Sandsynligvis ikke meget, hvorefter han vil smide sagsmappen på bordet (Handout I) og bede dem om at læse det igennem mens han ser noget trid. Her skal du lade spillerne læse sagsmappen, men sørg for at lederen af gruppen, Jake Freeman læser det først. Når han har læst det igennem beder Kev alle de andre gå ud af rummet (=du hiver Jake ud af rummet!), også Jay. Han fortæller ham om de problemer Lone Star er i lige nu med de nyankomne ministre og de to go-go gangs i Snohomish og siger at de må klare sig med den modstridige Jay Conner, siden han er den eneste frie magiker (Lone Star ansætter normalt ikke shamaner, men Jay ansætter de som freelancer når det virkeligt kniber). Han beder Jake om at bære over med Jay og skynde sig at klare sagen inden medierne finder forbindelsen mellem de tre mord og gør det til forsidestof.

Endnu et mord?:

Straks efter han har fortalt Jake om dette får han en meddelelse over sin indbyggede transceiver som fortæller ham, at der er blevet begået et nyt mord med samme opbygning som de tre andre. Denne gang er det dog ikke en ukendt person der er død - det er Jay's mor der er dræbt. Kev vil straks fortælle dette til Jake og bede ham om at fortælle det til Jay på vejen dertil. Han insisterer på at dette mord bør undersøges først - her og nu, således at vigtige spor bliver fulgt hurtigt. Først når de ikke mener at kunne komme videre skal de fortsætte med de tre andre mord.

De kører derhen i arbejdstøj - civilt tøj - med det samme i Alison's bil. Hendes lejlighed ligger i det vestlige Auburn, altså en 15 minutters kørsel. Da Jake fortæller hvem det er gået ud over både til de andre spillere og til Jay, vil han først tage det som en joke, hvorefter han langsomt bryder sammen. Efter 35 minutter vil han være en vandrende sirene. Han vil derefter løbe ud af bygningen og forsvinde ned ad nogle små veje i nærheden. Jay har langsomt indset, hvem det egentlig er han har dræbt og det vil tage meget hårdt på ham. I en 10 minutters tid vil han dog være til en smule hjælp til spillerne. Derefter er han sporeløst forsvundet.

Spillerne kan ikke gøre andet end at fortsætte med at undersøge mordet og lejligheden. Lejligheden er meget pæn og uden den mindste dråbe blod nogen steder. Der er lige ankommet et hold specialister der skal

ransage stedet for spor. Spillerne skal selvfølgelig lede efter de mere åbenlyse. Det er en tre-værelses lejlighed der er pænt og moderne indrettet. En læge på stedet anslår at damen har været død i omkring 8-12 timer (klokken i spillet er da ca. 10.30) og at hun døde af blodmangel, tilsyneladende suget ud af to 'stikhuller' i den højre side af hendes hals. Da de undersøger lejligheden finder de ingen spor af kamp eller indbrud. Der er kun tre sæt fingeraftryk at finde: moderens, Jay's og en tredje's som de ikke kender (databasen kommer først med et klart svar 5 timer efter! - der er ingen registreret kriminel person med det fingeraftryk). Der er ingen beskeder på telecom unit'en og hendes computer har kun en information af værdi: hendes adressekartotek. De kan ikke bruge den til noget lige nu, siden der er omkring 100 personer i den og de ikke ved hvem de skal ringe til, men senere i scenariet kan den være meget nyttig.

På et pænt poleret glasbord i den nydelige stue står to whisky-glas halvt fyldte, men der er kun fingeraftryk på det ene (det er moderens (Janis Conner) fingeraftryk). Glassene står på to 'bord-beskyttere' der har et logo på, hvorpå der står The Blue Oyster Club samt deres adresse. Denne information bør du kun give hvis de spørger hvad der står på bordbeskytterne eller hvordan de ser ud. Du kunne f.eks. sige: "I kan se at der har været to personer til stede, idét der på et meget pænt og nydeligt glasbord står to halvfylde whisky-glas, som står på nogle bordbeskyttere, sandsynligvis for at beskytte bordet." De kan også finde denne adresse i hendes adressekartotek, men der står den sammen med fire andre bar-adresser: Heaven Sent Club, Late Nite Bar, Money-Money og Joy'N Pain. Hvis de spørger om barer i hendes adressekartotek, så nævn disse 5 i flæng. Skulle de gå hen og misse dette clue bliver de på vej ud kontaktet af en politi-officer (han kontakter Jake via sin transceiver), som fortæller dem at de fandt en lighter i Janis' tøj, hvorpå der stod Blue Oyster Club (kliché nr. 3). Efter 10 timer kan de få at vide at Janis ikke havde HMHVV i sig.

Siden de har fået besked på at finde alle de spor de kan på dette mord først, tager de sandsynligvis hen på Blue Oyster Club først. Skulle de tage et andet sted hen vil de blive ringet op af Kev, som spørger hvordan det går og hvor de er på vej hen. Han vil sige til dem at de skal undersøge Janis-mordet først. Dermed slut på diskussionen.

Hvem tør angribe Lone Star folk?:

The Blue Oyster Club ligger i nærheden af Janis' lejlighed, faktisk er der kun 15 minutters gang dertil, eller 3 minutters kørsel. Når de ankommer udenfor baren og stiger ud bliver de angrebet af 5 bandemedlemmer (fra OverKKKill banden, der er en mindre bande der følger Los Alamos 20K uskrevne regler). Brug reglerne for Surprise på side 86. Læg 2 til spillernes T# fordi det er dem der bliver angrebet, medmindre spillerne i forvejen har sagt at de er meget opmærksomme på hvad der sker rundt om dem. Surprise reglerne er hverken særlig logiske eller brugbare, men dette er et con-scenarie så 'we hav'ta stick to tha' rules, ya know chummer?'. Læg Kort #1 ud på bordet og udspil kampen.

Til fire af bandemedlemmerne bruger du Gang Boss (JA, det er korrekt! Side 207), men uden Leadership. Disse har en Professional Rating på 2 og en Threat Rating på 2. Hver har en kniv (4L, Reach +1, Concealability 8), men de har også et andet våben hver. De fire våben er: Defiance Super Shock Taser (10S stun, 4m i ammo, 4 i concealability samt special (se side 239 og 103)), 2*Stun Baton (6S stun, concealability 4) samt en Defiance T-250 med 5 stun rounds (Impact armor, ikke Ballistic! Dam: 8S, Concealability 4). Lederen (brug Gang Member, side 57, men uden Combat Pool. Han har en Professional Rating på 3 og en Threat Rating på 3 ligeledes) er den eneste med et skarpladt våben (En Streetline Special!!!! WOW!!!!). Han har dog også en Taser (se ovenfor). Deres mål er helt klart at få spillerne ned med nakken uden at dræbe dem. Men spillerne burde gerne kunne klare dette med nød og næppe og uden permanente men. Husk på at de prøver at flygte ved et Moderate Wound!

Når, og hvis, spillerne klarer disse OverKKKills har de et væld af informationer de kan give til spillerne. Lad spillerne være kreative her. Der er ikke behov for endnu en: 'Jeg skærer dine knæskaller af, medmindre du snakker nu!'. Liaisons Experten kunne måske snakke sig til en fornuftig løsning eller en trussel om at blive sat i fængsel kunne måske hjælpe på snakketøjet. De ved at de blev kontaktet for 15 minutter siden af en mand i en stor, sort trenchcoat, der havde en rolig og fattet stemme, som gav dem 2.000¥ for at få en gruppe 'low-life scum, som støtter integrationen af trolde og orker i samfundet' ned med nakken. Han gav dem endda deres våben, som de *skulle* bruge ved angrebet. En kort undersøgelse af alle stun-våbnene viser at de alle tilhører Lone Star. Der er selvfølgelig et serie-nummer på hver af dem. Kontakter de Lone Star for at finde ud af hvem der har hentet disse får de at vide, at de er meldt savnet for 1 uges tid siden. Bandemedlemmerne ville få 3.000¥ mere

bagefter, hvis de fik alle 5 gjort kolde. Han ville holde øje med dem og ville selv sørge for at de blev afhentet og pengene afleveret. Mere ved de ikke. Honestly! Cross my heart and hope to die...

Hvis spillerne spørger om Jay havde en sort trenchcoat er svaret 'måske, men i så ham ikke gå med en'. Hvis de spørger om han havde en rolig, fattet stemme: 'måske, men i hørte ham ikke tale i det toneleje'. Det er selvfølgelig Jay der sendte disse goons for at fange spillerne, men det var et noget halvhjertet forsøg. Jay holdt øje med kampen via det astrale plan, mens han krop hvilede ud et par hundrede meter væk, sikkert i en taxi på vej til sit tilholdssted i en nedlagt fabrik.... Hvorfor, spørger den undrende GameMaster? Se **Das Ritual** for mere info.

Det mest logiske ville være at lade goons'ene slippe fri og ikke gøre mere ud af dette lille intermezzo og fortsætte med sagen's kerne: The Blue Oyster Club. Når de kommer derhen har de ikke åbent endnu, men de kan se ind ad et vindue at der går en person rundt derinde og gør rent. Han kan nemt overtales til at åbne døren for at snakke med dem (det er et af de pænere kvarterer i Auburn). Spørger de ham om Janis eller Jay ved han intet, udover at han kan henvise til bartenderen, der er i gang med at vaske op i køkkenet. Bartenderen ved at Janis kom der rimeligt ofte og at hun havde en kæreste (Janis var 45) ved navn Kellis Renfield, som er en personlig ven af bartenderen, som hedder Joe (kliché nr. 4). Han kan godt give dem adressen 'men det kommer til at koste jer...'. De kan godt komme ud af det uden at skulle betale, hvis de bruger nogle gode rollespilmæssige evner og slår nogle terninger (der passer til skill'en, selvfølgelig!). Han kan også fortælle at der var en meget mindre behagelig fyr, der kom en gang imellem og der gik ikke 5 minutter før de var oppe at skændes med hinanden. Han beskriver ham og de kan sagtens genkende det som Jay Conner, hendes søn.

Den logiske røde tråd herfra er over til Janis' tidligere kæreste, Kellis, som de sandsynligvis tror har begået mordet. De vil derfor være kampberedte og bare gør dem mere spændte ved at 'udløse' små lyde og falske 'angreb' når de er i denne position. Kellis er en fredelig mand, der ikke en gang ejer et våben (meget usædvanligt for en nord-amerikaner, ikke?). Han vil blive meget overrasket over 'besøget' og meget ked af deres besked (at Janis er død). Hans fingeraftryk passer til dem der var fundet i lejligheden (dette tager kun 15 minutter at verificere). Han nægter sig skyldig, hvis de spørger ham. Han har endog adskillige vidner på at han var på The Blue Oyster Club indtil sent sidste nat. Han ventede på Janis skulle møde op, som de havde aftalt, men hun ringede ned til baren

omkring kl. 23.15 og forklarede at hun ikke kunne komme fordi 'noget' var sket. Han taler fra hjertet denne mand - det er sandt at han ventede på Janis på baren sidste nat. Han kan også bevise det ved de adskillige vidner han havde på baren. Bartenderen kan også fortælle at hun faktisk ringede ned til baren sidste aften. Hvis de nævner Jay Conner under samtalen gå da til **Et besynderligt forhold**, ellers gå til **Hvem var de?**. Kellis ved ikke mere der kan gavne deres undersøgelser. De har ikke andre spor at gå efter i denne sag og bør opmuntres til at fortsætte med de tre andre sager (det er jo trods alt kun et 5-timers scenarie).

Et besynderligt forhold:

Kellis har mødt Jay adskillige gange og hans beskrivelse af ham er sandsynligvis nok til at spillerne bliver mistænksomme (når en GM beskriver en person eller et sted detaljeret er der som regel noget at hente der, er den normale spiller-tankegang). Kellis var tilskuer til adskillige skænderier, der startede venligt, eskalerede til råben og skrigen, men altid faldt ned til et niveau, hvor de var venner igen bagefter. Kellis' indtryk var at Jay prøvede at komme til at skændes med sin mor om trivialiteter, men fandt ud af at han ikke kunne gøre dette ordentligt og gav op til sidst, hvorefter han undskyldte. Men sådan havde han ikke altid været. Kellis mener det begyndte for et par uger siden og det har eskaleret siden da.

Som en sidebemærkning kan Kellis fortælle at Jay havde en lille søster (Jasmine Conner) og en kæreste. Han ved kun at kæresten hed noget med Karin. Hvis et lys tænder i spillernes firkantede hjerner og de i kor siger: 'Shit! Var det ham?' skal du, meget passende, gå til afsnittet **Shit! Var det ham?**. Ellers vil de nok undersøge de tre forrige mord - gå da til **Hvem var de?**. Vil de prøve at finde Jasmine gå da til **Is that the smell of Jasmine?**.

Hvem var de?:

Det er her hvor de får brug for deres kontakter. De kan ikke finde ud af mere ved at tage hen til de respektive lejligheder hvor personerne døde, men skal derimod ud og se hvilke forbindelser (hvis der overhoved er nogen) personerne havde med hinanden. Dette afsnit er kun beskrevet i kort form - en slags Legwork - fordi det ikke er essentielt hvordan de finder frem til de 'rigtige' personer, men hvilke ting de spørger om.

Selvom kontakterne står på de enkelte character-sheets er det både praktisk og godt for spillets gang, hvis alle i gruppen tager hen til kontakterne. Det mindsker tidsforbruget og øger sammenarbejdet. Du kan

evt. sige at det plejer de at gøre og at kontakterne kender alle spillerne, men at de kender én af dem bedst.

For at finde ud af noget med Frederick Guy skal de komme i kontakt med en 'magiker'-kontakt. Han/hun vil kunne fortælle at Frederick havde en meget lille vennekreds og at blandt dem var nogle hans 'elever'. Frederick var shaman med Ulv som totem. Frederick havde en gang fortalt at der var en af hans elever der var blevet uvenner med Ulv, men han havde alligevel hjulpet ham, siden han følte at han tilhørte 'flokken'. Hans navn? Jon?, Joy?, Jacob?, Imminuvic? Nej, Jay!

Neil Judd kan de finde i mange databaser, men det gælder om at sammenkøre det med noget. Hvis de sammenkører Neil med Jay eller High-School finder de frem til tilhørsforholdet: De gik i High-School sammen. Neil's familie kan også fortælle at Neil havde et meget tæt forhold til Jay i lang tid efter High-School, men at han blev uhøflig overfor Neil pludseligt. Hvornår? Tja, det er vel en tre uger siden, tror du ikke min skat (henfører til manden)? Jo, det er nok der omkring.

Ønsker de informationer om Karin Travis' omgangskreds skal de have fat i nogen personer der kom de steder Karin kom, f.eks. diskoteket Stratosphere, hvor en tidligere kæreste (Henry Thyson) med raseri i stemmen kan fortælle om en person, som skældte ud og slog på Karin. Han så ham aldrig særligt godt, men hvis han nogensinde finder ham skal han nok banke hans hoved ned jorden og derefter skælde ham ud. Det skal nok lære ham, det lille svin. Den latterlige søn af en..... Improvisér resten af monologen. En veninde (Linda Blair) i en café hun kom, Charlies (barens navn) kan fortælle det samme, men supplere med hans navn (Jay, havde du gættet det?) og at de kom sammen i lidt over 2 år, men at de mødtes for snart 3 år siden. Deres forhold havde været godt indtil for et par uger siden, hvor Jay pludselig skiftede karakter. Hun byder på Charlies special: øl serveret i en sko.

Disse informationer burde lede dem til den konklusion at der har været noget galt med Jay de sidste par uger. Som ægte rollespillere vil de lede undersøgelsen hen mod Jay. Hans lejlighed er tom, men der er et par billeder på væggen der viser en gammel fabrik (i den sydlige del af Redmond - Glow City) taget fra adskillige vinkler. Det burde være incitament nok til at tage derhen. Gå til **Skal vi virkelig efter ham?**. Hvis de vil prøve at få fat på Jasmine, gå da til **Is that the smell of Jasmine?**.

Is that the smell of Jasmine?

Jasmine har i de sidste par uger været meget bekymret for sin storebror Jay og det har så sandelig også været berettiget. Jay har med vilje ventet til sidste øjeblik med at ofre hende, fordi de til forskel fra moderen og de andre både var meget gode venner og havde et meget stærkt familie-bånd. Jasmine har altid hjulpet Jay igennem alt, hvad han havde problemer med. F.eks. var det hende der introducerede ham til Karin, hans nu afdøde kæreste, og hun hjalp ham med penge og logi når det kneb for ham (hvilket det ofte gjorde). Han har ikke kunnet få sig selv til at tvinge hende hen til fabrikken, hvor hun som den sidste skulle ofres til Edderkop. Han ringede derfor til hende 30 minutter før spillerne ankom til stedet til hende og bad hende om at komme derhen. Han sagde at han var i nød og havde brug for hendes hjælp. Hun styrtede straks derover i sin røde Ford Americar, hvor hun er nu.

Hendes lejlighed er tom når spillerne ankommer, med undtagelse af de to undulater der sidder og fløjter ivrigt i deres bur. Det er en to-værelses lejlighed i den østlige del af Auburn, med udsigt ud over en lille park. Området er klassificeret som B på Lone Star's beskyttelses-skala. Ligesom alle de andre fra familien (undtagen Jay) har Jasmine indrettet sin lejlighed nydeligt og pænt. Der hænger stilfulde reproduktioner af kendte malerier, holo-billeder taget af avant-garde fotografer og rundt omkring lejligheden er distribueret holo-billeder af familien. Der er også et meget pænt holo-billede af Jay og hans kæreste Karin centralt placeret i stuen. Der er nyligt lavet soy-kaffe i køkkenet og hvis de spørger om telecom-unit'en kan de se at der i dens notebogs-enhed er noteret en adresse: Charles Winwood Street 43, Southern Redmond. Det er i Glow City og det er der hvor fabrikken ligger. Hvis de vil undersøge de tre tidligere mord gå da til **Hvem var de?**. Finder de ud af at Jay står bag dette gå da til **Shit! Var det ham?**. Hvis de ikke ved hvor de skal hen, bør de overveje at skifte til en gang stille og rolig AD&D.

Shit! Var det ham?:

Spillerne er nu begyndt at mistænke Jay for noget, men er ikke klar over, hvad det egentlig er han har gjort (hvis han da har gjort noget). Hvis de spørger sig frem i Lone Star kan de få at vide at LS kun bruger ham når det er yderst nødvendigt, fordi shamaner ikke er særligt stabile og fordi han ikke velvillig til at hjælpe. Han har dog ingen kriminel baggrund og de gange hvor han har deltaget i politi-aktioner har han været til en stor hjælp. De får som regel fat på ham ved at kontakte hans mor, siden han

ikke ejer en telefon eller ret meget andet der er elektronisk. Han kræver som regel mellem 3.000¥ og 5.000¥ for at hjælpe med en sag, hvilket LS bliver nødt til at betale. Hvis de ikke allerede har været der kan de tage hen til hans lejlighed (se sidste del af **Hvem var de?** for flere info. om lejligheden). Hvis de fortæller hvad de ved indtil videre om Jay til Kev vil han beordre dem ud til fabrikken for at bringe ham tilbage til afhøring. Gå herefter til **Skal vi virkelig efter ham?**.

Skal vi virkelig efter ham?:

Enten er spillerne blevet beordret til at tage hen til fabrikken, eller de tager derhen frivilligt. Hele området er et forurenede helvede hvor Seattle's værste og farligste personer bor. Lone Star tør ikke komme ind i området og har kaldt området for anarkistisk. Biler der kører ind i området som ikke tilhører den lokale bande 'West Side Nukies' (de er markeret med små selvlysende 'nukies'-mærkater på siderne og på vinduerne) bliver omgående angrebet af indbyggerne i Glow City. I starten er det uskadeligt: flasker og dåser, men dette eskalerer jo nærmere man kommer midten af Glow City. Fabrikken ligger lidt udenfor 'centrum'. Det tager ca. 3 minutter at køre dertil (Glow City er lille), men de har ikke meget tid før West Side Nukies (WSN) bliver alarmeret om indtrængere i deres område (de kan altid bruge en ekstra bil eller to). Fra det øjeblik de kommer ind i området til WSN ankommer for at tage deres bil og i øvrigt dræbe alle dem der tør komme ind i området, går der 10+1d6 minutter. Men spillerne skal være opmærksomme på at der bliver hentet forstærkninger for at dette har nogen stress-effekt på spillerne overhoved. Lad dem se at flere personer kører hurtigt ind mod 'centrum' og at et par stykker prøver at følge efter dem løbende. Gør hvad der er nødvendigt for at de ved de er under tids-pres. Det er essentielt for klimakset af scenariet.

Brug Kort #2, men lad være med at vise det til spillerne. Tegn derimod løbende det som spillerne kan se. Jay vil gerne nå at fuldende ceremonien inden spillerne ankommer, men det får han ikke tid til. Fra det øjeblik de ankommer udenfor fabrikken skal du tælle runder. Lad være med at fortælle spillerne at de skal gå over i runder, men tæl i hovedet eller på et sykke papir. Se hvor lang tid der går før søsteren dør på tabellen nedenfor.

Runde: Handling:

- | | |
|---|---|
| 5 | Jay begynder at oplæse nogle ældgamle skrifter, der skal påkalde Edderkop. Hans stemme er kraftig og bestemt. Søsteren skriger for hjælp. |
|---|---|

- 8 Jay skærer sig i hånden og lader bloddråberne falde ned over sin søsters ansigt, mens hun bliver mere hysterisk og han begynder at få små, korte og sorte hår over hele kroppen.
- 10 Han tager en plastik-slange frem, der fører til en pumpe-maskine. For enden af slangen sidder to spidser. Det er den han har brugt til at suge blodet ud af sine ofre. Maskinen går i gang.
- 12 Jasmine besvimer af blod-mangel. Medmindre spillerne larmer er der det kun lyden fra pumpe-maskinen der giver genklang i fabrikshallen.
- 15 Jasmine er død og ritualet er fuldført.

Hvis ikke spillerne har nået at stoppe Jay før dette er ritualet fuldført.... 'And now, the real fun begins....'. For hver gang Jay bliver ramt af et skud eller et slag (Wounds eller Stun - lige meget) skal han slå et Willpower slag mod en T# på 2+det antal boxe, som han fik i skade. Hvis han bare får én succes kan han fortsætte med ritualet uhindret. Det siger sig selv at hvis han bliver Unconscious eller Dead afbrydes ritualet med det samme. Først i runde 15 er ritualet færdigt!

Jay har i forvejen påkaldt en Force 5 Hearth Spirit, der har taget form som en 1 meter høj edderkop. Han fik 4 success'er og har beordret den til at angribe enhver der trænger ind i bygningen. Udover det har han ansat to goons til at passe på indgangene til bygningen. Brug Gang Member med en UZI III (Explosive Rounds, 10S, Conc. 5, Laser sight (-1 T#) samt to ekstra clips) i stedet for en Streetline special. Han har beordret goons'ene at de helst ikke må dræbe dem der kommer ind, da han skal bruge dem i live (se Das Ritual), hvilket goons'ene vil have lidt svært ved, da de allerede er skræmt over den kæmpe edderkop der vandrer rundt (hurtigt) i fabrikken. De har en professional rating på 3 og en threat rating ligeså på 3.

Hvis spillerne ikke er væk fra området inden WSN kommer har de meget lidt chance for at overleve. Der kommer mindst 10 bandemedlemmer hvert 2. minut (brug Gang Boss, uden Leadership og med varierende former for våben).

Das Ritual:

Edderkop har længe ventet på at kunne komme ud til 'den virkelige verden', hvor han ville kunne få alle de sjæle han ønskede sig og mere til. Han så chancen da Jay var i vildrede og lovede ham kræfter meget få personer havde: Initiation på niveau 5! Dette er ikke helt sandt, idét Edderkop ikke kan give sådanne evner til en person uden videre. Men han skal dog bruge en villig og stærk krop som medium når han ankommer til det virkelige plan (for ham er det mere en form for Nirvana). Og der var Jay en vigtig nøglefigur. Men hans aura var ikke stærk nok. Hans aura skulle være så stærk at den skulle kunne mærkes og føles selv på metaplanerne (se Grimoire). Herfra ville Edderkop med lethed trænge ind i Jay's krop.

For at gøre Jay's aura stærk nok til dette stunt måtte han sørge for at han gjorde ting, der var imod hans grundprincipper, hans måde at leve på. En af disse måder var at dræbe alle dem som han elskede. Han håbede at dette ville være nok (hvilket det er!). For at gøre det mere gådefuldt og omsværmet med mystik skulle Jay fjerne deres blod ved at suge det ud gennem to huller i siden af halsen.

Spillerne skal være til stede ved ritualet, fordi Edderkop kommer til at få brug for friske, stærke sjæle når han ankommer til denne verden. Og Jay kunne huske spillerne som værende netop dette. Hvis han slipper ud har han en Force på omkring 30 (Nature Spirit). Cheerio good ol' players.

Spillerne:

De fem spillere er alle sammen Lone Star folk med en lang og succesfuld karriere bag sig. De er specialister indenfor hvert deres felt og i løbet af scenariet vil der blive brug for de fleste af disse talenter. Deres titler indenfor Lone Star hierarkiet er: Chris Bird - Sorcerer Adviser, Jimmy Egerton - Liaisons Expert, Jake Freeman - Lone Star Officer (leder for gruppen), Sean Farmer - Weapons Expert, Alison Evans - Tech Expert.

NPC'erne:

Jay Conner er født i den sydligste del af det der nu hedder California Free State, meget tæt på Aztlan. Hans forældre, der var af mexicansk afstamning, flyttede til UCAS før han var født. Han blev født i Seattle i 2025 og har levet der lige siden. Hans far forlod hans mor (Janis) for 10 år siden, da han var teenager. Han kunne godt klare det, men det havde hans lillesøster meget svært ved. Så han hjalp hende igennem den fase af hendes liv, hvilket hun var ham taknemmelig for indtil den dag i dag.

Han har aldrig haft et ordenligt job i mere end 3 måneder ad gangen og dette var også problemet med hans kærester førhen. Men efter Karin, som havde nok tålmodighed og vilje til at hjælpe ham, har livet mere eller mindre kørt på skinner for ham. Han havde næsten glemt hvad der skete for ca 5 år siden i et meget dystert område af Seattle: mødet med Edderkop. Men dette er dukket frem igen hos ham.

Jay stoler fuldt og fast på at hans evner vil være en på samme niveau som en demi-gud når han har fuldført ritualet at dette er det vigtigste af alt. Derfor vil han ikke kæmpe imod spillernes angreb men lade de tre andre tage sig af det (spirit+2 goons). Nedenfor står de ting der er nødvendigt at vide om ham:

Body:	4
Quickness:	4
Strength:	2
Charisma:	5
Intelligence:	4
Willpower:	5
Reaction:	4
Magic:	6
Initiative:	4+1d6

Jasmine Conner

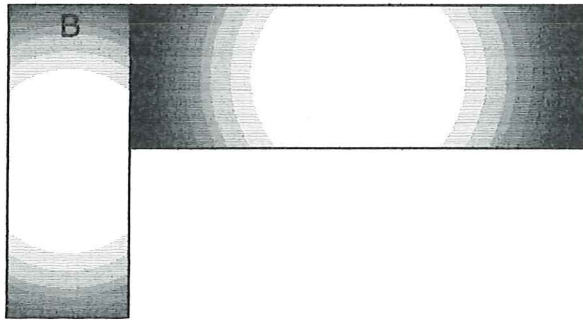
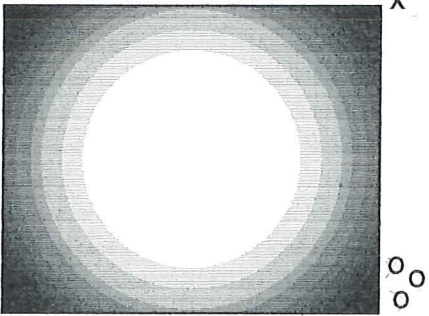
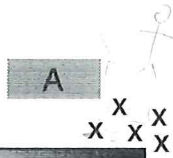
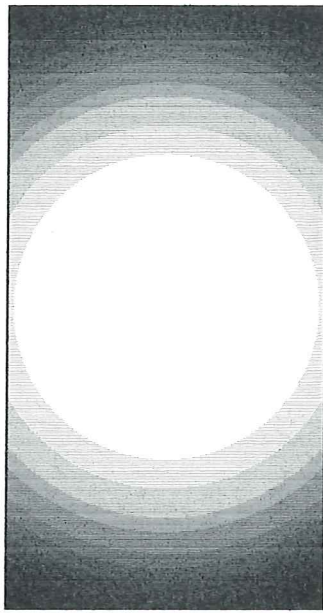
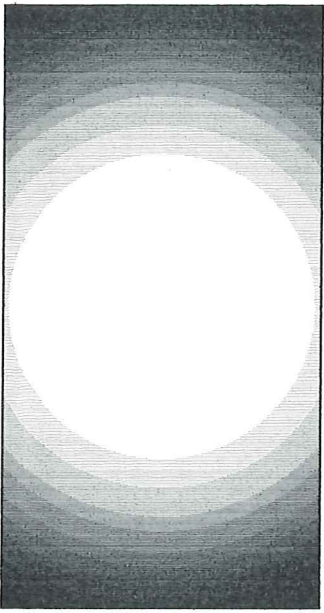
Jasmine havde den samme opvækst som Jay, men hun var kun 12 år da hendes far skred fra hendes mor. Det tog meget hårdt på hende og kun ved hendes storebror's hjælp kom hun til sig selv igen efter et stykke tid. Hun boede sammen med en fyr i 2 år før han skred fra hende (hun mener at hun brød op med ham, men det er den evindelige kamp mellem kønnene). Hun bor nu alene i en fed lejlighed i det østlige Auburn.

Hvad nu?:

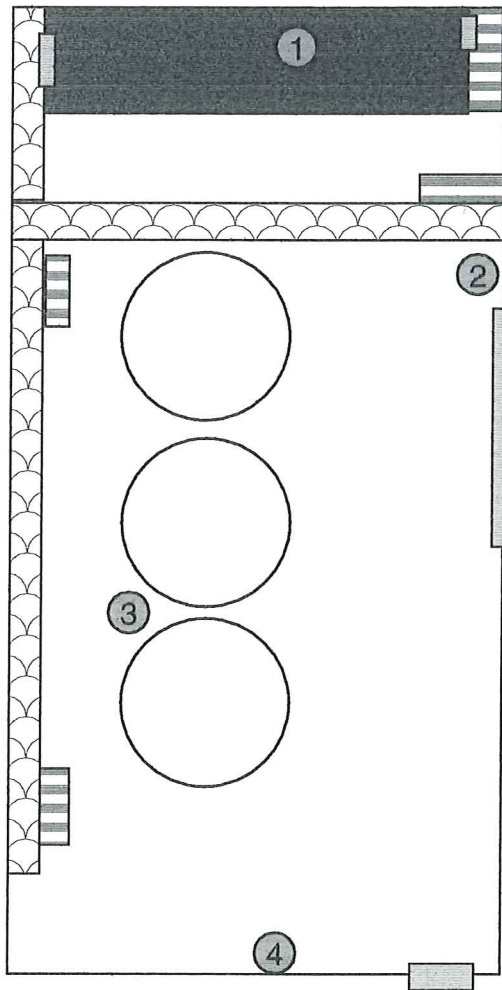
For at kunne bedømme hvilket hold der vandt bør følgende ting pointsættes:


- +1 for hver person der spiller *godt* rollespil.
- -1 for hver person der spiller *dårligt* rollespil.
- +4 for at stoppe Jay's fremkalden af Edderkop.
- +2 for at finde frem til Blue Oyster Club på egen hånd.
- +2 for at bruge våben, kun når det er absolut nødvendigt.
- -1 for at arrestere eller forhøre Janis' kæreste Kellis.


Kort #1




- x= Spiller
- o= Gang member
- A= Spillernes bil
- B= Indgangen til Blue Oyster Club



 = Hegn

 = Dør/Port

 = Trappe op til catwalk

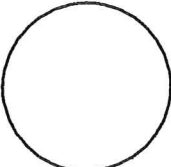
 = Catwalk (5 meter oppe)

① Jay sammen med Jasmine i kontoret.

② Goon #1

③ Spirit i form som edderkop

④ Goon #2

 = Tidligere syrekar (nu tomme, 5 meter dybe)