

RQS & SL Produktions præsenterer:

The Sweet Smell Of Red Herring

Et Scenarie til shadowrun

Shadowrun ???

Designerne af dette scenarie gør opmærksomme på at scenariet er utroligt useriost og holdt i en meget free style form. Derfor er det meget muligt at den vigne GM vil finde indtil flere huller, og dette er på sin vis også meningen. Scenariet lægger stor vægt på rollespil og derfor er der givet meget plads til improvisering fra både GM's og spillernes side. Vi harber i vil more jer under alle omstændigheder. I tilfælde af spørgsmål om NPC'er, udstyr eller regler konsulter da vismændende RQS &/eller Gimle.

PLOT SYNOPSIS:

I den virkelige verden foregår følgende:

Saab/Bofors Inc. sætter deres covert operative, dragen Gosta til at igennem BFF(Bornholms Fri Fiskere) at styre det det danske monarki for at indsætte en pro- svensk monark, som bevisligt er kong Frederiks uægte son. BFF har taget prinsesse Ingrid d.3 til fange sa den skumle drage kan gore hende rablende vanvittig. Grunden til dette er at S/B inc. bliver nødt til at gore den flinke droning rablende vanvittig, for at få indsats deres regent. Lovrigt er grundens til at S/B inc. vil gore dette er fordi at på grund af politiske stridigheder imellem Danmark og Sverige er de danske toldregler blevet ændret saledes at et import forbud er trædt i kraft imod alle svenske varer, og nu har S/B inc. en vældig masse jagerbombere de gerne vil sælge til Danmark-Norge (som planlægger et fremstød mod Rhinen) og Den uægte son har lovet S/B inc. at han vil købe de svenske fly hvis han bliver konge.

Men her kommer PC'erne ind!

Runnerne(som er kendt for deres patriotisme) bliver hyret af droningens vagtmester Ib til at finde den forsvundne Ingrid Magrethe Thurhildur d.3 og kronjuvelerne.

BAGGRUND:

DANMARK:

Som alle jo ved blev Danmark og Norge delvist skant fra de frygtlige Euro-krige. Grunden til dette var at da Russerne skulle til at erobre Slesvig (ej heller at forglemme de interkontinentale missilsiloer ved Esbjerg) hændte det sa omtalte Nightwraith bombetogt, som slog fodderne væk under den fælle invasionsmagt (og alle andre deltagere i Euro krigene). Se side S.28(SII.)

Da Danmark og Norge i denne svære tid arbejdede tæt sammen var det kun naturligt for dem at blive endnu tættere knyttede da resten af Europa kolapsede. Efter en gigantisk korruptionssag i den danske regering, og samtidig med at sverige kastede sit glubske blik på Norge var det kun naturligt at forene DK og Norge under et stærkt monarki, ledet af den karismatiske Kong Frederik XI.

Det bør nævnes at den anvendte møntenhed er Kroner og ører og at der går 10 kroner på en nuyen (en nuyen er en møntenhed der benyttes i et rollespil kaldet Shadowrun).

KØBENHAVN:

København har undergået enorme forandringer siden halvfemserne. Selve byen er vokset så enormt at den fylder hele Sjælland. København er en by i forfald, på grund af overbefolkning, terrorisme, tilfældig gadevold og lignende. Gadebaner styrer store områder, og ordensmagten er underbemandet. Således er selve bybilledet forfaldent, voldeligt og ganske kyberpunksk. Det skal dog siges at selve midtbyen er ganske pæn, da monarkiets tropper holder den kriminelle faktor ude af billedet.

DANSKE GIGANTKONSORTIER:

Dansk Industri Konsortium(Vaben)
Norsk Hydro/Eksam(Energi & Kerneforskning)
FDNB(Forenede Dansk-Norske Brugsforeninger)(?)
AP Møller(Shipping/Krydstogter)
B&O Informationsteknologi A/S(I have a guess)
Lego(Legoklodser!)
DNDL(Det Norsk-Danske Luftfartsselskab)
DanGrundfosss(Thermonukleare Koleenheder og Pumpeenheder)
DINKIS(De Dansk-Norske Kropsforbedrene Systemer)
R.B.T(Reuters Berlingske Tidende)(Information & Sludder)
E.R(Ekstra Rapport)(Smudsige Ting(Ikke for børn))

THE MOST GRACIOUS AMAZING WONDERFUL PLOT.

(In Detail)

Scene 1, Take 1: Droningens Vagtmaster.

Efter et veludført job for E.R, rekrerer vore glade, optimistiske spillere i Skagen (dog sørger de over kongens død), på Hotel Danland. Da de henunder aften spadserer en tur på den vellugtende Skagen havn, opsøges de af en velsoigneret ældre herre, nemlig droningens vagtmester Ib Haagensen. Han har hørt om spillernes patriotisme, og kommer derfor til dem med denne omtalte opgave. Opgaven gar i alt sin enkelhed ud på at redde den kommende droning og finde de gloværdige kron-juveler. Den eneste clue vagtmesteren kan give PC'erne er der er blevet smidt en syd-vest (og som alle jo ved er dette en fisker hat, meget brugt af bornholmere & også BFF's vartegn) på gerningsstedet. Beloningen er halvanden million kroner til hver deltager og Elefant-ordenen. Der vil ikke blive mulighed for at samarbejde med myndighederne da sagen er meget tys-tys. PC'erne vil også blive mindet om at kroningen skal finde sted om præcis en uge fra dags dato.

Scene 2, Take 1: Er det et spor, eller er det en torsk?

Spillerne vil nu, sammen med vagtmesteren,tage til gerningsstedet X, for at undersøge om der eventuelt er andre spor eller finesser, som har undgået vagtmesterens toptrænede opmærksomhed. Gerningsstedet in detail:

Der er to gerningssteder. Kronborg, hvor kronjuvelerne er blevet stjalet fra (det er jo en kendt sag at kronjulerne er blevet opbevaret på Kronborg siden den infame terrorbombning, af af Kristian IV's mesterværk: Rosenborg.) og H. C. Andersens Boulevard hvor prinsessen blev kidnappet. Der er ikke meget at sige om kidnapningen af prinsessen ,idet hun kom korende i sin limo pa vej hjem til rosenborg fra et velgorende arrangement, da en sortmalet Ares Dragon kom dykkende ud af aftenmørket med en magnetkran og greb bilen og floj væk med den ud mod havnen. Hvad der senere hændte, men som spillerne ikke ved var at bilen blev sat, pa et svensk korn skib som sejlede til malmo. Helikopteren floj herefter med ECM i lav højde til odsherred som afledning, hvor den landede og blev sprunget i luften af dens mandskab, som herefter forsvandt i nattens mørke. Politiet kan igennem vagtmesteren oplyse at der er blevet fundet vrugrester fra en sort Ares Dragon på stranden, men dette spor fører ikke videre.

KRONBORG:

Hvad der hændte i nattens mulm og morke:

To gummibade sejler kl.2 op pa klipperne ved Kronborg slot(Usynlige).I disse gummibade er BFF' s super kommando enhed, neliq mandskabet fra trawleren "KAREN MARIE af RONNE".De forcerer muren, med reb og eliminerer den enlige(& sovnige) vagt.To mand er stationeret ved badene, en til at holde dem i gang og en til at dække tilbagetrækningen (Minigun,he he).

Fiskerne bevæger sig ned mod hovedbygningen uden at mode modstand, Sætter to mand til holde vagt mens resten placerer sprængladninger pa muren ind til kronjuvelerne.

Muren sprænges og helvede bryder los, fiskerne løber mod muren (med juvelerne), dækket af deres to heltemodige venner som bliver nedkæmpet af den tililende vagtstyrke.Fiskerne kaster sig over muren, løber mod gummibadende, dækket af minigun`en.De sejler derefter ud til deres trawler, der ligger gemt i fiskerfladen.Fladen tager umiddelbart derefter afsked med de Københavnske farvande.

Vagtpersonalet kan kun give oplysninger om hvad der er hændt efter at muren blev sprængt og kender ikke til eksistensen af trawleren eller fladen. De kan fortælle at angriberne kæmpede bravt og uden frygt. Ligene af de to døde fiskere er der stadig og er ikke blevet undersøgt af myndighederne da det er bedst at færrest muligt kender til denne

katastrofe (Hvad ville pressen ikke skrive!!!). Angriberne var klædt helt i sort, men med visse særtegn: Sorte Waders, Sort sweater, sort sydvest, sorte gummihandsker. De var godt udrustet med svenske Husqvarna MP 356 maskinpistoler, flash granater, almindelige handgranater og skudsikre veste.

Hvis spillerne spørger de københavnske havnemyndigheder ville disse sige at der de sidste par dage har ligget en bornholms fiskerflade på 10 både i havnen og at denne afsejlede samme nat som angrebet fandt sted.

Hvis spillerne skulle bede om materiale om terrororganisationer på Bornholm giv dem da Handout 1.

Scene 2, Take 2: Den Bornholmske Forbindelse(Snedige Fiskere)

Nar de brillante PC'er opdager at BFF star bag vil de selvfølgelig først blive harme over at de væmmelige bornholmere kunne finde på noget sa nederdrægtigt, hvorefter de straks vil tage til Bornholm for at straffe. Turen til bornholm vil være smartest og billigst med borholmsfærgen "Jens Kofoed" hvor det vil være mulig at få bilen med over.

Pa færgeturen vil de glade PC'ere mode en 9. klasse fra vesterbro der er på vej til bornholm, pa klassetur. Disse unge mennesker vil være ekstrem irreterede og alkoholkonsumerede (tænk pa dine egne 9. klassetur og gang med 5!!).Dette er en glimrende mulighed for at udfolde dine spilleres og dine egne rollespils talenter. Turen tager 8 timer (I Helvedet!).

Et andet alternativ er at flyve til Bornholm fra Kastrup international Airport, selvom disse afgange ofte er forsinkede grundet bombetrusler.

Nar spillerne ankommer til Ronne har de flere muligheder:

"Tartdjævelen" (som forovrigt smulgede torsk i sine unge dage) kender fisker/smuleren Klaus Kroyer alias "Den slibrige torsk".

"Torsken" befinner sig som regel på Skipperkroen, Ronnes mest berygtede værtshus, som også, ukendt for spillerne på dette tidspunkt, er BFF's udvekslingssted for beskeder.

Det foregar pa denne måde: BFF ledes af sildeshamanen "Den glatte sild" (Lauritz Helmer Kofoed) som tror pa bornholms sag og vil gøre bornholm selvstændig.

Han får ordre fra hvad han tror er hans allierede, den svenske stat, men i virkeligheden er han og BFF en spillebrik i Saab-Bofors spil om vabenhandel med Danmark.

"Den glatte sild" giver sine ordrer videre pr. brev stemplet med stempel fra "Ronne silderøgeri" som han sender til sin næstkommanderende Ex-vejsamuraien, fiskeren og bartenderen "sværdfisken" alias Ove Mathiesen.

"sværdfisken" arbejder på Skipperkroen, så der er intet usædvanligt ved situationen når kurerene fra de forskellige celler i BFF beder om Polsk specialska (hvori der selvfolgetlig ligger ordrer fra "silden"). De forskellige celler i BFF udgøres af mandskabet på de forskellige fiskerbade, som jo er vant til at arbejde sammen, dag som nat.

Skipperkroen ligner den mest skumle havnekro GM' en kan hente ud fra sin syge fantasi + lidt cyberchrom (du ved Cyber fiskeknive og cyberlimbs med torskeblink (1/2Str M i nærkamp)og sadan). Da spillerne kommer ind på skipperkroen bliver der helt stille da bornholmere, som alle jo ved, ikke kan lide Dansk-normænd. Riggeren kan straks genkende Klaus Kroyer, som dog ikke ser ud til at genkende Riggeren, og det vil dog også være usmart at prove at kontakte Klaus Kroyer på dette tidspunkt da han sa, sasnart PC'erne foretager sig noget der kunne skade BFF, vil blive fundet dod i en frysekasse, i Ronne fiskelager med en sort sydvest på hovedet og en sild i halsen.

Den bedste løsning er at spille dumme turister der abenbart var gået forkert, og herefter blive kontaktet af Klaus Kroyer (KK), eller at forklæde sig som fiskere og herefter gå ind på kroen. Hvis PC'erne forklæder sig skal de spille et stykke overbevisende rollespil hvis ikke de skal falde under BFF's mistanke, hvilket fører til Scene #3 "THE HIT". Klaus Kroyer vil kontakte PC'erne på et vilkårligt tidspunkt et par timer efter, at de har forladt havnekroen. Det er ret sandsynligt at spillerne falder i fælden, hvis de ikke er meget paranoide, så prov at give nogen hints mht. de skulende fiskere. Torsken som pludselig skal på toilettet osv.

Hvis pc'erne derimod abenlyst begynder at stille dumme spørgsmål om BFF eller lignende, vil de blive afvist med en sur mine og bringe plottet videre til: THE HIT.

Hvis PC'erne får kontakt med KK, kan han (mod den forhandlingsværdige pris af 50000 Kr) fortælle, synligt paranoid, at BFF har ører overalt, at BFF's celler udgøres af besætningerne fra ca. 25-35 fiskerbade. Og at de far deres ordrer igennem udveksling med en bartender på skipperkroen, der er kendt som Sværdfisken. På baggrund heraf burde PC'erne kunne snappe en kurer ell. evt. Ove alias "sværdfisken" himself, og herefter stjæle de skrevne ordrer og afhøre skurken. Hvilke oplysninger de kan få ud af dette kan du læse mere om i scene 4 "The scoundrel's tale (under torture)". Hvis PC'erne snapper en kurer ell. "sværdfisken" vækker de "silden's" og hermed BFF's fulde vrede men kommer dog videre i dette skumle plot. BFF's harme kan også myrde KK hvis spillerne abenlyst kontaktede ham på Skipperkroen. Her er der igen mulighed for grænselos humor, hvis spillerne forsøger at opsnappe en kurer. Maske far de fat på en normal

sur,fuld fisker(jamen,de ligner allesammen hinanden) som ikke aner en "dojt" om BFF. Ingen beder vi dig bruge din fantasi.

Om Ronne: Ronne har ca. 100.000 indbyggere hvilke jo ikke just gør den til nogen metropol. Der er dog visse interessante steder i Ronne der er værd at nævne, vi kikker på kortet over Ronne, 1: Politigården, 2: bornholms museum, 3: B&O TeleCom, 4: Det pro-bornholmske dagblad "Bornholmeren", 5: Kommune og Amtskontor, 6: Ronne Central Hospital 7: Turistbureau, 8: Skipperkroen, 9: Ronne silderojer, 10: DNKF's Cyberklinik, 11: Ronne havn's kolehus, 12: fiskerihavnen, 13: Østergård Biludlejning's bornholmfilial, 14: Banegård, 15: Ronne FDNB Mall, 16: Færgelejet.

Scene #3 "The hit"

Denne scene forekommer kun i tilfælde af at de patriotiske og snedige spillere har dummet sig, enten ved at:

- 1: PC'erne dummer sig og stiller højlydte spørgsmål om BFF på skipperkroen
- 2: PC'erne virker uoverbevisende, når de spiller Bornholmske fiskere
- 3: PC'erne dukker op på "Skipperkroen" efter de har været i kambolage med BFF

Denne scene er mest episk hvis den kan forega på Ronne havn (med fiskekasser, badjagter, Kraner og handgranater!) men den kan forega næsten hvorsomhelst hvor PC'erne er et let bytte (GM'ens valg). Hittert bliver anført af "sværdfisken" og han medbringer besætningerne fra "Anne Louise" og "Merethe af Ronne" i alt 6 BFF terrorister (4 af disse er bevæbnet med Husqvarna MP-356 og de sidste 2 er bevæbnet med blandede automatriflere). Brug din sunde fornuft når du stager denne scene. Godt nok ligger de skumle fiskere i baghold men scenariet skal jo også fortsætte. Lad fiskerne undervurdere PC'ernes kampevner (Hvilket jo heller ikke er sa svært!). Stats for BFFerne star bagerst i scenariet.

Disse terrorister ved kun at de har fået besked på at eliminere nogen turister som snuser for meget rundt.

Scene #4 "the scoundrels tale (under torture).

Hvis spillerne fanger en kurer er denne (tilfældigvis?) med i elitemandskabet på trawleren "Karen Marie af Ronne" (Yes, det var dem som plyndrede Kronborg) og i hans æske med Polsk specialska ligger der en lille rulle papir med budskab fra "Silden". Dette budskab lyder:

"Til Revolutionsgruppe KM. Hent "objekt A" fra "stedet" og gem det på hjembase. Meld tilbage og afvent nærmere ordre. Klargør hjembase i ventetiden. Dod over det Dansk-Norske tyranni!!"

Kureren overgiver sig ikke uden kamp, men han vil dog ikke ofre sit liv unodigt. Han vil ikke uden videre give oplysninger om beskedens indhold

da spillerne er fjender og BLE vil sla ham ihjel hvis han rober noget. En mindprobe spell vil sikkert være mere effektiv end fysisk tortur. Kureren ved følgende: Objekt A er kronjuvelerne, som han selv var med til at stjæle. Hjembase er trawleren "Karen Marie" og "stedet" er Ols rundkirke hvor kronjuvelerne er gemt under et tagspær. Hvis PC'erne ikke får dette vigtige spor "Olsker Rundkirke" er de egentligt lidt på spanden. Men de kan gå tilbage og afhøre "Sværdfisken" Som under megen tortur vil kunne give de samme oplysninger. Lad det være meget svært at snuppe "Sværdfisken" fra idet at der her vil være en mængde store fiskere som vil prove at stoppe PC'erne. PC'erne vil nu nok tage til ols for at hente juvelerne. Ga videre til scene 5 "Søndagsmesse i Kirken"

Hvis spillerne derimod folger efter Kureren vil han gå til sin trawler "Karen Marie" der ligger i havnen. "Karen Marie" er en halvstor trawler med en besætning på 8 elite-BFF'er som i øjeblikket er på "stand by" indtil deres kurér ankommer. Det betyder at de ikke er forberedte på et angreb fra de ukuelige spillere.

Scene 5 "Søndagsmesse i kirken"

Denne scene kan udvikle på flere mader:

Variant A; spillerne har snappet kuréreren. Dette medfører at spillerne kommer til Olskirke, uden at "silden" ved besked. Han bliver dog hurtigt advaret idet han har placeret en Rating 6 Watcher, med ordre til at sladre til ham sasnart der kommer magikere eller folk med enorme mængder af cyberware inden for 20 meter af kirken. Dette kan den gøre på ingen tid og "silden" vil straks herefter ringe til Claus og Peter Jensen som er ledere for "Hanne" og "Anna af Ronne". Som herefter vil skramble deres besætninger (i alt 8 BFF'er) og haste til kirken som de vil få, omrent samme tid som spillerne finder juvelerne. Der vil opstå kamp og BLE'erne vil prove at trække tiden så langt tid som muligt indtil "Silden" og hans bodyguards kan nå frem.(ca. 5 min efter at PC'erne ankom til kirken!)

Variant:B; Spillerne har med larm og vold kapret "Sværdfisken" og hermed alarmeret gud og hvermand (her inkluderet "Silden"). De skumle skurke har hermed, lagt et væmmeligt baghold (Just in case, BLE) i kirken. "Silden" har annekteret præstens dress og star nu og prædiker for en masse (9) forklædte BFF'er (spillerne burde bemærke at der ingen børn eller kvinder er i kirken, kun store mænd med skæg!). "Silden" vil nu prove at bruge sin mind probe spell til at finde ud af hvad PC'erne egentlig ved. Lige meget om Mind Proben virker eller ej, vil BLE nu straffe spillerne (igen)og det er jo ikke så rare! Lad spillerne få de bank de far, de har jo fortjent det når de har været så indiskrete i deres kapring af "Sværdfisken". Hvis spillerne vindter(hvilket ville være rare for scenariets videre fortsættelse) og Silden overlever bliver han forhabentligt interrogeret. Imidlertid er silden en fanatisk terrorist, og

derfor ikke så nem at få oplysninger ud af. Spil ham som den fanatiker han er, rede til at do for sagen. Han har dog nogle enkelte svagheder, en af dem hans guldfisk "Amanda" og den anden hans antikke kolektion af tyvende århundredes He-Man figurer.

På sig har "silden" følgende banaliteter:

- 1.Rolex guldklokke med diamant & rubin indlægning(Trykholdbart til 400M)
- 1.Chuck Norris action jeans
- 2.Guchi sokker
- 1.Pung med ID(navnet Lauritz II. Kofoed), 15000Kr, en pakke black mambo kondomer, et billede af en smuk blond sag(Anita Bergreen står der på bagsiden);assorteret andet skidt(Bla:Ronnie Silderogeris nogler)
- 1.Bofors Armeret skjorte(3/2)
- 1.Husqvarna MP-356D med Imp.Gas Vent-III,Laser sight & Apds rounds
- 2.APDS clips
- 2.Marlando Exquisite Kamp Læder Sko
- 1.Bolund,Bolund,Bolund & Quist tungt armeret ruskins jakke(5/3)

Hvis "silden" dor i kampen(Gud forbyde det) må spillerne jo deducere sig frem til(ved hjælp af de FNORME hints) hvad de nu skal gøre.

Nu kan PC'erne gøre flere ting.

De kan undersøge Lauritz' lejlighed, alt det de har lyst til, indtil dommedag for der er ingenting, Nichts, Keine, Nie, Non, Nothing, Qyuallasingibond. Bortset fra Lauritz' He-Man samling, Hans guldfisk(Amanda) som ser lidt sulsten ud og en kasse med Black Mambo Kondomer i(600 Stk. i Extra Extra Large og Troll size)

De kan undersøge navnet Anita Bergreen, dette vil være mere profitabelt da hun er Lauritz' sekretær & hans nyeste erobrede sild(Han). Anita er en ung, smuk, barnfager, blond, dum, naiv, godtroende, SVENSK! pige som har været Lauritz' sekretær i nogle år(to vistnok). Hun bor i en lille tre værelses lejlighed i Ronne midtby sammen med sin kat, Gustav på Svannekevej Nr.666.(brug corporate secretary ærktypen hvis nødvendigt).

Anita er en glad og frembrusende pige som (pa grund af sit svage intellekt) elsker at tale om sit arbejde. Hvis spillerne er bare nogenlunde flinke(& ikke nævner Lauritz' dod) kan hun forklare dem følgende:

At hun er vældig glad for Lauritz, selvom han er lidt stor

At for cirka en maned's tid siden begyndte der at komme en masse svensk producerede kasser som Anita ikke matte kigge i.

At hun godt kan lide sit arbejde

At der var noget telefax fra Kiruna(Faxen ligger på kontoret)

At der for cirka en uge siden kom'en høj, ondtudseende svensker ved navn Gosta og boede ved Lauritz (han var nede og se til operationen).

At hun godt kan lide sit arbejde

At lauritz's guldfisk Amanda, snart skal fodres

At selvom at hun ikke kiggede i de kasser, som hun bestemt ikke kiggede i, ved hun at der stod Saab Saaker SSM på de underlige aflange genstande i kasserne, som hun forovrigt ikke kiggede i.

At hun elsker sit arbejde

Scene #6: Pa Ronne Silderogeris kontor.

Dette vil være et godt skridt, især hvis de har været henne hos Anita først at tage hen på kontoret. Af interesante ting kan de finde:

Telfaxer fra Sverige(Kiruna)*

Fakturaer på nogen Svenske Cyber Rogeri maskindele med navnet SAAB/BOFORST(kasserne star nede i rogeriet)

En kaffekop med navnet Anita & hendes Tlf Nr(i tilfælde af at den skulle blive væk).

*Mens PC'erne befinner sig på kontoret vil de bemærke en mand som sniger sig ud af vinduet, vore nu enormt mystificerede spillere vil uden skyggen af tvivl & med retmæssig anger i deres hjerter forfolge den skumle figur. En hektisk jagt gennem Ronnes gader vil følge indtil spillerne ender nede på havnen hvor de ser figuren springe på en ventende fiske-kutter. PC'erne kan nu springe på en anden fiskekutter og optage forfølgelsen (der holder en masse fiskekuttere og VINTER på at spillerne kan bruge dem, men lad dog deres retmæssige besætninger brokke sig en masse!). En episk fiskerbadsjagt følger (stats på fiskerbade er omme bag i scenariet). Når de har overmandet besætningen på kutteren vil de finde de ting som figuren de forfulgte tog med sig fra kontoret.

det drejer sig om nogen telefaxer fra Kiruna,Sverige(Fy Da) til Ronne Silderogeris(Se handout 2), disse burde være hint/bevismateriale nok til at PC'erne kan se at de må tage til Sveriges(selvom de ikke er meget for det).

Scene #7: Rejsen Til Kiruna(I Sverige, hvis nogen skulle være i tvivl)

Denne scene kommer mest til at besta af små hyggelige encounters med en Elg og en rigger og skal forega rimelig hurtig da, denne del ikke er så vigtig for scenariet og at det er træls at ikke nå at blive færdig med at spille.

Der vil på Ronne International Airport være mulighed for at komme i kontakt med tvivlsomme individer, der for en pris vil bringe PC'erne til Kiruna. Der er f.eks Alexander ("kald mig Alex") der er en temmelig feminin Elven rigger (med orering), der ejer en pink og hvid HS-895C Skytruck (Rigger Blackbook S.51), med en meget stor ECM pod

(og JA! der kan godt være en Triangel ABC-123 Avlystyr i sadan en Stytruck).

Alex (eller andre tvivlsomme smuglere du kunne finde på) vil kræve en hæftig grundpris på 600.000 kr som dog kan forhandles (Alex har en Negotiation skill 5). Alex er en dygtig pilot, og vil i MEGEIT lav højde over de svenske(Fy!) granskove bringe spillerene til Kiruna.

Det vil dog være nødvendigt at mellemlanding på en lille smuglerflyveplads et sted i midtsverige. Denne ligger på en lille eng omgivet af skov og her vil PC'erne mens de strækker ben mode en gal han Snowmoose (Paranormal animals S.148), altså en kæmpe Elg der er sur på det pinkhvide fly.

Na men, efter knap 3 timer (mellemlanding inklusiv) kan flyet lande i kirunadalen ca. 8 Km. nord for Kiruna.

Scene #8: Kiruna

Som enhver jo ved ligger Kiruna i en dal, omgivet af bjerge og med en flod i midten. Selv byen Kiruna ligger i bunden af dalen med elven (det kaldes floder i Sverige) løbende igennem midtbyen. For cirka hundrede år siden var Kiruna en ret stor industriby, fordi at bjergene omkring den var fyldt med jernmalm. Men enhver guldråre har jo sin ende, og det har malmarer også. I år 2004 slap malmen op, og befolkningen i Kiruna emigrede til andre frodige steder i Sverige. Dersør er Kiruna nu en spøgelsesby(Da Da!). Eller ihver tilfælde næsten, for der stadig nogen enkelte væsener der. Beskriv Kiruna som en typisk øde by fra en halvdarlig cowboyfilm, med knirkende døre, odelagte ruder, underlige lyde osv. Byen rummede cirka 200.000 indbyggere da malmen slap op, sa at finde stedet hvor faxen blev sendt fra kan være et problem. Der er flere mader at finde kontoret hvor Gosta sendte faxen fra. Spillerne kan vade rundt i Kiruna i hab om at finde kontoret, men dette vil være et meget stort tidsspilde. Lad spillerne forklare hvor de leder og lad dem sa rulle en perception test med et basis T# på omkring 18, modificeret af omstændighederne.

PC'erne kan også prove at snakke med nogen af de væsner som bor i byen, her en liste:

Abildgard, Steen Johan:(brug Troll Street Samurai)

Steen er en fjeldtrold som er MEGEIT samfundskritisk, faktisk er han så samfundskritisk at han er flyttet op til en totalt forladt by, hvor han kan være i fred. Han flyttede derop for cirka tolv år siden på grund af problemer med regeringen, som mente han var pro-dansk kollaborator(Det er han ikke, han hader alt). Han bor nu i Kirunas radhus, som er det eneste nogenlunde velholdte hus i byen. Sten har lavet en øen lille urtehave udenfor (der hvor parkeringspladsen lå), og har skam

bade satteliteuplink, quadrofonisk stereoanlæg, totalt automatiseret kokken og swimming pool i forhallen.

Som det muligvis er gået op for jer, burde Steen ikke snakke med spillerne, MEN!! Efter at have boet alene i tolv år er han blevet ret ensom, sa hvis spillerne er høflige kan de relativt nemt komme i snak med Steen Johann(Hvis de kan klare hans evendelige rablerier om hvor meget lort der er i samfundet).

Steen Johan ved følgende:

- 1: At der bor nogen folk oppe i de gamle miner, ledet af en fæl lindorm.
- 2: At ultra-sport kanalen er noget lort
- 3: At der kom nogen folk med en underlig accent og spurgte om vej til minerne(Han gav dem singeren & en granat).Der var fire mand og en meget slov kvinde(Prinsessen under bedovelse) i en stor land rover.
- 4: At den eneste fungerende telefax han kender til byen, ligger nede på det gamle posthus, og at der bor en gammel mand i posthuset.
- 5: At hans hjemmebrænderi er gået i stykker(Det er samfundets skyld).
- 6: At der tit kommer nogen helvedes larmende jager-bombere over dalen(det er forvirret også samfundets skyld!).

Spøgeleset på postgården:

Spøgeleset på posthuset i Kiruna er faktisk ingen andre end selveste Toke bjænno Anderson, tidligere postmester og halvt finne.Toke døde af et hjerteslag da han fik at vide at posthuset skulle lukkes og samtidig fik at vide at Kiruna skulle have nyt postnummer.

Det er dog meget vigtigt at forstå at Toke ikke er klar over sin egen død, og nu har undret sig i cirka 50 år over hvorfor folk ikke sender breve mere.

Det eneste der er sket det sidste stykke tid er at der har været en flink ung mand inde og faxe et par gange.Nu vil den observante læser straks spørge sig selv om hvordan faxen virker, når der ikke er nogen strøm.Duracell batterier, nej.Det skyldes simplethen Tokes knytning til stedet, han kan ved hjælp af sine magiske kræfter få alt(selv kaffemaskinen) på posthuset til at virke.Det skal dog siges at på grund af Tokes psykiske blokeringer virker telefonen ikke.Toke er samænd meget flink, selvom at han er død.

Dog mener han at altting skal goes præcis efter reglementet, hvilket betyder at han ikke må udtale sig om noget som helst til ikke tjenstemænd.Dette betyder at spillerne endnu en gang må forklæde sig som væmmelige svenskere(eller skurke om du vil) for at få tokes oplysninger ud af ham.

Han ved følgende:

- 1: At der har været en del faxning fra Bornholm(RSR)
- 2: At en flink ung mand fra malminnen har faxet til bornholm

3: At kundetallet de sidste 40 år har været frygteligt lavt(4 ekspedieringer er ikke mange)

4: At hans kone ikke har været inde med eftermiddagskaffen endnu(Han vil være meget taknemmelig hvis de vil ringe hjem da telefonen på kontoret er i uorden, og bede Inga om at komme med kaffen).

For eller siden vil alle disse spor, fore mod minen(hvorfor skulle det ellers forega i Kiruna??), og hermed til Scene #9: Mit mode med Gosta!

Scene #9: Mit Mode Med Gosta!

Den fæle ondskabsfulde lindorm, Gosta bor sammen med sine goons i en forladt mine lidt udenfor Kiruna.Det er her at vort scenarios klimaks vil udspille sig. Selve scenen skal udspilles i god gammel AD&D stil, men alligevel med made. Nu en gennemgang af kortet:

GARAGE:

Dette rum indeholder forskelligt reperationsudstyr, en gammel lastbil med abent lad, en landrover og en SAAB dynamit Turbo.Der er osse nogle gamle stykker maskineri.

VAGTRUM:

Her er vagternes rekreations lokale, hvor de spiller kort, drikker kaffe og slapper af. Normalt befinner der sig fire orker og en trold i dette lokale, men hvis der er blevet slæt alarm gar de i position i skatterummet.

Stats på disse Goons bag i scenariet. Trolden vil forsøge at gå i nærkamp hvis muligt.

SOVERUM:

Disse to rum er simple soverum. Der er normalt seks orker og to trolde i sovende tilstand her, men hvis der er slæt alarm vil de begynde at undersøge resten af minen, startende med garagen.

LAGER:

Ja, hvad kan man sige. Mad, ammunition, kokkenruller osv.

KØKKEN:

Her laves der mad til vagterne og til Gosta.

GENERATOR RUM:

Generatoren er et stort oliefyr og derfor er rummet fyldt op med olietønder.Elektriciteten bruges til at oplyse gangene, til kokkenet og til nogen få ting i garagen.I hulen udenfor står nogen gamle tipvogne af stal.

SKATTEHULEN:

Dette er Gosta's audiens hal, soverum og skattekammer.Gosta ligger på et hævet plateau, på en bunke af kreditkort, aktier, obligationer og værdipapirer.Han ligger henslængt med prinsessen i højre klo og et gigantisk cognac glas i venstre.

REKREATIONS RUM:

acceptere), Lauritz er direktør for Ronne Silderoget, en virksomhed der er hardt presset af regeringens nuværende fiskeripolitik.

Lauritz er kendt som en playboy og kvindebedarer.

Lauritz er karismatisk og intelligent, den fødte leder.

Lauritz er midt i 30'erne og har begyndene gråligt hår i siderne.

B: Q: S: C: E: W: I: M: R:

6 4 6 5 4 6 6 8 4+4d6

Professional/Threat Rating:4/6

Udstyr:

Se scene 5

Skills:

Conjuring-12 Firearms-5 Forføring-6 Folkesange-5

Sorcery-8 Unarmed Combat-5 Lederskab-8

Magical Theory-7 Administration-4 Stealth-5

Magical Powers:

Initiate Grade 2

Centering Skill er Bornholmske Folkesange

Silden har Increase Reflexes +3 Quickened på Force 5

Stream Of Herrings(Power blast)-8 Physical Mask-4

Influence-4 Increase Reflexes +3-2

Heal Serious Wounds-5

Improved Invisibility-5

Stream of herrings er mængder af High-velocity sild der dukker op ud af ingenting og bliver slynget mod malet.

"GOSTA", den føle lindorm og chefskurk.

Gosta er en relativ lille & dum Great Dragon, med brune skæl, store blå øjne og en misvækst lige bag hovedet(Langt krollet blond hår!).Han er både arrogant,charmerende,hoverende og overmodig.Sål ham som en rigtig superskurk fra marvel eller DC bladende.

B: Q: S: C: E: W: I: M: R: ATTACKS:

22 11 35 9 7 10 10 14 8+2d6 Bite 16D,+3Reach

Profesional Threat Rating:4/8

AWAKENED POWERS:

Wideband Hearing Hardened Armor(12/12)

Lowlight Sight Flame Projection(12L,if sustained resist 10S drain)

Thermal Sense Alkohol Consumption

SKILLS:

Bite-8 Sorcery-8 Act villainous-10

Singing-8 Conjuring-8

MAGICAL POWERS:

Initiate Grade-4

Singing er centering skill

Heal Serious Wounds-8 Mana Dart-12

Spell Barrier-10 Human Form-8

Spirit Bolt-8 Control Actions-9

Gosta' s Goons

Ork street samurai (se også s.10 i Archetypes)

Body:9 Intelligence:4 Initiativ:4+1d6 (giv evt nogle af dem Wired reflexes 1 ell. 2)

Quickness:4 Willpower:3

Strength:6 Essence:5,2

Charisma:1 Reaction:4

Professional/Threat: 3/3

Grej:

AK- 97 ell. Husqvarna 357 (Smart)

Ares Predator (Smart)

Armored jacket (5/3)

Kniv

Cyberware:

Smartlink

Cyberspurs

Evt. wired 1 ell. 2

Troll street Samurai (s.13 i Archetypes)

Body: 7 (8) Intelligence: 2 Initiativ:4+2d6

Quickness: 3 (7) Willpower: 1

Strength: 6 (10) Essence:0

Charisma: 1 Reaction: 2 (4)

Professional/Threat: 3/3

Grej:

Armor jacket (5/3)

FN HBAR ell. Valiant LMG (Smart og med recoil reduction 4)

Wallacher combat axe

Smart goggles

4 Shuriken

Cyberware: Muscle replacement 4

Masser af Ammo Wired reflexes 1

(handout 1, udrag fra lademans enkyklopædi over politiske minoritetsgrupper, anno 2053)

Bornholms Frié Fiskere (BFF)

BFF er en relativt ny Bornholms separatistgruppe der tror på Bornholm som selvstændig miniputstat.

BFF hører bestemt til i gruppen af voldelige ekstremistiske terrororganisationer og det ser indtil videre ud til, at de har meget få samvittighedskvaler bare de kan nå deres mål, et bornholm separat fra Danmark-Norge, et mål som man vist godt kan sige er urealistisk.

Der vides herudover, ikke meget om denne, relativt nye, terrororganisations opbygning, financiering, eller baggrund, men det ser ud til at de fleste medlemmer har forbindelse til bornholms fiskermiljøer.

(Handout 2: Faxen fra Kiruna)

Från: S/B inc. Division of Catering
Kiruna postkontor
Nordsverige

FAX: 2552-3526-Kiruna

Till: RÖnne silderÖgeri
RÖnne Havn
Bornholm, Danmark

Att: Lauritz Helmer Koefod

Hejsan Lauritz! Tillykke med din vellykkede operasjon. Det er rart at se at det rÖgeriudstyr, som vi sendte kunne bruges til noget nyttigt.

Pas gott på Objekt A og vent for ytterligare instrukser.

Alt går efter planen, som vi diskuterede den.

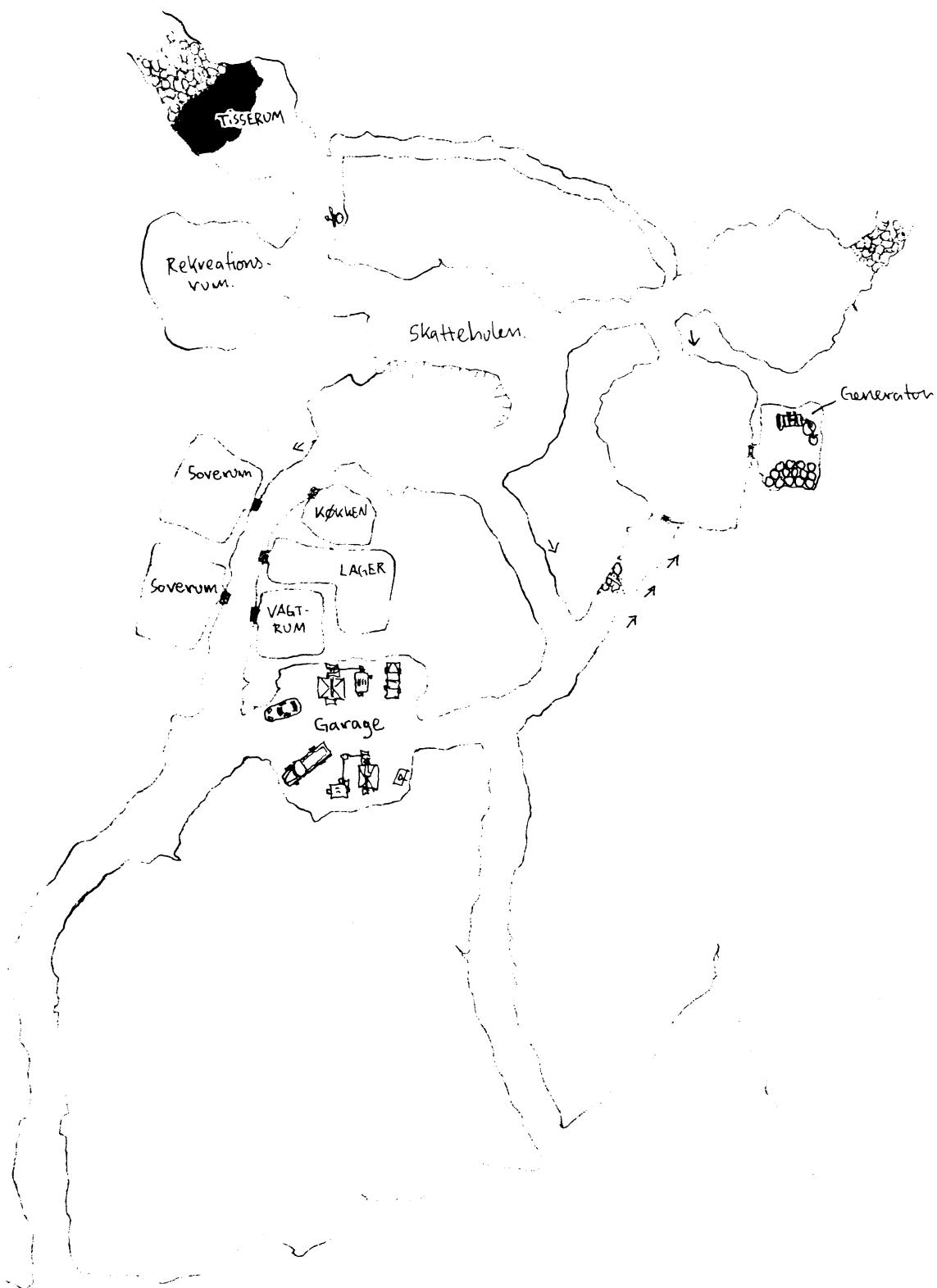
Op med humÖret, en dag vil du se et frit ***** !

Kongratuler dine dygtige "ansatta"

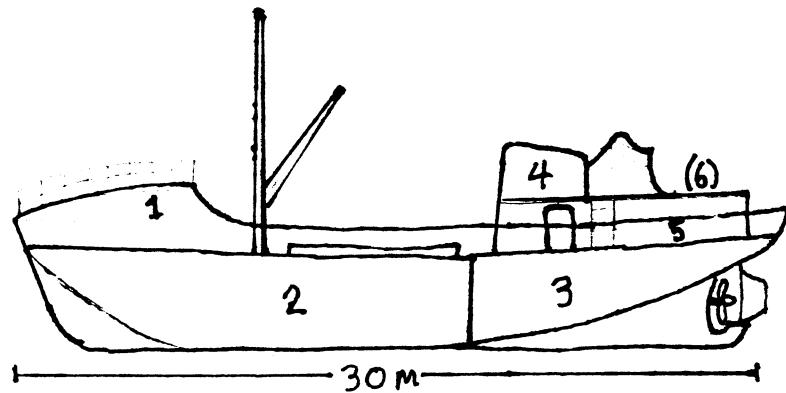
Med venlig hilsen:

Gösta

MINEN I KIRUNA



TYPISK BORNHOLMSKUTTER



1: REDSKABSRUM

2: FANGSTRUM

3: MASKINRUM

4: STYRHUS

5: MANDSKABSRUM

(6): EVT. POP UP TURRET M. GL. DÆKSTAND (HE. (14 D) IKKE SMART)

BREDE: 7 M

DYBDEGALENDÉ: 3 M

HANDELING

5

SPEED

10/30

B/A

9/2

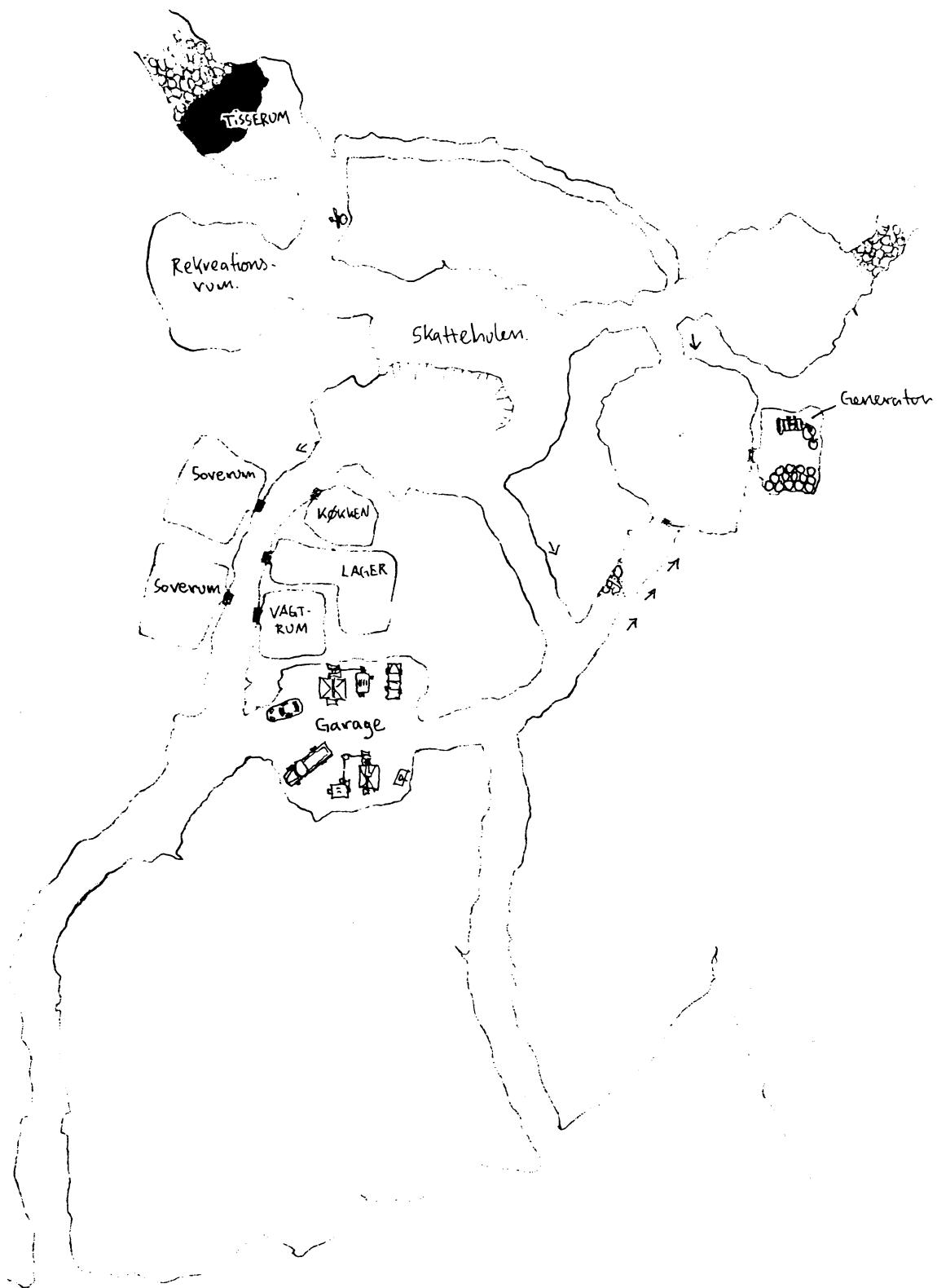
SIG

3

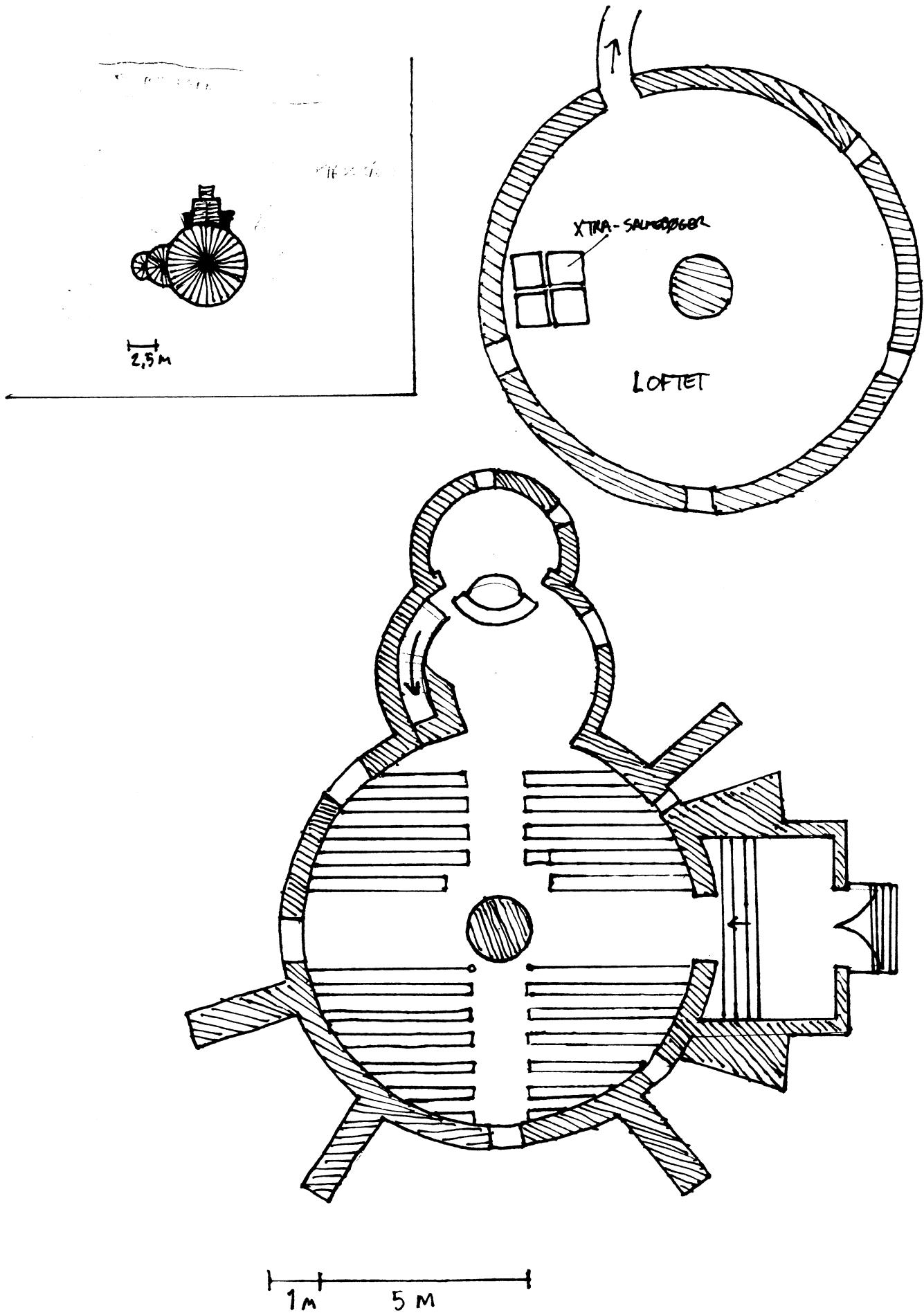
APILOT

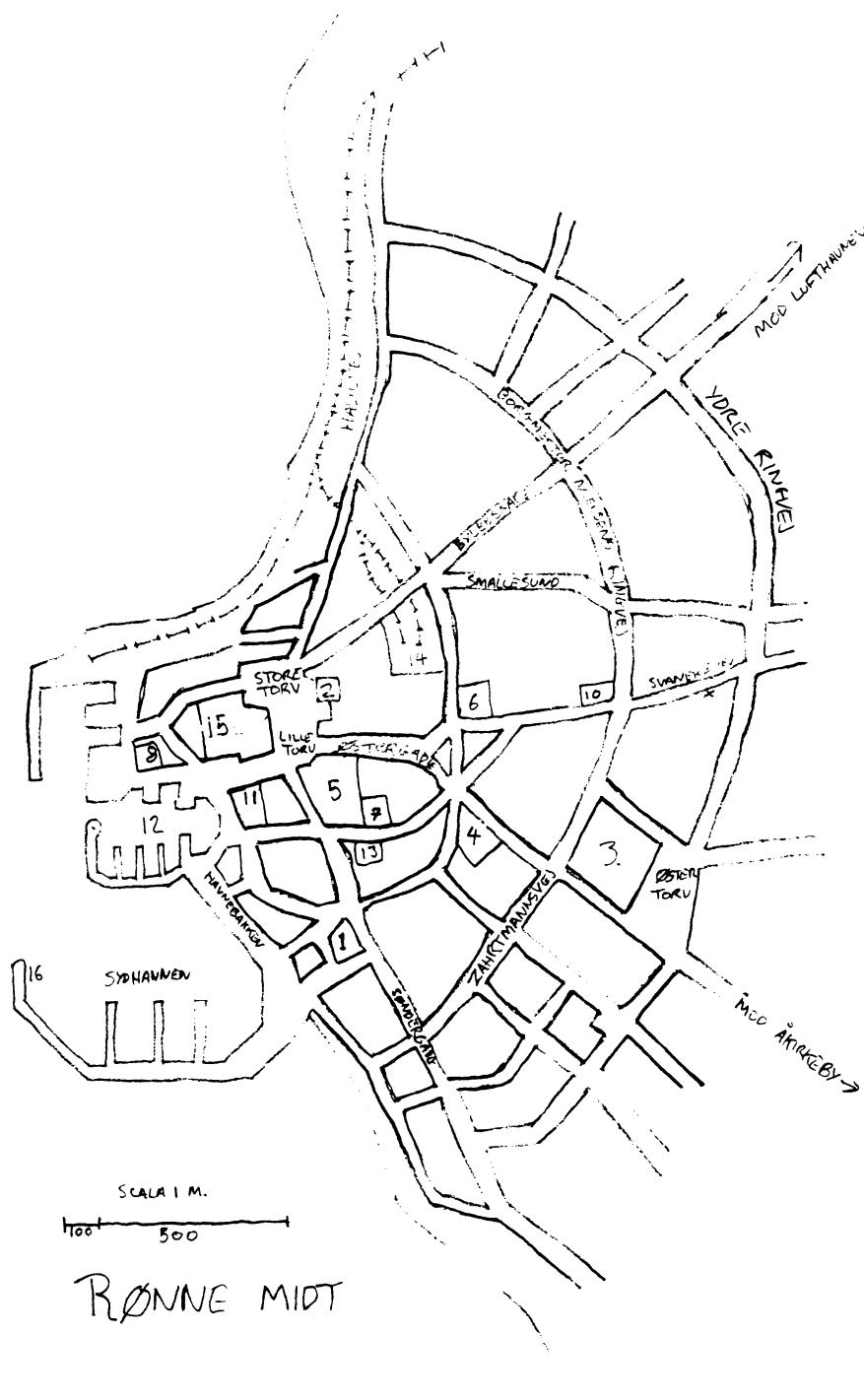
1

MINEN I KIRUNA



OLSKIRKE , OLSKER , BORNHOLM.







STREET SAMURAI RECORD SHEET

ATTRIBUTES	
Body	RATING
Quickness	
Strength	
Charisma	
Intelligence	
Willpower	
Essence (Magic)	

CONDITION MONITOR			
STUN	LIGHT STUN	MODERATE STUN	SERIOUS STUN
	+1 TN# -1 init	+2 TN# -2 init	+3 TN# -3 init
PHYSICAL	DEADLY STUN		
	Unc.		
	LIGHT WOUND	MODERATE WOUND	SERIOUS WOUND
	1 TN# 1 init	2 TN# 2 init	3 TN# 3 init
			Unc. maybe dead
	DEADLY WOUND		
PHYSICAL DAMAGE OVERFLOW			

SKILLS			
NAME	RATING	NAME	RATING

DICE POOLS	
COMBAT POOL	
POOL	
POOL	
POOL	

ARMOR/GEAR	
TYPE	RATING

CYBERWARE					
TYPE	RATING	TYPE	RATING	TYPE	RATING
		1			
		2			
		3			
		4			
		5			
		6			

WEAPONS											
NAME	TYPE	CONCEALABILITY	REACH	MODE	SHORT	MEDIUM	LONG	EXTREME	AMMO	DAMAGE	MODIFIERS

Permission given to photocopy. SHADOWRUN is a Trademark of FASA Corporation. © 1992 FASA Corporation.

CHARACTER SKETCH

Character Sketch (Leave blank if you don't have one.)

CHARACTER NOTES

Character Notes (Leave blank if you don't have any.)

CONTACTS AND INFORMATION

Contacts and Information (Leave blank if you don't have any.)

GAME NOTES/GEAR

Game Notes/Gear (Leave blank if you don't have any.)

VEHICLE

TYPE	RATING	CONDITION MONITOR	DESTROYED?
HANDLING			
SPEED			
BODY			
ARMOR			SERIOUS> DAMAGE
SIGNATURE			
PILOT			
FIRMPONTS			MODERATE> DAMAGE
HARDPOINTS			

LIGHT> DAMAGE

NOTES

Permission given to photocopy.

