EN NAT I EN BODYBAG

Skrevet af Ole W. Nielsen efter ide af Ole W. Nielsen og Curt F. Nielsen
Ikke-sakisede tegninger er lavet af Ole W. Nielsen (kort-tegning) og Caspar Vang (portrætter)

Indholdsfortegnelse

Forord _____ 1

Forhistorie _____ 2

Synopsis af NPC handlinger _____ 5

Plotline af scenariet _____ 7-8

Scenariets scener _____ 8-26

- Menneskehandlen _____ 8
- Ufrivilligt besøg på C.M. Parts _____ 9
- Flugten fra C.M. Parts _____ 11
- Sadowskis lejlighed _____ 13
- Arrestation af Spillerne _____ 14
- Home, Sweet Home! _____ 15
- Ufrivilligt møde med Arasaka _____ 16
- Bumser og Boosters _____ 17
- R.E.O. Meatwagon _____ 17
- Club Chillo _____ 18
- Skumle lejligheder _____ 19
- The Mortuary _____ 19
- Biludlejningen Renta-Robo _____ 20
- Black Voltage _____ 20
- Restaurant Angelo's _____ 21
- Nye forviklinger _____ 22
- Røvtur _____ 23
- Den endelige konfrontation _____ 26

Appendix : Lokaliteter _____ I - XIII

Major NPCs

FORORD

Velkommen til "En Nat i en Bodybag", som foregår i Det nordvestlige USA, nærmere betegnet i Boston Metroplex, Massachusetts. Vi starter lige med at genopfriske introen fra Spil-træffolderen:

En kold efterårsaften i Boston, år 2020. Høje skyskrabere, som huser de store megacorporations, er besat med neon og holografier, der reklamerer for alt fra tandpasta til ugens BodyLotto™. Store lysbesatte reklameluftskibe flyver langsomt rundt mellem byens huse. Her og der flyver minigun-bevæbnede Trauma Team aerodynes med høj hastighed og for fuld udrykning fra bymidten med kurs imod den voldsbesatte Combat Zone og tilbage igen.

Himlen er helt mørk, kun sporadisk oplyst af lynene fra det uvejr, som buldrer over byens tage. Syreregnen, som i denne uge kun har en pH-værdi på 4, vælter ned som sortplumret, svovlstinkende vand på gaden, hvor vagabonderne sover i gyderne og hvor livsfarlige boostergangsters hærger. Bander der består af de mest psykotiske og morderiske cyberforstærkede menneskedyr, som endnu har eksisteret.

I denne verden - på denne gade - lever du og dine venner. Men nogen mente I skulle dø, så derfor ligger I nu i en bodybag i en R.E.O. Meatwagon med hylende sirener på vej til lighuset...

Til fornøjelse for GM'eren har vi inkluderet nogle kort over Boston Metroplex, samt to kort over "Old Boston" - et til GM'eren med indtegnede lokationer, og et til spillerne. Andre handouts findes enten i dette scenarie, eller afleveres sammen med scenarieopdateringssider på Spiltræf 93.

Under udarbejdelsen af dette scenarie er brugt følgende: Den allernyeste udgave af Cyberpunk 2020 regelbogen (med nye regler for Armor SP), Chromebook I og II, To Protect and Serve, Solo of Fortune samt Home of the Brave. Er der en regel eller et stykke udstyr, som du ikke kender, så ring til Curt på tlf. 65914020, eller kontakt os på Spiltræf.

Hvis du, som er GM'er til dette års Spiltræf, ønsker at prøvespille scenariet, kan du bruge de karakterark, som kan findes bagest i scenariet. Du får dog udleveret nogle karakterark med billeder af karakteren på Spiltræf, og muligvis er der også nogle mindre ændringer til selve karakterene, da scenariet ikke er blevet prøvespillet inden afleveringen.

Det skal siges, at I som GM'ere skal være mere end velkomne til at improvisere og bruge egne ideer. Enhver Cyberpunk Gamemaster med respekt for sig selv har set mange eller alle disse film, som alle har været inspirationskilder under udarbejdelsen af scenariet:

Robocob I+II, Blade Runner, Alien, Aliens og Alien III, Terminator I+II, Total Recall, Running Man, Split Second, Nemesis samt War Games.

Når I spiller så husk: Det vigtigste er at dette scenarie skal være sjovt at spille; både for GM'eren og for spillerne. **You shalt not commit overkill!** Dette er meget vigtigt, da det kan medføre at spillerne mister følelsen af at kunne stille noget op.

Specielt i starten af scenariet er det vigtigt at man giver spillerne rige muligheder for at slippe væk i levende live og helst uden de store skrammer.

Hvis karakterene Hisayuki Nomiyama (techie) og Marc Diamond (fixer) skulle dø inden scenariets klimaks, skal du dog være opmærksom på, at spillerne kan få MEGET svært ved at gennemføre scenariet. Now, let you be warned...

Lad iøvrigt være med at smide unødvendigt mange clues i hovedet på spillerne. Disse skal spillerne gøre sig fortjent til. Anbefal dem desuden at de tager godt med noter, for uden dem er de fortabte. Prøv at skabe en dyster, kynisk og uhyggelig stemning. Selv om der ikke umiddelbart er fare på færde, så prøv alligevel at skræmme dem lidt.

God fornøjelse.

Med Venlig Hilsen:
Ole W. Nielsen og Curt A. F. Nielsen

P.S.: Du må meget undskylde forsinkelsen af scenariet, men det blev altså længere end vi havde regnet med.

FORHISTORIE

Arasaka Tower, Washington, mandag den 9. November 2020, kl. 7.20:

Elevatordøren gik op og passageren kiggede ind på et meget stort kontor, holdt i sort marmor og hvidt træ.

Indehaveren af dette kontor måtte være en meget rig mand, for overalt var rummet smykket med ming-vaser, dyre malerier og udsøgte skulpturer. I midten af rummet kunne han se et lille vandbasin, som lå nedsænket i gulvet, og i midten af dette bassin stod der en skulptur udformet i syrealistisk stil.

Lt. Paul Cardwell tænkte ikke ret meget over dette rum, for han havde været der mange gange før i forbindelse med sit job som Special Black Operations Agent for Arasaka America. Hvad der derimod optog hans tanker var det forestående møde med Hiraka Takuri, chef for Arasaka America afdelingen i Washington.

"Velkommen Lt. Cardwell! Har De fremskaffet Norad chippen?" Hiraka Takuris stemme forblev kold og kontrolleret ved synet af en af hans bedste agenter.

"Mr. Takuri..", begyndte Cardwell, "vores kontakt i Pentagon gav os forkerte oplysninger om chippens forsendelses tidspunkt.." Cardwell brød sig ikke om den måde som samtalen var begyndt på. Det kunne koste ham hans liv og karriere. "Den var allerede blevet sendt til Boston Metro, da vores mænd fik kidnappet den formodede kurér."

Takuri blegnede en anelse. Også hans karriere kunne hænge i en tynd tråd, for Arasakas ledelse havde bedt ham om at skaffe chippen inden Fredag den 13. November.

Ved anonymt at true den amerikanske regering med at affyre alle USAs atom missiler, kunne man få regeringen afsat, og samtidigt få indsat en mere Arasaka-venlig præsident.

Hvis ikke dette skete, ville regeringen Lørdag den 14. November, kl. 12.00, få vedtaget en

række nye vedtægter for brugen af Corporate sponsoreret politi, som i bedste fald ville koste Arasaka alle deres kontrakter rundt omkring i de amerikanske byer. Kontrakter til milliarder af eurodollars.

"Lt. Cardwell! Skaf mig en mand, som er stedkendt i Boston, og som er skrupelløs nok til at vi kan bruge ham. Sig til ham at jeg ønsker at møde ham et sted efter hans eget valg, og at han også skal medbringe hans bedste folk. En af vores aerodynes vil fragte Dem til Boston, og den står klar på taget af denne bygning om 10 minutter. Jeg forventer at høre fra Dem inden kl. 9.30!

Cardwell sank lettet noget spyt. "Javel Mr. Takuri!"

* * * * *

Club Chillo, Boston, mandag den 9. November 2020, kl 14.20:

Hiraka Takuri brød sig bestemt ikke om dette her sted, som Cardwells kontakt i Boston, en fixer ved navn Marc Diamond, havde valgt som mødested.

Beskidte punks og andre gadetyper var overalt. Boosters, Chromers, Posers og alle mulige andre repræsentanter for bandemiljøet i Boston syntes at sværme om stedet som hvepse omkring en lagkage. Utålelig techno musik brølede løs ovenfra, hvor dansegulvene var, så det var svært at høre hvad denne Diamond sagde til ham.

"...JEG SPURGTE OM HVOR MEGET JEG OG MINE VENNER BLIVER BETALT?" Marc Diamond måtte råbe for at overdøve Dayz of Mens nyeste chroma-rock hit "Speed Screama". Han forventede en rimeligt heftig pris for dette job. At bryde ind i den nyrenoverede State Service Center bygning, hvor CIA har deres Boston kontor, for at stjæle en chip med navnet Norad 1, var ikke et job man satte alle og enhver til.

"DEM OG DERES VENNER VIL BLIVE BETALT TYVETUSINDE EURO HVER...", musikken holdt op, "..OG JEG HAR...øhm..lejet en lejlighed til Dem og deres partnere, som de kan opererer ud fra. Desuden står en lejet bil til rådighed for Dem frem til Lørdag den 14. November... Jeg har alle detaljer her. Når chippen er I deres besiddelse, hvilket den skal være senest Fredag den 13., kl. 18.00, vil De blive ringet op via den telefon, som står i lejligheden, og derfra aftaler vi nærmere om afleveringstidspunkt og sted."

Marc tænkte lidt over tingene. Han havde brug for pengene og hans renomé, som manden der kunne skaffe alt, stod på spil. "Ok! Jeg slår til, men kun på betingelse af at mine partnere og jeg får 5000 Euro hver på forskud, og disse penge vil jeg have på en CredChip inden i morgen kl 7.00."

Takuri smilte, for hans dag var reddet, og rejste sig op. "Udemærket Mr. Diamond! Pengene vil blive stillet Dem til rådighed på det nævnte tidspunkt. Yderligere kan jeg informere Dem om, at en af vores under-cover agenter, Sgt. James Howard, for tiden arbejder i CIA bygningen som sikkerhedsvagt. Han vil kontakte Dem. Desuden vil en anden af vores specieltrænede agenter, en Miss Ann Wilder, støde til Dem og Deres folk i aften kl 20, hvor hun vil stå til Deres rådighed igennem denne mission."

Med disse ord gav de hinanden hånden og forlod baren. Ingen af dem lod mærke til personen i den sorte støvfrakke, som rejste sig umiddelbart efter fra nabobordet og gik op til baren.

"Hej J.D.! Vil du ikke være sød og ringe en taxa op til mig. Jeg har en aftale jeg skal nå." Bartenderen, en lille sorthåret mørklødet mand i Hawaii T-shirt, smilte bredt til kvinden. "Meget gerne Miss Gunsights....."

* * * * *

John F. Kennedy Federal Building, Boston, fredag den 13. November, kl. 16.35:

Telefonen ringede inde på det lille støvede kontor. Kontoret havde et enkelt vindue, som åbnede ud til den neon-belyste gade, og på vindueskammen stod en enkelt synti-plante

og visnede stille hen. Gamle engangskrus og fyldte askebægre delte den spasomme plads med bunker af rapporter samt en lettere støvet EDB-terminal, som gav ejermanden direkte forbindelse til CIA/FBIs mainfraimes.

Ejermanden gav et spjæt fra sig da telefonen kimede for anden gang, og med et snort greb han røret og fik søvnigt fremsagt "Steven Roemer. Hvad fanden sker der nu?"

Agent Roemer havde været oppe i over 30 timer nu, og CIA stod på den anden ende. Nogle skiderikker havde infiltreret nogle af CIAs kontorer i State Service Center og fået held til at stjæle en eller anden chip, som indeholdt affyringskoderne til USAs atomvåbenarsenal, og Roemer, som øjeblikkeligt var kommet på sagen, havde uden held prøvet at opspore gerningsmændene. Dette irriterede Roemer heftigt, da han anså sig selv som regeringens bedste opsnuser af statsfjendtlige forbrydere.

En kold kvindestemme i den anden ende af røret svarede ham: "God eftermiddag Mr. Roemer. Jeg ligger inde med oplysninger, som kan føre til opklaringen af sagen vedrørende den forsvundne Norad 1 chip! Disse oplysninger kan blive dine, hvis du øjeblikkeligt får overført 100.000 eurodollars på konto 5743-791-832-9045. Efter at jeg har kontrolleret at pengene er indbetalt, faxer jeg oplysningerne til dig!" Roemer lyttede chokkeret og da røret blev lagt på i den anden ende sad han stadigvæk en stund med røret i hånden, inden at han med rystende hånd fik skrevet det opgivne kontonummer ned på en lap papir.

Med denne lap i hånden rejste Roemer sig op til sin fulde 190 cm højde, og rettede lidt på sit grå jakkesæt, alt imens han tænkte på, om dette her virkeligt kunne være sandt. Han kunne ikke tage nogen chancer, og beslutsomt forlod han sit kontor.

Lidt efter trådte han ind på sin overordnedes store kontor, som uligt Roemers eget var holdt i en diskret mørk farve med træpaneler, hvorpå hang et portræt af USAs nyeste præsident, Elizabeth Kress. Hans chef, Robert J. Letts, snurrede rundt i sin dybe læderstol og hilste på Roemer. "Hvad kan jeg gøre for Dem, Roemer? Jeg troede at De var igang med en sag af yderste vigtighed for nationens sikkerhed?!"

Roemer gik hen til Letts' skrivebord og smed sin lap foran manden. "Dette kontonummer har betydning for opklaringen af denne beklagelige affære. Jeg ønsker at få checket ejeren af kontoen, og hvis kompromiterende oplysninger ikke dukker op, så vil jeg have indsat 100.000 euro på den inden der er gået en halv time."

Letts nægtede at tro på hvad han hørte, men efter at Roemer havde forklaret ham om den mystiske telefonopringning var de blevet enige.

Da Roemer havde forladt kontoret, foretog Letts nogle telefonopkald til forskellige afdelinger i CIA, og efter 20 minutters tid, kunne han med et selvtilfreds smil på læberne læne sig tilbage i stolen.

* * * * *

Restaurant Angelo's på Ritz Carlton Hotel, Boston, fredag den 13. November, kl. 18.45:

Inde i et af Angelo's mindre selskabslokaler sad Marc Diamond sammen med de andre seks medsammensvorne og nød et glas 'Euro'; en drink importeret fra Frankrig bestående af forskellige frugtjuicer, blandet sammen med bourbon og serveret over frosne "isterninger" af gin, mens han tænkte på alle de penge, som han ville score på handelen.

En mand fra Arasaka havde sent i eftermiddags ringet Diamond op og bedt ham og de andre møde op på Angelo's, hvor udvekslingen kunne foregå over en stille middag. Alt i alt havde Marc god grund til at være tilfreds med sig selv, for endnu et job var fuldført tilfredsstillende.

For sent hørte det lille selskab lyden af splintrende glas, da granaterne gennembrød vinduerne ind til lokalet og hurtigt var alt kaos.

"Fuck! De svin har forrådt os!", råbte Marc til

de andre, inden at den giftigt gule røg nåede ham. Han så de andre vælte rundt på gulvet, synligt påvirket af giftgassen fra granaterne, inden alt blev sort for ham..."

Graham Rook, gruppens netrunner, sad før angrebet ude ved væggen, og blev derfor ikke påvirket af gasserne så hurtigt som de andre. I et fortvivlet forsøg på at nå døren ud af lokalet kastede han sig ned på gulvet, og på knæ og albuer kravlede han af sted mod sikkerheden. De måtte have hjælp, tænkte han, og hev sit R.E.O. Meatwagon kundekort op af lommen. I det samme landede en granat ved siden af ham, men den udløste ingen røg?!! Lort – tænkte han – de bruger gudhjælpemig også EMP-granater – og knækkede sit kort.....

.....2 minutter senere ankom en af R.E.O. Meatwagons aerodynes til restauranten. Den ene pilot, Jeff Hays, fik øje på de mange mænd iklædt commando dragter, som sværmede som spyfluer omkring restauranten. Trackeren på computeren fortalte ham straks, at kunderne var inde i bygningen, samt hvem det var.

"Det er sgu da ikke regeringssoldater vi skal hente!" sagde han til sin ven og kollega Pete Fox. "Jeg foreslår øjeblikkelig anvendelse af vores minigun, samt en salve fra vores raketbatteri." Pete Fox kiggede på sin kollega, nikkede med et smil på læben, og trykkede på de rette knapper, og snart var jorden under dem forvandlet til et inferno af ild, død og ødelæggelse.

Lidt efter kunne de to mænd konstatere at kunderne allerede var afgået ved døden. Efter at have smidt dem i nogle bodybags og læsset dem ombord på aerodynen, var de snart på vej til lighuset med hylende sirener.

De var nået midtvejs da Fox henvendte sig til Hays: "Hvorfor sælger vi ikke ligene til C. M. Parts? Vi må sgu da kunne score nogle klejner på dem. Så du hvor belæsset med goodies de var?"
Hays nikkede, og hev sin bærbare telefon frem. "Hej Jackal! ....Det er Hays! ....Ja, vi har nogle varer med, og de er i fin stand.... Ja, de er tilsyneladende døde af nervegas, så vi regnede med at I kunne bruge dem.... Okay! Vi ses der klokken 19.00....Bye!"

De to piloter grinede smøret til hinanden og ændrede AV'ens kurs med halvfems grader. Bagved dem, genvandt deres fragt langsomt bevidstheden.....

* * * * *

Efter at Jeff Hays og Pete Fox har foretaget deres telefonopringning til Jackal begynder scenariet.

På grund af blandingen mellem EMP granater og den paralyserende gas, som de indåndede på Angelo's har alle spillerne nu fået hukommelsestab, og kan således ikke huske noget som helst af deres tidligere liv, inklusive deres egne navne eller navnet på den by de er i. Gør dette klart for spillerne.

Det må være en ret underlig oplevelse at vågne op i en aerodyne ambulance med hylende sirener, i den situation, som spillerne befinder sig i. De er lukket inde i en fuldstændig mørk ildelugtende bodybag, og kan ikke se deres omgivelser før bodybag'en lynes op. De kan høre stemmer fra nogen som åbenbart morer sig, men de er ikke i stand til at give livstegn fra sig.

Efterhånden som scenariet skrider frem, vil spillernes tilstand lidt efter lidt bedres. Kun deres hukommelsestab vil være tilbage, efter at de er sluppet ud af C.M. Parts bygning, og deres hukommelse vil vende tilbage, efterhånden som de konfronteres med deres tidligere liv. Spillerne har nu kun et problem. De vil snart erfare at en masse mennesker er ude efter dem, og at de ikke kender grunden!

Alle karakterer pånær lægen, Ivan Sadowski, aner ikke hvad for et råddent liv de tidligere har ført, så derfor har vi ikke beskrevet nogen personlighed eller baggrund for dem. Deres baggrund, og således også clues til deres tidligere personligheder, vil dukke op via handouts.

Størstedelen af disse handouts findes i form af printouts fra Arasakas database. Kun hackeren Black Voltage, som kender nogle af personerne i gruppen, kan skaffe disse filer til spillerne.

Nu hvor spillerne burde have deres hænder fulde, er det på tide at forklare hvad de andre involverede i denne historie vil gøre.

* * * * *

Jackal fra C.M. Parts vil selvfølgelig prøve at slippe væk i levende live, hvis situationen syntes at komme ud af kontrol. Slipper han væk, vil han begynde at lede efter Jeff Hays og Pete Fox.

Han aner ikke hvor de bor, men han ved at de ofte kommer på et værtshus, som også frekventeres af andre R.E.O. Meatwagon ansatte, og han vil benytte sig af sine kontakter for at finde dette sted.

Omtrendt samtidig med at spillerne står og snakker med piloterne slår han til. Han satser på at dræbe piloterne med sin SMG, men hvis spillerne bliver et problem for ham, vil han også prøve at slå dem ihjel.

* * * * *

Jeff Hays og Pete Fox flyver hjem til dem selv, hvor de lægger spillernes ejendele, og med penge på lommen flyver de tilbage til R.E.O. Meatwagon, hvor de stiller AVen.

Da de alligevel på dette tidspunkt har fyraften, tager de videre til deres stambar, som hedder The Mortuary, hvor tiden frem til lukketid fordrives med at spille pool.

Indtil de ser spillerne igen, tænker de ikke videre over dagens hændelser.

* * * * *

Agent Steven Roemer, som ledte det mislykkede angreb på Restaurant Angelo's, tager tilbage til sit kontor og hans noget utilfredse chef, Robert J. Letts, som allerede har trukket de 100.000 euro tilbage fra Miss Gunsights konto.

Roemer får sporet R.E.O. Meatwagons aerodyne, som umiddelbart efter episoden var fløjet til Charlestown, som er Bostons sydvestlige Combat Zone. Han sender hurtigt et efterforskningshold ud, som udspørger områdets bumser, og snart efter erfarer de, at spillernes bevidstløse kroppe er blevet samlet op af en kølevogn, der tilhører firmaet C.M. Parts.

Et commando team sendes afsted. Det eneste der kommer ud af denne indsats, er beskeden om at spillerne var vågnet op, og stukket af med en af C.M. Parts' ansatte læger.

Beslutsomt kører han hen til lægens opgivne adresse for at arrestere dem, hvis de skulle dukke op. En dybt voldelig indsats er dog udelukket, da området bliver patruljeret af Arasaka Corporate Police.

* * * * *

Hiraka Takuri ringer op til Marc Diamonds lejlighed for at aftale tid og sted for afleveringen af chippen. Ingen er tilsyneladende hjemme, så han sender Lt. Paul Cardwell ud til lejligheden for at vente med nogle folk, til fixeren vender hjem igen.

Hvis Mr. Diamond har skiftet side i denne sag, som alt tyder på, så har Cardwell fået ordre på at eliminere spillerne. Chippen skal Cardwell derefter tage med sig og give til Takuri.

Cardwell fejler givetvis denne mission, hvilket bare vil øge Takuris mistanke om at Diamond har skiftet side. Agent Ann Wilders cyborgkrop vil han beordre sprunget i luften, da Arasaka under hendes operationer fik indsat en kraftig cortex-bombe (placeret ved hendes hjerte). På grund af EMP-granaterne virker bomben dog ikke!

Hvis spillerne bliver anholdt af CIA, så finder Takuri hurtigt ud af det via Arasaka politiet, som patruljere i området. En befrielsesaktion vil derefter blive sat i værk.

* * * * *

Efter opkaldet til CIA tager **Miss Gunsights** ud til gruppens lejlighed. Efter at spillerne er taget afsted til det "falske" møde, dirker hun sig ind i bygningen for at lede efter chippen, såfremt den skulle være efterladt der. Hun regner med, at hvis gruppen skulle mistro intentionerne med mødet, så har de gemt den her, hvilket kunne betyde endnu flere penge til hende.

Hun finder dog ikke chippen, men kun et password til Nomiyamas Wet Drive, hvilket hun ved han benytter sig meget af, når han skal gemme vigtige oplysninger.

Efter at have modtaget sine 100.000 euro tager hun på restaurant for at fejre det endelige brud med Marc Diamond. Da regningen skal betales finder hun dog ud af, at der ingen penge står på hendes konto.

Rasende ringer hun op til Agent Roemer, hvor hun erfarer at Diamond & Co. er stukket af, og at ingen ved hvor chippen er henne. Hun gætter sammenhængen mellem koden og den manglende chip. Hun regner ud at Nomiyama før eller siden må vise sig ved den lejlighed, som de fik stillet til rådighed, og tager straks derhen igen.

Ved lejligheden finder hun ud af, at Arasaka overvåger lejligheden, så derfor holder hun nu i sin bil, en Max Interceptor, i en lille gyde og venter på at de skal dukke op.

Hvis spillerne dukker op her, vil hun sidde og se på hvad der sker mellem dem og folkene fra Arasaka, hvor hun også opdager, at ingen af spillerne tilsyneladende ved, hvad der sker.

Når spillerne forlader bygningen vil hun følge efter dem i sin bil. Der hvor de tager hen, vil hun tilfældigt "møde" spillerne og præsentere sig selv som Marcs kæreste. Dette er lidt af et sats, da hun ikke er helt sikker på, om de kender til hendes indblanding i hele denne sag.

Når hun opdager at spillerne faktisk lider af hukommelsestab, vil hun lægge en ny fælde for dem, så hun igen kan blive indehaver af sine 100.000 eurodollars.

* * * * *

Chippen? Hvor er den henne? Kort og godt, så har techien, Hisayuki Nomiyama, ødelagt den efter at have up-loaded dens informationer via hans interface plugs til hans Wet drive, som er et datalagringsmiddel placeret i hovedet på ham.

Dette Wet drive er naturligvis beskyttet imod EMP-stråler (dvs. den er EMP-shielded), så informationerne er ikke gået tabt, da CIA angreb dem på Angelo's. Informationerne kan kun læses, hvis de down-loades igen til enten en chip (som kan læses i en chip-reader) eller en computer.

Resten af scenariet fokuserer nu på, hvad spillerne foretager sig. Scenariet er bygget op af hændelser eller situationer om man vil. Derefter følger nogle appendixes som beskriver henholdsvis de forskellige lokaliteter i scenariet - inklusive kort over områderne, de forskellige NPCs, samt endelig en række forskellige handouts.

Det skal selvfølgelig siges, at lægen, Ivan Sadowski, ikke kommer ind i spillet, før flugten fra C.M. Parts indtræffer. Lad eventuelt spilleren vente udenfor, indtil det bliver relevant.

Og nu til selve scenariet....

* * * * *

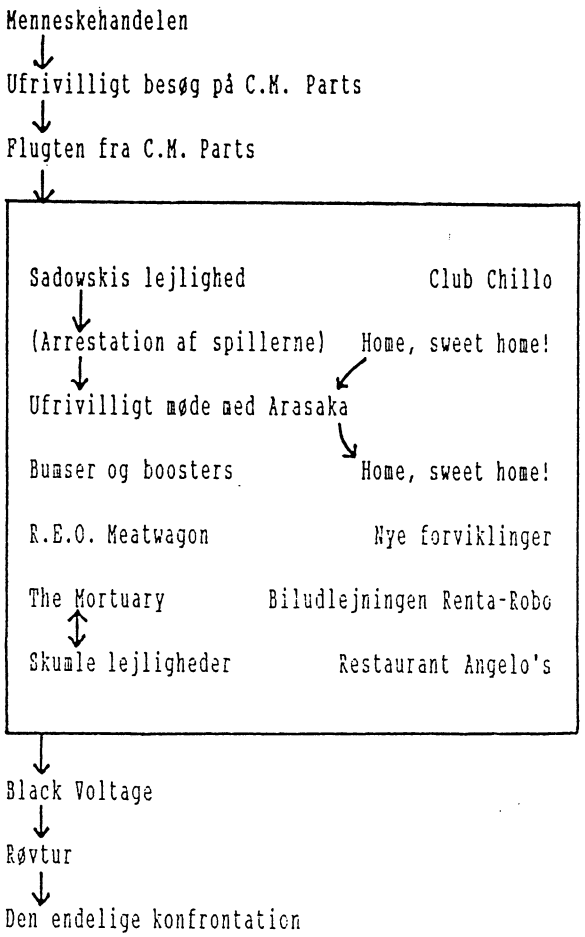
Her på den modsatte side, kan du se et Plot Line for scenariet, som viser, hvordan scenariet hænger sammen.

Pilene (→) viser at de forbundne scener skal køres i rækkefølge.

En enkelt scene står anmærket med en parantes omkring navnet. Dette betyder, at scenen ikke nødvendigvis skal køres, men hvis den skal, så skal den efterfølgende scene også køres.

Alle scenerne, der står inde i den tegnede firkant, kan køres i den rækkefølge, som der nu må være behov for, bare de forbundne scener køres i rækkefølge.

PLOT LINE



* * * * *

MENNESKEHANDLEN

Scenen starter med at spillerne kan høre AV-ens hylende sirener, og ingen kan lades i tvivl om deres nuværende "indpakkede" situation.

Efter lidt tid lander aerodynen med et lille bump, og snart efter bliver sidedøren til fartøjet åbnet op med et højt smæld. Stemmer kan høres udenfor, og et **Awareness (hearing) på 15+** (uden Combat Sense!) kræves for at overhøre samtalen. Samtalen forløber nogenlunde som beskrevet nedenfor, men da Jackal (Marc Nichols) er fra England, så giv ham en passende kultiveret talemåde:

"...varerne er i tip-top stand. De har stort set ingen skrammer fået, da de døde af giftgas og ikke af skudsår, så mig og Pete...ja, altså vi forventer egentlig at du giver os en ret god pris for alle seks..."

"Det er meget muligt Mr. Fox, men ikke desto mindre har dine varer ingen donorkort, hvilket I to udemærket godt ved er påkrævet i disse tider. Desuden vil jeg egentlig gerne høre hvor i fandt dem henne. Hvis de er fra Callahanville er jeg ikke interesseret, for det betyder at nogle indflydelsesrige folk leder efter dem nu!"

"Det er ikke noget problem. De så ikke ligefrem ud til at være mappedrenge, og desuden fandt vi dem henne hos Angelo's. Ikke noget normalt sted, at møde de høje herrer."

"Det lyder udemærket for mig. Jeg kan tilbyde jer 1500 bucks per krop, hvilket også inkluderer alt tilhørende cyberware..."

"Jackal! De kroppe er mindst 3000 værd alle andre steder!.. og desuden så løber Jeff og jeg en stor risiko med de her handeler, og hvis firmaet finder ud af..."

"Mr. Hays! Har jeg ikke fortalt Dem før, at jeg ikke ønsker mit navn nævnt under nogen omstændigheder. Gaden har ører, som De ved. Mit tilbud står ved magt, men hvis De og Deres partner kan få en bedre pris et andet sted, så skal De være velkommen til at forsøge."
"<mumlen høres>...Okay! Vi godtager dit til-

bud, men så vil vi også have deres ejendele. På den måde kan vi da hente lidt af vores tab ind... Mener du ikke også det Pete?"

<Intet svar høres, da Pete Fox nikker bifaldende.>

"Godt! Få det overstået, så jeg kan komme videre. Des mere friske de er, jo større er chancen for, at der er dele af dem, som vi kan bruge."

En efter en bliver spillernes bodybag nu åbnet, og for første gang kan man se de tre mænd, som talte sammen. Spillerne kan stadigvæk ikke røre sig eller sige noget, så inden længe har Pete Fox og Jeff Hays forsynet sig med alle spillernes ejendele, inklusive James Howards dyre tøj (de andre får lov at beholde deres beskidte beklædningsgenstande). Da sækkene, som de ligger i, bliver åbnet og lukket en efter en, kan ingen af spillerne på noget tidspunkt se hinanden.

Spillerne vil ligge mærke til flere ting mens de bliver rippet. Først og fremmest vil de kunne se, hvordan de tre mænd ser ud. Da Jeff og Pete er på arbejde, er de ikke iklædt det tøj, som står nævnt under deres beskrivelse.

R.E.O. Meatwagon piloterne har mørkegrå pilotdragter på med firmaets logo stående på deres hjelme, og deres navne står på de ID-kort, som hver af dem har hæftet fast på brystet.

Den tredje mand, Jackal, har ikke noget logo eller noget ID på sig. Han er iklædt sit normale tøj.

Dernæst vil spillerne lægge mærke til bumserne i det forfaldne gademiljø, hvoraf nogle af dem sidder ret tæt på den kølevogn, som holder ved siden af AVen. Tre mænd i sorte heldragter, bevæbnet med SMGs står vagt ved lastbilen. Bumserne ser totalt uanfægtet ud ved situationen, som om de har oplevet noget lignende mange gange før.

Sidst, men ikke mindst, så vil spillerne kunne se de bærende konstruktioner for den highway (nummer 28), som løber næsten lige over hovederne på dem. Det eneste der overdøver larmen fra trafikken, er de spredte skudsalver, som kan høres fra nogle af de omkringliggende "bolig"karréer. Havde spillerne haft deres hukommelse endnu, ville de nok genkende stedet som Charlestown - Bostons sydvestlige Combat Zone.

Ivan Sadowski kender godt dette sted, og beskriver spillerne senere stedet for ham, vil han umiddelbart kunne føre dem tilbage hertil uden de store problemer (**Streetwise 10+**). Ellers vil de fare lidt vild og rende ind i Boosterne, inden de finder stedet.

Efter at Jeff og Pete har forsynet sig, smider de spillerne ind i kølevognen til de 21 andre lig, som allerede ligger derinde. De bliver smidt temmeligt brutalt derind, men lander trods alt rimeligt blødt - oven på de andre lig. De kan heldigvis ikke mærke nogen smerte, da deres følesans endnu ikke er vendt tilbage.

Dernæst bliver døren til kølerummet smækket i, og spillerne er atter alene - dvs. alene sammen med 21 lig i et skidekoldt kølerum.

Udenfor bliver piloterne betalt de aftalte penge, 9000 eb, som de dog hurtigt får formøblet i et spil poker på The Mortuary.

Snart efter sætter lastbilen i gang, og kører efter kort tid op på highway'en med retning mod syd... Mod C.M. Parts!

* * * * *

UFRIVILLIGT BESØG PÅ C.M. PARTS

På nuværende tidspunkt kan spilleren af Ivan Sadowski godt hentes ind igen, da han vil være vidne til stort set alt det næstfølgende.

Vær sikker på at spilleren er helt inde i sin karakter, og kender til alle de baggrundsoplysninger der er skrevet til karakteren. Scenariet er slut inden det overhovedet er begyndt, hvis spilleren ikke spiller sin karakter ordentligt. Snak eventuelt med spilleren i enrum om hans job. Han har prøvet at skære i lig før. Bare aldrig i hans venners, som oven i købet er i live. Gør ham klart at hans venners liv

prioriteres højere end hans nuværende job, og at drab på hans kollegaer heller ikke er nogen hindring.

De øvrige spillere har genvundet deres følesans ved ankomsten til C.M. Parts, og de lider nu af smerter pga. ømme muskler og ubehageligt tøre øjne.

Et **Strength Feat 13+** kræves for at kunne blinke med øjnene på dette tidspunkt. Panik er muligvis allerede nu brudt ud blandt karaktererne pga. godt rollespil (hvem ville ikke panikke i den situation, som de nu er i?), men ellers kræves der et **Resist Torture/Drugs 14+** for at undgå panik – og momentær sindssyge. Dette er ikke nødvendigvis en skidt ting, da panik – og dermed øgede mængder af adrenalin, er den eneste måde, hvormed karaktererne kan overvinde deres lammelser på.

Mændene i de mørke heldragter hiver nu spillerne ud en efter en, og efter at have hevet bodybag'en af dem bliver de kastet op på et stort transportbånd, som meget langsomt fører dem ind i den store bygning.

På vej ind i bygningen, kan spillerne selvfølgelig se, hvordan deres omgivelser ser ud, samt for første gang (for spillerne) få et glimt af de andre karakterer.

De tre mænd med SMG'erne fra tidligere og yderligere 2 bevæbnede folk står udenfor bygningen og losser "ligene" på transportbåndet.
Jackal er ingen steder at se, da han allerede er gået op på Calvin Madsens kontor, som ligger på første sal. Han dukker først op igen, når spillerne igen står ved lastbilen (se hændelsen "Flugten fra C.M. Parts").

Gruppens netrunner, Graham Rook, er den første på båndet. Dernæst kommer i rækkefølge Marc Diamond, Hisayuki Nomiyama, Ann Wilder (som ingen endnu mistænker for at være cyborg), Maria Carranza og til sidst James Howard.

Det følgende bør times grundigt af GM'eren, så det medfører så meget atmosfære som muligt.

James Howard er kun lige kommet ind i bygningen, da den første, Graham Rook, bliver løftet af transportbåndet, og båret op på et operationsbord af 2 paramedics iført kitler og hvide plastikforklæder. Ivan Sadowski, som er iført samme mundering, kender ikke netrunneren, og vil således endnu ikke fatte mistanke til noget, men er dog ikke en af de to paramedics, som tager Rook under "kærlig" behandling.

Graham Rook er ganske vidst ved bevidsthed, men det lykkedes ikke for ham at genvinde kontrollen over sin krop. Derfor dør han nu på en forfærdelig smertefuld måde, da de to paramedics begynder at skære ham op med 2 mini-rundsave. Blodet sprøjter overalt, og med sine sidste kræfter giver han et halvkvalt skrig fra sig.

Alle spillerne, som er panikslagne, må nu rulle et **Strength Feat 13+** for at genvinde nok kontrol over deres krop, så de kan bevæge deres hænder og fødder, da de hører dette skrig. Spillere, som ikke er panikslagne, foretager dette rul på 16+.

Den ene af de paramedics, som skar i Rook, bliver rimeligt nervøs ved dette synlige tegn på, at deres "patient" var i live. Den anden beroliger ham dog med forklaringen om, at det højest sandsynligt bare er gasser, som havde samlet sig i ligets mave. Gasserne kom simpelt hen bare op, da de skar i ham.

Sadowski er sammen med sin kollega, Phil, nået hen til Marc Diamond, som han genkender med det samme, selvom han dog stadigvæk bør mene, han er død. Indtil han er lagt op på operationsbordet, kan Marc ikke bevæge nogle legemsdele, på trods af et eventuelt tidligere klaret rul (disse tæller dog lige om lidt). Klarer Marc ikke nogle af sine rul, vil en af de andre paramedics få øje på en spiller som gjorde, og tiltrække sig al den opmærksomhed, som Marc ellers ville have fået.

Når Marc ligger på bordet, må han igen rulle et **Strength Feat** for at bevæge fødder og hænder, men denne gang på kun 10+, da udsigterne til at blive savet i stykker af sin egen ven, selvfølgelig er noget, som kan få adrenalinet til

at køre i blodårerne på ham. Dette gælder selvfølgelig også de andre spillere, hvis de skulle komme i Marcs situation.

Hvis spilleren klarer et eller flere af sine rul, vil den valgte legemsdel bevæge sig en lille smule. Dette ser paramedic'en, Phil, straks. Lad Sadowski rulle et **Awareness (sight) 20+** for at opdage bevægelsen. Hvis Sadowski klarer dette rul, vil han opdage at Diamond er i live, og kan nu forhindre at han bliver skåret i stykker.

Phil vil, hvadenten Sadowski klarer sit rul eller ej, bede ham om at hente en masse håndklæder. Hvis han bliver spurgt om hvorfor, vil han svare, "at man i en situation, som denne her, altid bør bruge godt med håndklæder, for det bløder forfærdeligt meget, når 'de' stadigvæk lever..."

Hvis ikke denne kommentar kan få Sadowski til at reagere, så er der ingenting der kan. Spilleren genvinder ihvertfald på nuværende tidspunkt den fulde kontrol over sin krop - dog på REF -3 i den første Combat Turn (10 sekunder).

GM's Note: Hvis Diamond angriber en af lægerne, skal du bede ham vælge enten lægen til højre eller lægen til venstre. Phil og Sadowski ligner hinanden ret meget, og ligegyldigt hvilken af lægerne, som bliver angrebet, vil det altid være Phil (ingen spiller, som slår en anden spiller ihjel, tak!).

Der står 5 paramedics, eksklusive Sadowski, inde i operationshallen. De 5 mørkklædte vagter står udenfor ved lastbilerne. De vil dog komme rendende, hvis de hører skudlarm, men er først fremme efter 6 Combat Rounds.

Under denne kamp må de karakterer, som stadigvæk er lammet, rulle et **Strength Feat 10+** hver Combat Round, for at genvinde den fulde kontrol over deres krop. De vil naturligvis også have 3 dårligere i REF i den første Combat Turn, hvor de er aktive.

Hverken paramedics eller vagter skyder på nogen af "ligene" på transportbåndet.

GM's Note: Lad alle karakterene overleve denne kamp. Der er ingen grund til at dræbe spillere så tidligt i scenariet. Ingen spillere må under nogen omstændigheder såres så meget, at de når op på et Critical eller Mortal Wound (Dvs. max 8 point, og helst ikke mere end 6 point i skade sammenlagt). Snyd med skaden om nødvendigt. Husk at kun Ann Wilder og Maria Carranza har nogen form for cybernetic armor. ("Let'em bullets fly around their heads, 'cause I can't carry 'em if they are full o' lead!

Når Ann Wilder skades af skud første gang, så noter skaden på det specielle cyborg-skema, som er vedlagt scenariet og fortæl spilleren skaden, som hvis et normalt menneske var blevet ramt. Lad bare spilleren svede tran lidt endnu. Hvis et skud på hende havde været fatalt for et normalt menneske, så meget desto bedre. Først efter denne kamp bør spilleren få udleveret cyborg-skemaet, og **kun hvis karakteren blev såret!** Ellers udleveres skemaet efter eventuelt næste lignende situation.

* * * * *

FLUGTEN FRA C.M. PARTS

Da de tilstedeværende paramedics blev beskrevet, fik spillerne også at vide, at de bar pistoler på sig. Derfor må man forestille sig, at spillerne nu bemægtiger sig disse våben, så deres chancer mod vagterne forøges. Hvis spillerne ikke tænker på at tage disse våben, then tough shit.

Kommer spillerne i seriøse problemer på vej ud af bygningen pga. denne forglemmelse, ja, så kan jeg kun sige én ting: Living on the Edge is hard... Sometimes you even die... (Hvis I planlægger at spille videre med scenariet, er der dog visse to personer, som skal overleve, og helst flere end dem. Lad kun de tåbeligste blive dræbt.)

Så længe at spillerne er moderat smarte, er der ingen grund til at være hårde imod dem. Men hvis de dummer sig seriøst, så er det bare ærgerligt for dem selv. Når de første 5 vagter på den ene eller anden måde er pacificeret, gælder det om at komme væk i en fart,

som var Fanden selv i hælende på dem.

Fortæl Sadowski, at han ved, at der er 15 vagter mere ovenpå, og at de nok allerede er på vej ned sammen med Jackal, der er en professionel Euro-solo.

I samme øjeblik at spillerne når ud af døren ud til pladsen, går en nærliggende mindre dør op, og 3 vagter kommer stormende ud for at stoppe de undvegne. En ekstra vagt kommer ud af døren efter hver Combat Turn, indtil i alt 7 er kommet ud den vej. De andre otte vagter kommer efter 4 Combat Turns stormende af samme vej, som den spillerne kom af. Efter disse 8 vagter kommer en kommanderende og vildt målrettet Jackal stormende, hvis eneste mål det er at forhindre spillerne i at stikke af.

Vel ude på holdepladsen kan spillerne nemmere overskue deres flugt muligheder. En del personbiler samt nogle motorcykler holder lidt væk sammen med to kølevogne af samme slags, som den spillerne kom med. Men medmindre at de har været i stand til at dræbe samtlige 20 vagter, 5 paramedics samt en vis Mr. Jackal, vil de ikke have tiden til at kortslutte nogle transportmidler.

De har kun et valg, og det er den kølevogn, som de kom i, og den har stadigvæk 11 lig liggende inde i kølerummet, hvor bagsmækken ind til står på vid gab. Men da den stadigvæk står med motoren gående, er den jo et oplagt valg.

GM's Note: Hvis vagterne ender med at kæmpe mod Ann Wilder, mens resten af spillerne stikker af, vil de jo nok finde ud af, at hun er en cyborg. Det betyder at de vil skifte deres almindelige ammunition ud med Armor Piercing kugler, som selvfølgelig vil være meget mere effektive imod hende - specielt hvis der skydes fuldautomatisk. Det er jo bare ærgerligt, ikke? (Citat: "Crew expendable...")

Ivan Sadowski er ganske vist kommet hertil, kørende på sin motorcykel, men den har ikke plads til mere end 2 passagerer inkl. føreren, og der er altså seks spillere.

Kølevognen er faktisk ret nem at køre, så hvis chaufføren ikke har Operate Heavy Machinery kan han bruge sit Driving på halv værdi (rundet ned).

Det vil tage vagterne noget tid at organisere en forfølgelsesjagt, og spillerne burde derfor kunne få et pænt forspring. Den eneste legale vej væk fra dette sted er en opkørsel til highway'en.

Tager spillerne nedkørslen i stedet for opkørslen til highway'en, kræves der et Operate Heavy Machinery eller Driving 15+ hver Combat Turn pga. den stærke traffik. Et Fumble betyder i denne forbindelse, at lastbilen kører i autoværnet, og kun et Operate Heavy Machinery eller Driving 15+ kan forhindre at lastbilen fortsætter ud over kanten. Der er 8 meter fra highway'en ned til jorden. Alle inde i vognen tager et antal D6 i skade, svarende til vognens hastighed i mph divideret med 10 (rundet ned). Armor hjælper imod denne skade, men kun på halv effekt. Med mindre at spillerne ønsker at køre galt, vil det smarteste være at vende vognen 180 grader og fortsætte af highway'en mod syd. Senere kan de altid skifte til den modsatte kørebane, og køre tilbage mod Boston.

Vagterne har optaget forfølgelsen af spillerne i 2 andre kølevogne. De vil prøve at nå op på siden af deres vogn, så nogle folk kan springe over og standse den.

Lad biljagten forløbe så dramatisk, som muligt. Der skal ske noget, og spillerne skal ikke tro at det er nemt at slippe væk fra deres forfølgere. Lad dem rulle nogle terninger. Gør det dramatisk og filmisk. De lig, som stadigvæk ligger i kølevognen, vil måske begynde at ryge ud af vognen. En af vagternes lastbiler kører måske galt og eksploderer i et inferno af ild og flammer. Først når spillerne er nået næsten ind til Old Boston, bør de have rystet deres forfølgere af sig.

Herfra kan scenariet bevæge sig i mange retninger. Det er også helt i orden, men hvis spillerne gør noget, der ikke er taget højde for i scenariet, så improviser.

* * * * *

SADOWSKIS LEJLIGHED

Eventuelt dukker spillerne op her. Desværre for dem, sidder der også en håndfuld CIA folk i en Van og venter på, at de dukker op. CIA folkene har naturligvis allerede været inde i lejligheden, hvor de har plantet nogle 'bugs', og telefonen bli-ver naturligcis også aflyttet fra Van'en.

Inde i lejligheden, kan Sadowski skifte fra sin C.M. Parts beklædning til hans normale tøj. Mange af hans ejendele ligger også i hans lejlighed, og han er derfor fri til at tage, hvad han behøver.

James Howard har dog et problem. Han mangler sit tøj, og da ingen af de andre er store nok, må nogen skaffe noget tøj til ham. Heldigvis er Sadowskis nabo også en meget stor mand. Naboen, Henry "Schwarzenegger" Miller, er jord og beton arbejder, og Sadowski kender ham rimeligt godt. Det vil ikke blive noget problem, at få lov til at låne lidt tøj af ham.

Agent Steven Roemer, som sidder i bilen sammen med 5 andre agenter, hvoraf den ene er en aflytningsekspert, vil aflytte lejligheden indtil at spillerne viser tegn på at forlade den igen. Bugs'ene kan selvfølgelig spores med en Bug-detector, men da der er seks af dem placeret rundt omkring i lejligheden, vil det rimeligvis skabe en del forvirring, hvis dette forsøges.

Inden at spillerne forlader lejligheden, vil Roemer sammen med 3 andre agenter dukke op på uanmeldt besøg, og han har ikke tænkt sig at vente på en formel invitation. Hvis døren er låst ind til lejligheden, bruger de Detcord Explosive (Chrome I) til at bane vejen for sig.

Vel inde i lejligheden vil de vise deres ID-kort, og bede alle forholde sig i ro. Roemer vil begynde at stille truende spørgsmål. Efterhånden, som det går op for ham, at han ikke kan få nogle fornuftige svar ud af spillerne, vil han blive mere og mere aggresiv.

Roemer vil bl.a. stille følgende spørgsmål til spillerne (Roemer kender godt mange af svarene, men han vil høre spillerne svare selv):

- Hvor befandt I jer Torsdag den 12. November?

- Hvem arbejder i for?

- Hvad havde I at gøre i State Service Centret?

- Hvorfor har I ikke meldt jer endnu? Ønsker I da at starte tredje verdenskrig?

- Hvorfor stjal i chippen?

- Hvorfor har I ikke leveret chippen tilbage endnu?

Roemer vil ikke under nogen omstændigheder nævne, hvad chippen indeholdt, og heller ingen andre af hans mænd vil sige noget om den.

På et eller andet tidspunkt vil Roemer blive træt af at høre på spillerne og beordre dem arresteret for spionage, terrorisme og højforræderi imod den Føderale Regering.

Han vil oplyse følgende for spillerne, inklusive Ivan Sadowski, at straffen for disse forbrydelser altid er dødsstraf ved nakkeskud. Spillerne har ingen rettigheder overhovedet, og kan tvinges til at gennemgå afhøringer under påvirkning af sandhedsserums, løjne detektorer, samt "Psykological Reality Simulation Analysis". De har ikke ret til en forsvarer, og fuldbyrdelsen af enhver straf kan udføres her og nu, hvis spillerne ikke makker ret.

Hvis spillerne prøver at gøre modstand (hvilket de gør klogt i at prøve på), vil Roemer og hans folk trække våben (hvis de ikke allerede har gjort det) og affyre dem på spillerne. Først hvis det ser sort ud for CIA-agenterne, vil han flygte ned til Van'en.

Hvadenten Roemer når ned i bilen eller ej, så vil de tilbageblevne agenter tilkalde assistance fra politiet, og kører væk fra stedet med høj fart.

15-30 min. efter vil nogle af politiets Cruiser Patrols dukke op i form af fire BMW 600 Patrol

Vehicles med 2 Beat Cops i hver, og sirener i det fjerne vil alarmere om politiets snarlige tilstedeværelse.

Skulle disse også blive nedkæmpet af spillerne, vil en Emergency Response Unit (S.W.A.T. - Special Weapons and Tactics Section) dukke op. En sådan unit udgøres af 10 SWAT marksmen og en officer.

Skulle disse også blive nedkæmpet (MEGET USANDSYNLIGT) vil en Cyborg Supression Unit komme på banen. Disse kaldes også for C-SWAT eller MAX-TAC i nogle byer.

GM's Note: Lad være med at udkæmpe disse kampe, medmindre at du selv har lyst. Hvis spillerne ikke stikker af nu, så er de simpelt hen døde - finito - tot - exterminated - etc. Stats for SWAT og MAX-TAC units kan findes i To Protect and Serve, hvis du ejer denne bog, som omhandler lov og orden i Cyberpunk.

* * * * *

ARRESTATION AF SPILLERNE

Hvis spillerne lader sig arrestere eller hvis de bliver overvundet af CIA-agenterne (og endnu ikke er døde), så vil et salatfad standse foran Sadowskis lejlighed indenfor 10 minutter. Dette ser nogle af betjentene fra Arasaka Corporate Police, som patruljerer i området.

Steven Roemer lader spillerne afvæbne og lagt i håndjern (Strength Feat 25+ for at bryde fri). Roemer har nøglerne til håndjernene.

Hvis det skulle lykkedes for en spiller at bryde fri, kan vedkommende hjælpe de andre med det samme (Læg deres Body og Strength Feat sammen og rul én terning), men kun to personer kan hjælpe en tredje af gangen.

Undervejs til John F. Kennedy Federal Building vil fangetransporten blive angrebet af et Arasaka Black Operations team, ledet af Lt. Cardwell. Hvis Cardwell allerede er blevet slået ihjel af spillerne, så vil Arasaka kun befri spillerne for selv at tage dem til fange. En tilfældig agent leder aktionen i stedet for Cardwell.

Lt. Cardwell har lagt følgende slagplan:

1. Arasaka Corporate Police sørger for afspærringen af de omkring liggende gader, så ingen forstyrrende elementer dukker op.

2. En sniper placeres i en nærliggende lejlighed med en Colt-Mauser M2X Cannon (Chrome II). Herfra skal der affyres et skud mod salatfadets motor, hvilket helt sikkert vil få bilen til at gå i stå. Det er desuden også denne mand, der skal operere den scrambler, som vil afbryde salatfadets kontakt til omverdenen. M2X'eren vil ikke blive brugt mod mennesker.

3. Tolv Arasaka Black Ops agenter, bevæbnet med Militech Ronin Light Assault Rifles, ledet af Cardwell selv, skal gøre det klart for CIA-folkene inde i salatfadet, at de ønsker spillerne sat på fri fod. Enhver CIA-mand, som viser sig udenfor bilen, vil blive skudt. Der står selvfølgelig ikke navnet Arasaka nogle steder på disse folk, og de bærer heller ikke noget Arasaka-fremstillet udstyr.

4. Efter at spillerne er sat fri, vil de blive beordret ind på en tilstødende sidevej, hvor en Van vil vente på dem. Dette er den vogn, som indtil nu har ventet på spillerne henne ved deres lejlighed. Når spillerne er kommet ind på sidevejen, er det meningen at de skal køres hen til Arasakas skyskraber, hvor de vil blive afhørt nærmere. (Dette vil dog næppe blive til noget, medmindre at spillerne er dumme eller ekstremt smarte.)

Spillerne kan sagtens få deres våben igen, mens de sidder inde i salatfadet, men ingen CIA-folk vil gøre dem opmærksomme på det. Våbene opbevares omme hos chaufførerne. Roemer låser spillernes håndjern op, selvom det overhovedet ikke passer ham, men han kan ikke se, at han har noget andet valg.

Hvis spillerne prøver at stikke af, inden at de når hen til Van'en, så vil Cardwell og hans to folk åbne ild mod dem. Han er nu sikker på at spillerne er forrædere. Cardwell er ikke dum, så hvis spillerne synes at have fået overgrebet, vil han lade dem løbe deres vej.

Går spillerne hen til Van'en uden at de åbner ild mod Cardwell og hans folk, er situationen den samme, som den der udspiller sig foran spillernes lejlighed. Visse få ændringer af situationen er dog nødvendige, hvilket er bedst at improvisere.

* * * * *

HOME, SWEET HOME!

Når spillerne når hen til den lejlighed, som Hiraka Takuri havde lejet til dem, vil de få øje på en sort Van med tonede ruder, som holder skråt over for lejligheden, 30 meter nede af gaden.

Lt. Cardwell (eller en anden mand, hvis spillerne allerede har slået Cardwell ihjel) stiger ud af bilen sammen med 2 mænd klædt i sort. De 2 mænd bærer assault rifles (Militech Ronin Light Assault). Cardwell har også en, men lader den ligge på førersædet af bilen, som han ikke går mere end 3 meter væk fra, på noget tidspunkt.

Spil situationen "Ufrivilligt møde med Arasaka" og vend så tilbage hertil.

Samtidigt med at dette udspiller sig, sidder Miss Gunsights i sin sportsvogn og holder øje med spillerne. Bilen har også tonede ruder, og holder parkeret lidt inde i en gyde 40 meter væk fra spillernes lejlighed, og 70 meter væk fra Arasakas Van. Hun holder, så hun har frit udsyn over spillernes lejlighed, men også så hun ikke kan ses fra Arasakas bil.

Miss Gunsights har ikke tænkt sig at gøre noget som helst, hvis det kommer til kamp imellem Arasaka og spillerne. Dør spillerne, agter hun at skyde Cardwell og hans folk, så hun i ro og mag kan downloade informationerne fra techiens Wet Drive.
Når spillerne forlader lejligheden igen, følger hun efter dem i sin bil. (Se hændelsen "Nye forviklinger".)

Døren ind til spillernes lejlighed er låst. Har spillerne fået deres ejendele tilbage fra Pete Fox og Jeff Hays, kan spillerne bare bruge den nøgle, som ligger i Ann Wilders tegnebog.

Har de ingen nøgle, kan de vælge enten at bryde eller dirke døren op (**Strength Feat 15+** eller **Pick Lock 17+**). Et **Awareness 25+** (uden Combat Sense) vil afsløre at nogle allerede har haft døren dirket op.

Inde i lejligheden vil spillerne uden de store problemer kunne finde følgende (bemærk at en del af disse genstande findes som handouts):

- Diverse helt nye toilet artikler på badeværelset.

- Tre nye sæt tøj til hver spiller (inklusive til den nu afdøde Graham Rook).

- Graham Rooks cybermodem samt de chips, som han gemte sine programmer på. Til modemet hører også en chipreader, et vid-board og en printer.

- Seks sovemåtter med tilhørende sovepose.

- Nogle dåseøl, og lidt kinesisk mad i køleskabet i køkkenet.

- En ny telefon, som er sluttet til nettet.

- Seks lettere slidte kufferter (en til hver i gruppen, inkl. Rook og ekskl. Sadowski), som hver indeholder: SIN ID-kort (State Identification Number, inkl. billede og navn), samt lidt skiftetøj

- en tom attachémappe fra Diamonds møde med Takuri.

- I Rooks kuffert er der desuden flere tomme chips og en Netrunner Flip Switch (Chrome I).

- I Nomiyamas kuffert er der et Advanced Alarm Removal Kit (Chrome I), en Cardlock Decryptor og en Security Scanner.

- I Diamonds kuffert er der en kvittering for leje af en bil, som gælder frem til Lørdag den 14. November 2020 - kl. 12.00, et billede af en kvinde (Miss Gunsights), samt en seddel med et telefonnr. (Howards lokalnr. i State Service Center bygningen - se også nedenfor).

- I Carranzas kuffert ligger der et columbiansk pas (sidste note i passet er fra 2010, hvor hun rejste ind i USA), en permanent opholdstilladelse, 2 dynamit stænger, som svarer til to stænger TNT (Blast Area 3m; Dam 4D10 per stang), samt et fotografi af hendes afdøde familie (mor, far, og yngre bror).

- I Howards kuffert er der også en æske Havana cigarer, en medalje (Medal of Honor), en grøn beret med et militært kendetegn på (hans beret fra den tid, da han var Green Beret), et CIA Security Guard ID, samt et Arasaka ID.

- I Wilders kuffert ligger der også et Arasaka ID sammen med en Techscanner.

Spillernes forskudsbetaling fra Arasaka findes kun, hvis man gennemsøger lejligheden grundigt, og samtidigt klarer et Awareness (sight) 23+ rul (uden Combat Sense):

- Seks CredChips med hver 5000 euro stående på dem, gemt under et løst gulvbræt i køkkenet (23+).

Hvis spillerne ringer op til det tlf-nr., som de fandt på sedlen i Diamonds kuffert, vil de automatisk blive stillet om til CIAs reception, som vil præsentere sig som *"John F. Kennedy Federal Building. Hvad kan vi gøre for Dem?"* CIA vil straks prøve at spore, hvorfra der er blevet ringet op. Dette lykkedes efter 30 sekunders reél spiltid (GM! Tag tid på dette, samtidig med at du rollespiller receptionisten).

CIA ved at Howard er medskyldig i chippens forsvinden, og leder efter ham. Receptionisten har til opgave at finde ud af, om de forskellige telefonopkald til Howards gamle telefonnummer, kan have nogen betydning for sagens opklaring.

CIA vil holde foran lejligheden efter 15 minutter, hvis det lykkedes dem at spore opkaldet. De vil troppe op med 10 mænd ledet af Agent Roemer (hvis han stadigvæk er i live).

* * * * *

UFRIVILLIGT MØDE MED ARASAKA

Lt. Cardwell står sammen med 2 andre sortklædte Arasaka folk ved den sorte Van og venter på spillerne, og ved synet af ham må de rulle et Int 15+. Dem som klarer dette rul, synes at kunne huske ham et eller andet sted fra, men de kan ikke huske omstændighederne.

Hvis spillerne ikke stikker af, vil Cardwell høfligt hilse dem goddag, mens hans folk retter deres våben imod dem.

"Goddag ærede ladies and gentlemen, og specielt goddag til Dem, Mr. Diamond... Jeg kan se at De var inviteret til et andet selskab end vores, men da De nu alligevel har besværet Dem med at møde mig her, ja, så formoder jeg, at De har en lille gave til mig..."

Hvis spillerne på dette tidspunkt har gættet, hvor oplysningerne er, kan de forholdsvist nemt redde sig ud af situationen, og afslutte scenariet. Det er bare ikke særligt sandsynligt, at spillerne kan give ham oplysningerne, så Cardwell ender med at blive temmeligt sur på dem.

Samtidig med at han siger det følgende, bevæger Cardwell sig hen til Van'en, hvor han åbner døren op til førersædet.

"Kære venner! Jeg må anmode Dem om at følge med uden at gøre modstand. Specielt Dem, kære Mr. Diamond, ville det gøre mig ondt at ødelægge ansigtet på... Det ville være meget nemmere både for mig og for Dem, hvis De afleverer min ejendom til mig med det samme. Arasaka Corporation vil næppe foretage sig nogle repræsalier, sålænge De gør, hvad De får besked på."

De to Arasaka folk tager ved disse ord ladegreb på deres rifler, og retter dem imod hovederne på spillerne. Cardwell tager nu også sin riffel frem, som har ligget inde på førersædet. Hvis spillerne endnu ikke har reageret på situationen, siger han tingene ligeud:

"Jeg er efterhånden træt af jer. Hvis I ikke af-

leverer min chip med det samme, vil I blive skudt ned, her og nu... Jeg tæller til tre..... 1... 2... 3...:" (BANG! - En, to, eller tre døde karakterer).

Spillerne har to muligheder. Flygte eller blive skudt ned. Cardwell er nu helt sikker på, at spillerne er forrædere, som er uværdige til at leve.

Spillerne kan flygte ind i en af de gyder, som findes overalt. De kan også løbe ind i en trappeopgang, men husene er omkring 6 etager høje, og står mindst 15 meter fra hinanden. De vil desuden blive beskudt, så længe at deres modstandere kan se dem.

Reagerer spillerne voldeligt, vil det overraske de to sortklædte Arasaka agenter så meget, at de får -5 på deres initiativ, men Cardwell er ikke så nem at overraske. Han havde dog håbet at kunne intimidere spillerne til at gøre, som han ville have det. Med denne nye udvikling af situationen, vil han affyre nogle skud med sin riffel, samtidig med at han hopper ind i bilen (han får -6 på sit Rifle skill rul), og kører væk i en fart.

Spillerne kan nu fortsætte med det, de var igang med.

* * * * *

BUMSER OG BOOSTERS

Spillerne har allerede fået at vide, at der var nogle bumser, som bevidnede spillerne blive solgt til C.M. Parts. Hvad spillerne ikke ved, er at også en Booster bande holder til her.

Disse Boosters, The Boston Slaughters, beskytter bumserne i deres område. Hvis fremmede trænger ind på deres turf, vil de blive udspioneret af et par medlemmer af banden, som ikke giver sig til kende, hvis spillerne viser respekt for bumserne, eller hvis de er tungt bevæbnede (de ønsker ikke at blive mejet ned af et corporate team, meget forståeligt).

Skulle spillerne generer disse stakkels mennesker, så brug Boosterne til at gøre livet surt for spillerne. Boosterne vil reagere voldsommere, desto mere bumserne generes.

"Gud sendte os! Vi er kommet for at ødelægge jeres liv, og omgøre det til helvede på Jorden."

Hvis spillerne splitter sig op, så en af spillerne går alene rundt i området, vil Boosterne lægge sig i baghold. Lige gyldigt om spillerne har generet bumserne eller ej, så vil Boosterne ønske at give denne spiller en masse smerte, og bagefter score alle hans ejendele.

Hvis en sådan spiller får sat sig hurtigt i respekt, og samtidigt betaler banden nogle penge, vil de dog lade ham gå.

Det er ikke første gang, at bumserne har set Hays og Fox sælge lig til Jackal. De ved, at det altid foregår på samme måde, og at R.E.O. Meatwagon folkene efter handelen tager ud for at drikke sig fulde på The Mortuary. Hvis spillerne bestikker bumserne med penge eller sprut, fortæller de da gerne, hvad de ved. Ellers må spillerne intimidere sig til oplysningerne (Cool or Intimidate vs bumsernes Cool).

Sadowski skal slå et Streetwise 20+, for at kende adressen på The Mortuary. Ellers kan adressen findes på en Public Access Dataterm med et Library Search 13+ rul.

Hvis bumserne synes godt om spillerne, fortæller de også, at nogle mørkklædte mappedrenge leder efter dem. Bumserne blev udspurgt af disse folk, som ikke var særligt behagelige, og de ville have at vide, hvor spillerne var blevet fragtet hen. CIA fortalte ikke bumserne, at de var fra CIA. Dette må spillerne selv gætte sig til (hvad der alt efter omstændighederne kan være meget svært).

* * * * *

R.E.O. MEATWAGON

Hvadenten spillerne ringer op til R.E.O. Meatwagon, eller tager hen til deres hovedkvarter, vil de ikke få ret meget ud af det.

Oplysninger om deres ansatte er fortrolige. Medmindre at spillerne giver en heftig bestikkelse (minimum 500 eb), eller giver en meget

god grund til det (kræver godt rollespil), så vil spillerne ikke få andet at vide om Jeff Hays og Pete Fox, end at de er ansat i firmaet. Deres adresser, og lign., udleveres (officielt) ikke.

Hvis spillerne ikke kan huske piloternes navne, kan de sagtens få dem at vide, hvis de fortæller tidspunktet og stedet for nødopkaldet. Kender de piloternes navne og tidspunktet for opkaldet, så kan de også godt få stedet for opkaldet at vide.

De kan også godt få at vide hvilken kunde, som tilkaldte R.E.O. Meatwagon. Det gjorde Graham Rook, som havde en gruppe-konto. Sådan en gruppe-konto gælder også for de personer, som ejermanden oplyser, hvis ejermanden er tilstede, når R.E.O. Meatwagon kommer for at hente kunderne.

* * * * *

CLUB CHILLO

Alle spillerne, pånær Ann Wilder og James Howard, er godt kendt her. Hver gang at Diamond & Co. skulle i byen, har de også været et smut ind her, for at hilse på deres andre kontakter her.

Ingen her kender Ann Wilder eller James Howard, så en del af gæsterne vil stirre på disse to mennesker. Hvor der i beskrivelsen her nedenfor tales om spillerne, så gælder det ikke Ann Wilder eller James Howard. Disse to fryses ude af alle (pånær af J. D. som oppebærer en rent professionel attitude over for dem).

GM's Note: kommer det til et Facedown herinde (Cool vs Cool), så har en typisk gæst 8 i Cool, 7 i Ref og 7 i Brawling (ingen kan bruge deres Reputation, da de ikke ved noget, eller kan huske noget om hinanden). Se reglerne for et Facedown til sidst i Tasks & Skills kapitlet i regelbogen. Da slagsmål herinde sker ofte, vil ingen bebrejde nogle noget, sålænge at ingen bliver dræbt.

J. D. alias Chillos Smith, vil hilse på spillerne. Han kender både de rigtige navne og Handles (dvs. Streetnames) for alle, pånær Wilder og Howard. Kun Sadowski genkender J. D., men hvis de andre klarer et **Int 15+**, kan de svagt erindre at have mødt manden før.

En ung fyr vil også komme hen til spillerne. Han spørger Diamond om hvor "Tommygun" er henne (Grahams gadenavn). Fyren, Malcolm Wolter, kender Diamond og Rook særdeles godt, og vil spørge Diamond om, hvordan at udvekslingen gik, hvis han ingen mistanke har om at noget er gået galt (dette afhænger af Diamonds reaktion). Spillerne kan også svagt huske, at have set denne fyr før, hvis de klarer et **Int 15+**.

Han vil præsentere sig selv som Black Voltage, hvis spillerne spørger, men vil synes det er et mærkeligt spørgsmål, da de jo godt kender hinanden.

Det går nok ret hurtigt op for Wolter og J. D. at spillerne står i lort til halsen. Hvis Wolter ikke fik spurgt Diamond om udvekslingens forløb, så har han i hvertfald glemt alt om sit spørgsmål nu, for han kan jo se, at den gik i lort.

J. D. og Wolter vil i munden på hinanden, prøve at fritte så mange oplysninger som muligt ud af spillerne. Når de har hørt nok, vil de tilbyde dem hjælp. J. D. kan hjælpe dem med nogle få oplysninger, og Wolter kan hjælpe dem med at finde mulige oplysninger i Nettet.

Her på stående fod kan kun J. D. hjælpe. Wolter vil give sin adresse til spillerne, hvis de afslår hans tilbud om at komme med hjem til ham selv.

J. D. kan give spillerne følgende oplysninger:

- Diamond snakkede mandag formiddag med en fyr, som aldrig har været her før. (*Lt. Paul Cardwell, som aftalte at mødes med Diamond her senere på dagen sammen med hans chef, Hiraka Takuri. J. D. kan give en generel beskrivelse af Cardwell.*)

- Om eftermiddagen mødtes Diamond her med en japansk udseende mand i et dyrt jakkesæt. Manden kom sammen med 4 bodyguards klædt helt i sort, samt fyren, som Dia-

mond snakkede med tidligere på dagen. De andre spillere (pånær Wilder og Howard) var der også. Manden i jakkesættet gav Diamond en attachémappe. (*J. D. har her beskrevet Diamonds møde med Hiraka Takuri. Hvis Diamond spørger J. D., så kan bartenderen også oplyse, at Marcs kæreste, Miss Gunsights, var tilstede i baren under mødet, og at hun forlod stedet lige efter mødet sluttede.*)

– Endelig kender J. D. også adressen på den lejlighed, som spillerne havde fået stillet til rådighed (Marc har selv fortalt ham den tidligere på ugen).

* * * * *

SKUMLE LEJLIGHEDER

Det er et ret skummelt kvarter, hvor Pete Fox og Jeff Hays bor.

Ingen af dem er hjemme, med mindre at spillerne henter dem på The Mortuary, men Pete Fox's nabo er hjemme.

Naboen, en midaldrende sort mand, kun klædt i slidte jeans og en beskidt "hvid" undertrøje, er hjemme. Hvis han hører larm fra Pete's hoveddør, vil han kigge ud af sin dør med en shotgun i hænderne. Hans Combat Scores:

Initiative 8/#shots 5/ROF 2/DAM 4D6/Rel. VR/Skill +10

Hvis spillerne ikke virker truende eller farlige for deres omgivelser (ved f.eks. at sparke Pete's dør ind), fortæller han dem, at Pete og hans ven, Jeff, er henne på The Mortuary. Han kender adressen, hvis de spørger ham.

Virker spillerne truende, trækker han sig tilbage til sin lejlighed, og ringer efter politiet, som kommer efter 10 minutter.

Både Pete's og Jeff's dør er låst. Låsene er ikke særlig gode (**Pick Lock 15+**), men der er også en elektronisk kort-lås med indbygget tyveri-alarm i Jeff's dør (**Electronic Security 20+** for at afbryde alarmen og **Electronic Security 20+** for at slå låsen fra). Går alarmen igang, kommer politiet efter 10 minutter.

Dørene kan også sparkes op, men de er ret solide (**Strength Feat 20+**). Sparkes Jeff's dør op, går alarmen selvfølgelig igang, medmindre at den allerede er blevet afbrudt.

Pete's lejlighed indeholder intet af interesse, men inde i Jeff's lejlighed kan spillerne genfinde alle deres stjålne ejendele. Dvs. alt pånær de penge, som de havde på sig, da de blev angrebet af CIA på Angelo's. Af alle piloternes penge er der kun 940 euro tilbage

Den vigtigste af deres ejendele er en specielfremstillet Zetatech "E-Book" Microcomp (Chrome II), som ligger i en lille plydsforet æske sammen med et Low Impedance kabel. Spillerne havde den med på restauranten, så oplysningerne kunne føres fra Nomiyamas Wet Drive over til den tomme chip, som sidder i mini-computerens ene chipslot.

Beskrivelsen af computerens funktion kan ses under hændelsen "Røvtur".

I Ann Wilders tegnebog, som ligger i bunken af udstyr, ligger nøglen til spillernes lejlighed. Der er overhovedet ikke andet i tegnebogen, hvis man ser bort fra de 50 cents i møntlommen.

* * * * *

THE MORTUARY

Denne skumle bar er stedet, hvor Pete og Jeff ynder at holde til, når de ikke er på arbejde.

Når spillerne ankommer, står piloterne og får sig et slag pool med to af stedets andre gæster, og da de er temmeligt fordybet i spillet, får de ikke øje på deres tidligere kunder, før end spillerne står og ånder dem tungt i nakken.

Piloterne bryder psykisk sammen når konfrontationen finder sted, og genvinder ikke deres selvkontrol, med mindre at spillerne opfører sig som vatnisser, hvorved alt alligevel er til grin.
De tilstår alt, hyler af rædsel, og tilbyder at gøre hvad som helst for karakterene, for det sidste de havde ventet at se her på deres stambar, er spillerne... i live.

Hvis deres liv afhænger af, at de forærer alt hvad de ejer til spillerne, inklusive det tøj, som de står og går i, tøver de ikke et sekund med at gøre, som der bliver sagt.

Hvis spillerne bare vil have deres ejendele igen, har de skrækslagne piloter absolut intet imod at hente tingene til dem (dvs. stikke af). Spillerne vil nok insistere på at gå med dem, hvilket også bare er i orden for Pete og Jeff.

Piloternes to kollegaer vil puste sig op med deres billardkøer, og true med at slå spillerne til plukfisk, men godt rollespil (eller et Intimidate 17+) kan hurtigt få dem ned på jorden igen. Hvis de ikke intimideres via rollespil eller terningeslag, bliver dem, som står nærmet Pete og Jeff, angrebet. Deres Combat Scores (Billardkøer):

Initiative 8/DAM 1D6+1/Skill +14

* * * * *

BILUDLEJNINGEN RENTA-ROBO

Filialer for denne Artificial Intelligence styrede biludlejningskæde, kan findes over det hele i Boston Metroplex. Der er ingen mennesker til at betjene kunderne. I stedet for dem står der en terminal i midten af rummet. Terminalen tager imod ens kreditkort, trækker det skyldige beløb fra, udskriver en bil, og programmerer bilens indbyggede autopilot til at køre fra hovedcentralens parkeringskælder til filialen, hvor kunden venter.

Filialerne, som praktisk set kun består af et kedeligt rum uden vinduer, inderholder kun nogle sofaer, terminalen, og en servicetelefon, som man kan bruge til at få fat på en tekniker, hvis noget skulle gå galt (hvad sjældent sker).

Ligegyldigt hvilken filial (der er over 30 i Boston og omegn), som spillerne vælger, kan de få oplyst deres bils nuværende position, indregistreringsnummer og bilmærke via terminalen (intet terning rul behøves), så længe at kundens navn indtastes. Bilen er lejet i Marc Diamonds navn.

Spillerne kan få bilen kørt hen til filialen, eller de kan selv tage hen til den. Den står parkeret på hjørnet af Arlington St. og Newbury St., hvilket er lige ved siden af Restaurant Angelo's (at restauranten, hvor det hele startede, ligger lige dér oplyses selvfølgelig ikke til spillerne).

Bilen er i øvrigt en blå Ford-Mazda sekspersoners sedan, som kører på elektricitet.

* * * * *

BLACK VOLTAGE

Malcolm Wolter (alias Black Voltage) venter hjemme i sin lejlighed på at spillerne skal dukke op, hvis de ikke tog med ham hjem fra Club Chillo.

Han behøver dog noget at gå efter, og kan derfor ikke hacke et sted, som han ikke kender noget til. Han ved dog, at Rook var abonnent hos R.E.O. Meatwagon, og prøver derfor at hacke sig ind hos dem.

Malcolm prioriterer sin hackning således:

1. R.E.O. Meatwagon.
2. Knækningen af Wet drevets adgangskode (hvis han kender til dets eksistens).
3. Arasaka America Boston.

Han nægter under alle omstændigheder at bryde ind i CIA's computersystem. Dertil værdsætter han sit liv for meget.

Når han kommer hjem fra Club Chillo med eller uden spillerne, går han straks i gang med at hacke sig ind i R.E.O. Meatwagons mainframe i Boston. Snart finder han rapporten, som vedrører spillerne, og skriver den ud på sin printer. Derefter logger han sig ud, og slapper lidt af med en kold dåseøl fra sit køleskab. Er spillerne tilstede, byder han selvfølgelig på øl.

Har han siddet og ventet på spillerne længe, så ligger printout'et fra R.E.O. Meatwagon på bordet, otte tomme øldåser ligger på gulvet, og Malcolm selv ligger, sovende, på sin sofa, når de endelig dukker op.

Hvis spillerne fortæller ham om Nomiyamas Wet drive og deres manglende adgangskode, vil han prøve at knække koden. Efter en times arbejde må han dog opgive. Den er ganske enkelt for kompleks, til at han kan finde ud af at bryde den. (Se beskrivelsen af Wet drevet og Zetatech Microcomputeren i hændelsen "Røvtur".)

På et eller andet tidspunkt går han i gang med at bryde ind i Arasakas mainframe. Han har sit Vidboard slået til, og spillere kan nu følge med over skærmen. Det følgende sker over cirka en time:

Efter at have brudt ind i det store Data Fortress med sin forstærkede Worm, bevæger han sig igennem en labyrint af grafik-korridorer. På vejen møder han nogle Bloodhounds, som ikke ser ham, fordi han gør sig usynlig med Invisibility.

Snart efter er han inde i den centrale del af Data Fortet, hvor han straks åbner en Memory op. Efter at have stået et stykke tid, og bladret virtuelle kartoteksposter igennem, begiver han sig over til en anden Memory, som han også åbner op...

Spillerne kan se på skærmen, at det drejer sig om nogle person filer med navnene: Marc Diamond, Ann Wilder, James Howard, Graham Rook, Hisayuki Nomiyama og Maria Carranza. Lidt efter begynder filerne at "brænde" og snart efter er der kun aske tilbage, af hvad der var spillernes filer.

Lidt efter går hans laserprinter dog i gang, og filerne printes ud (muligvis til stor fornøjelse for spillerne).

Læg de relevante handouts på bordet, hvor I spiller. Kun de spillere, som ikke kaster sig over sedlerne, får lov at rulle et **Awareness** med **Combat Sense 25+**. Hvis ingen klarer dette rul, eller hvis alle spillere er optaget af de forskellige handouts, så vil ingen opdage, at Malcolm angribes af to programmer, Glue og Firestarter, som har lagt mærke til ham.

En flimrende masse af rødlige mønstre kommer pludseligt til syne på skærmen, og lidt længere nede af grafikkoridoren er det som om, at en søjle af grafisk ild kommer hastigt nærmere. I det samme siger en buldrende stemme over højtalerne, som er sluttet til hans cybermodem: "BLAAACK VOOOLTAAAAGEE"

Kun spillere, som så angrebet komme, kan reagere på det. Malcolms interface kabel skal hives ud omgående, hvis ikke Firestarteren skal nå at dræbe ham.

GM's Note: Spillerne, som har spottet angrebet, skal med det samme gøre det klart, at de ønsker at hive hans stik ud. Gør de ikke det, vil hans cybermodem udsende kraftige elektriske impulser til hans hjerne og krop, hvilket han med det samme dør af.

Elektriciteten virker, som hvis man tog 18 point i skade minus BTM, hvilket øjeblikkeligt medfører et **Death Save** og et **Stun Save**. Ingen reél skade påføres spilleren. Kun muligheden for at dø eller gå i shock udsættes karakteren for. Kun hvis man bruger elektricitet, har man en chance for at genoplive en "ristet" person.

Hvis Malcolm overlever dette angreb, vil han dog være så udmattet, at han ikke orker at hacke mere i de næste flere dage. Han drikker nogle flere øl, og går så i seng.

* * * * *

RESTAURANT ANGELO'S

På hjørnet af den grund, hvor Hotel Ritz Carlton ligger, holder spillernes bil. Restaurant Angelo's har i øvrigt til huse i stueetagen af hotelbygningen.

Der ligger ingen spor efter spillerne i bilen, som er en el-dreven Ford-Mazda seks-personers sedan.

Der er synlige spor efter ildkampen mellem R.E.O. Meatwagon aerodynen og CIA agenterne ved hotellet. Skudhuller efter en kraftigt kalibret maskinkanon, og murbrokker efter en salve raketter, taler deres tydelige sprog.

Hvis spillerne har været hurtige, og det sta-

digvæk er fredag aften, så render en masse folk rundt, som er i gang med at rydde op efter episoden. Ligene af CIA folkene er allerede fjernet, og politiet har taget deres rapporter, og er gået igen.

Da restauranten har selvstændig indgang, er det kun de ansatte dér, som kan genkende spillerne. Heldigvis for spillerne, bruger mafiaen i byen, ledet af Don Schrecklin, ofte stedet til deres henrettelser. Dette betyder, at selvom nogle af tjenerne bliver noget chokkeret over at se spillerne igen, så flipper ingen så meget ud, at de ringer efter politiet.

Kun overtjeneren ved noget, som har betydning for sagen. Han kan oplyse spillerne, at klokken 16.45 i eftermiddags, blev et selskabslokale reserveret til Diamond og selskab. Reservationen blev foretaget af en Mr. Robert Letts. Desuden må spillerne godt se selskabslokalet, hvis de bestikker ham med mindst 100 euro.

Lokalet er fuldstændigt smadret, og rester af inventar ligger over det hele. Seks Ligsignaturer er aftegnet på gulvet. Dette er selvfølgelig spillernes egne signaturer, som Pete Fox og Jeff Hays afmærkede, inden at de forlod stedet. Alle vinduerne er ødelagte, pga. granaterne.

Ved dette syn, må alle spillerne, ekskl. Sadowski, rulle et Int 15+. Dem, som klarer dette rul, får pludseligt et flashback, som gør dem forsvarløse i over et minut. Spillerne opdager, at de var faldet om, når de vågner igen:

"Du åbner bildøren, og stiger ud på den våde vej. Det øs-regner, så du begynder at løbe over mod Restaurant Angelo's.

En tjener i mørkt jakkesæt tager imod, og viser dig igennem det store spiselokale over mod en dør, som han åbner op. Han smiler til dig, og siger noget om nogle velkomstdrinks.

Du ænser ikke hans ansigt, men går ind i lokalet og sætter dig i en stol. Tjeneren gør mine til at tage dit overtøj, men du protesterer.

Lidt efter sidder de andre også i en stol, og dine øjne falder på den drink, som står foran dig. Du kan ikke huske dens navn, men da du smager på den, kan du fornemme smagen af frugtjuice blandet sammen med bourbon og serveret over frosne gin-klumper.

Dit blik falder tilfældigvis på vinduerne, da nogle granater i det samme ryger ind i rummet til jer. Glasskår falder overalt og derefter er alt sort..."

* * * * *

NYE FORVIKLINGER

Miss Gunsights præsenterer sig over for spillerne på et eller andet tidspunkt, som allerede nævnt i Forhistorien.

Hun vil gå smilende hen til Marc Diamond, og give ham et dybt tungekys, inden han kan nå at reagere, hvilket givetvis vil skabe forvirring hos spillerne.

Hun vil smilende sige noget lignende:

"Min kære diamant. Jeg kan se at du har fundet dig nogle nye venner. Hvorfor præsenterer du mig ikke for dem?"

Sadowski må slå et Int 13+. Klarer han dette rul, genkender han kvinden som Miss Gunsights alias Julien Hermitte og kan huske følgende om hende:

GM's Note: Giv Sadowski's spiller informationerne i enrum.

- Hun er Diamonds kæreste. De gik meget sammen indtil for en måned siden, men af en eller anden grund, har de ikke været meget sammen her på det sidste (han ved ikke at Miss Gunsights er ved at gå kold på Marc).

- Hun er en højtbetalt Street Samurai, som tit er i udlandet, pga. et eller andet job.

- Hun er tit på missioner, som modarbejder Arasaka, da hendes bror (han kan ikke huske hvad han hed) blev skudt af Arasaka Security Guards for 3 år siden.

Marc Diamond må også gerne rulle et **Int 15+**, og hvis han klarer dette, kan han huske at have set hende før, men intet andet. Har spillerne været oppe i deres lejlighed, har han sikkert også fundet fotografiet af hende.

Hvis Sadowski siger til ham, hvad han ved, kan han dog verificere disse oplysninger som korrekte. Han kan dog stadigvæk ikke selv huske nogle detaljer.

Miss Gunsight vil (under falske forudsætninger, selvfølgelig) tilbyde sin hjælp, da "hun kan se, at der er noget galt".

Hvis spillerne reagerer positivt på hendes tilstedeværelse, vil hun spille den bekymrede kæreste, som gerne vil hjælpe spillerne. Hendes virkelige plan er dog at lokke spillerne i en fælde, så hun kan få sine penge og mere til igen af CIA.

Til at starte med, vil hun bede spillerne fortælle hende alt, hvad de ved om sagen. Derefter vil hun fortælle spillerne, at hun er god til at skyde, og derfor kan tage med dem, hvis nogle folk skulle dukke op og skyde på dem. Hun accepterer ikke "nej" som et svar.

Hvis det ender med, at de ikke vil have hende med (hvad hun selvfølgelig vil argumentere imod), vil hun igen skygge dem, og dukke op som en skytsengel, hvis de skulle komme i problemer med Arasaka eller CIA.

Hun vil ikke sætte sin plan i værk, før end spillerne har været oppe hos hackeren Black Voltage, men lige så snart de har været der, slår hun til. Dette skyldes, at hun har brug for lidt tid til at få kontaktet hendes goons og få dem placeret på den forladte båd. Så snart at hun har et ledigt øjeblik ("I må undskylde, men jeg skal aftræde på naturens vegne") vil hun ringe til sine venner (læs: Goons) og aftale sin plan med dem. (Se Røvtur.)

* * * * *

RØVTUR

Hvis spillerne endnu ikke har fundet ud, hvad Zetatech Microcomputeren skal bruges til, vil hun foreslå, at de finder ud af det, efter at hun har frittet dem ud om deres udstyr.

Hvis spillerne tænder for den, starter dens eneste program med det samme. Programmet er en modificeret udgave af Backup (Utility program – Strength 10), som altid fungerer optimalt.

Programmet vil bede brugeren om at tilslutte et interface kabel mellem computeren og den "eksterne hukommelsesenhed" (Wet driv'et, selvfølgelig), hvis dette ikke allerede er blevet gjort.

Hvis brugeren forbinder sig selv via sine interface plugs (hvis han har nogle), vil programmet meddele at den leder efter et "cybernetic memory drive". Har personen intet Wet drive, melder programmet bare fejl, og starter forfra.

Når forbindelsen via Interface kablet er i orden, vil programmet bede om en adgangskode, såfremt filen, som ønskes kopieret er File Locked. Til sidst meddeler den, at kopiering af filen (med navns nævnelse) er sat i gang.

Selvfølgelig kender spillerne ikke koden, og ingen de kender, kan finde ud af at bryde den.

Miss Gunsights starter sin plan med at fortælle spillerne, at hun kender en lidt underlig paranoid fyr, ved navn Quaid, som har specialiseret sig i at bryde koder. Hun vil gerne prøve at aftale et hurtigt møde med ham, men hun kan intet garantere.

Hun ringer nu op til sine goons, hvor hun aftaler med "Quaid" (som ikke eksisterer), at de vil møde ham på den forladte fragter "Ma-roga", som ligger for kaj ved Dorchester Ave. nær Stone & Webster bygningen, om en halv time. Hun aftaler også med "ham", at de medbringer Microcomputeren (som hun i virkeligheden selv behøver).

Hun vil aftale med spillerne, at de møder hende på det aftalte sted. Hun vil fortælle dem, at hun vil køre lidt foran de andre i sin bil, så hun kan checke, om Arasaka eller CIA skulle have lagt et baghold ved havnen, for det lader jo til,

at en af parterne altid ved, hvor spillerne befinder sig. Da ingen er efter hende, vil hun insisterer på at køre alene, hvis det skulle blive nødvendigt at argumentere for sagen.

Hun vil faktisk gøre, som hun har sagt, for det sidste hun ønsker nu er indblanding fra Arasakas side.

Fase to af hendes plan går ud på, at hendes folk skal placere to hurtigtgående speedbåde ved siden af fragteren – én til hende og én til dem selv. Disse er placeret, som vist på kortet, med hendes liggende ude af syne fra kajen. Desuden er det planen, at de skal færdes på båden, som om de holder vagt over en vigtig person.

Når spillerne når frem til kajen, er alt fredeligt, og ingen fare er på færde (sådan da). Se på kortet for placeringen af "vagterne".

Når spillerne kommer om bord på fragteren, vil de af fire "vagter" blive ført ned i skibets lastrum, hvor to af "vagterne" vil blive og holde øje med dem. Spillerne får nu besked på at vente her, til de andre kommer tilbage.

"Mr. Quaid ønsker at tale med Dem Mister. Miss Hermitte... Vil De og den herre være så venlige at følge med mig?"

Hvis spillerne brokker sig, vil vagterne svare med, at Mr. Quaid for kort tid siden blev udsat for et mordforsøg. Derfor er Mr. Quaid forståeligt nok meget paranoid. De undskylder flere gange, men de parérer bare ordrer.

Nomiyama og Miss Gunsights eskorteres nu videre ind i det bageste lastrum, op af bagtrappen, og ind i en lille kahyt.

GM's Note: Bed nu alle spillere, pånær spilleren af Nomiyama, om at gå udenfor spillelokalet.

Inde i kahytten trækker hun hurtigt en Taser og vifter ud med den efter Nomiyama, som vil blive totalt overrasket, medmindre at spilleren kan klare et **Awareness (sight) 20+**.

Overrasker hun Nomiyama, har hun ham inden for Point Blank Range, samt at hun får Surprise bonus (Diff. 10, +5 på hendes rul).

Overrasker hun ikke techien, eller er hun nødt til at skyde mere end én gang, har hun kun hendes normale chance for at ramme.

Rammer hun spilleren, skal han klare et **Stun Save** på -2 for hvert skud han er blevet ramt af, inden for tre Combat Turns, eller gå bevidstløs i omkring 5 til 15 minutter (dvs. rammes han af tre skud inden for tre Combat Turns, har han -6 på sit Save rul).

Dernæst klatrer hun med den stakkels Nomiyama på skulderen ud af et stort hul i kahyttens væg og ned af en rebstige, som fører ned til hendes speedbåd. Efter at have fået båden godt i omdrejninger, sejler hun med høj fart ud i kanalen.

GM's Note: Her må de andre spillere godt hentes ind igen. Samtidigt er det nu techiens tur til at gå udenfor.

De andre spillere står nu nede i det foreste lastrum, da den ene "vagt" efter to minutters tid tager en smøg frem og tænder den med sin Zippo lighter... Umiddelbart efter tager han ladegreb på sin SMG og åbner ild mod spillerne over et område på 4 meter (Suppressive Fire). Den anden vagt gør det samme, hvilket giver spillerne et rul på **Athletics 15+** for at undgå at blive ramt af 1D6 kugler (op til det maksimale antal 30 kugler per magasin). Mændene hopper derefter i dækning bag en container for at skifte magasin på deres våben.

I det samme kan spillerne også på et **Awareness (hearing) 20+** (inkl. evt. Combat Sense) høre lyden af en Speedbåd, som gasser op.

GM's Note: Kør denne kamp, som du har lyst, men husk at "vagternes" hovedfunktion er at forsinke spillerne så meget som muligt.

De andre folk, som ikke stod inde ved spillerne, vil nu trække sig tilbage til den anden speedbåd. Ingen af dem bør dog nå at slippe væk.

Er spillerne hurtigt oppe af lastrummet, kan de

nå at se skumstriberne i vandet, som viser at den mystiske båd sejlede ud mod Boston Inner Harbor. De vil også lægge mærke til, at hverken techien eller Miss Gunsights er at se nogle steder.

Hvis spillerne ikke på en eller anden måde forfølger speedbåden, vil det se skidt ud for techien (men godt ud for CIA og Miss Gunsights).

Hvis spillerne kører i bil vil de, hvis de kører ud på broen ved Northern Avenue, kunne se den lille båd lægge ind til kaj ved det nu nedlagte New England Aquarium, såfremt de klarer et **Awareness (sight)** 20+ (uden Combat Sense) eller et **Luck** 12+ (hvis Awareness rullene overhovedet ikke lykkedes). Luck Point må selvfølgelig gerne bruges på et Luck rul.

Spillerne kan være fremme ved kajen seks lyskryds og 10 minutter senere. Tre af disse lyskryds efter eget valg lyser rødt, når spillerne passerer dem, og et **Driving** 15+ eller lign. er påkrævet for at passere dem sikkert, medmindre at de altså overholder færdelsreglerne (hva' for noget? Er det ikke Cyberpunk vi spiller?). Fejler spillerne et eller flere af disse rul, så brug Vehicle Combat reglerne i regelbogen for at se hvad der sker, eller find selv på et resultat.

Forfølger spillerne Miss Gunsights i den anden speedbåd, ser de hvor båden lægger til kaj, hvis de ruller et **Awareness (sight)** 15+ (uden Combat Sense) eller et **Luck** 10+ (som ovenfor). De vil tilbagelægge afstanden fra fragteren til kajen på 4 minutter, og komme ca. 3 minutter efter Miss Gunsights.

Her starter fase tre af Miss Gunsights plan. Hun bærer den stadigvæk elektricificerede Nomiyama op på kajen, og starter downloadningen af Norad 1 filen.

GM's Note: Bed igen alle spillere gå ud af lokalet for en kort bemærkning, og lad Techiens spiller komme ind igen.

Miss Gunsight fisker nu sedlen frem, hvor koden står, og indtaster den på computeren, som hun tager fra Nomiyama.

Programmet kopierer nu indholdet af hans Wet drive ned på chippen, som sidder i computeren, under filnavnet "NORAD 1".

Overførslen af filen fra Nomiyama's Wet Drive til den tomme chip tager cirka 10 sekunder.

Filen "NORAD 1" indeholder kun flere tusinde linjer koder, som består af tal og bogstaver, og hver linje er 10 karakterer lang. Ingen steder i filen kan man se noget (pånær navnet), som kan fortælle hvad filen skal bruges til.

Nomiyama kommer nogenlunde til sig selv, efter at dataoverførslen er fuldført. Han har i sin halvt bevidstløse tilstand oplevet hele affæren, og ved nu at Miss Gunsights er i besiddelse af en chip med informationerne fra hans Wet drive.

Miss Gunsights føler sig nu så ovenpå, at hun triumferende fortæller techien hendes part af historien. Dette tager så lang tid, at spillerne kan nå frem til kajen, hvor de kan nå at gøre én Combat Action inden at hun fuldbyrder sin triumf (se nedenfor).

"Det er beklageligt, at vi skulle mødes på denne her måde, for nu da du kender min part i det her rod, er jeg desværre tvunget til at slå dig ihjel.

Jeg ville ellers gerne have dyrket en omgang hed sex med dig, og måske du også havde fået din hukommelse igen.

Du skal bare til slut vide, at dine venner er døde...dræbt af mine folk ombord på fragteren... Ingen der arbejder for Arasaka, arbejder for noget godt, og fortjener således ikke at leve....

Bed til din kristne gud om at din sjæl må komme i himmelen og ikke i helvede!"

GM's Note: Efter at hun har fortalt spilleren hendes rolle i hele affæren, må alle spillere gerne være i lokalet igen.

I samme nu som spillerne når indenfor 50 meter af Miss Gunsights og Nomiyama, kan de se, at hun hiver sin Sternmeyer frem, og plan-

ter den lige foran techiens hoved, mens at hun fuldfører sin sidste sætning (*"...Bed til din kristne gud om at din sjæl må komme i himlen og ikke i helvede!.."*).

Spillerne kan nå at foretage sig én handling inden at hun affyrer 2 skud i hovedet på ham.

Får Miss Gunsights skudt Nomiyama, vil hun løbe så hurtigt hun kan de 70 meter ned af Central Street, til hun når Atlantic Avenue. Slå MA vs MA hvis spillerne optager forfølgelsen.

GM's Note: Husk at man ikke kan foretage sig andre handlinger end at løbe, hvis man vil udnytte sin fulde Running Movement Allowance. Ønsker man at foretage sig noget udover at løbe, bruger man sin normale Movement Allowance, og får samtidigt -2 på alt hvad man laver.

Her vil hun løbe ud på vejen, så bilerne bliver nødt til at bremse. Derefter skyder hun en bilist igennem dennes frontvindue med tre skud. Offeret hiver hun bagefter ud af bilen, så hun selv kan komme til. Snart efter kører hun væk med dækrøg stående til alle sider.

Slipper hun væk, vil hun ikke dukke op i scenariet mere. Snart kan hun nyde sit otium på en solbeskinnet, næsten ikke forurenet stillehavsø, med omkring en million euro på lommen.

* * * * *

DEN ENDELIGE KONFRONTATION

Hvis spillerne på en eller anden måde får pacificeret Miss Gunsights, inden at hun slår Nomiyama ihjel, har de informationer nok til afslutte scenariet.

Hvis Nomiyama får skudt sin hjerne ud på kajen, og Miss Gunsights når at stikke af, har de derimod bøffet den gevaldigt. nogle dage senere vil Arasaka finde dem, og gøre en ende på deres karrierer som Edgerunners.

Dør både Nomiyama og Miss Gunsights, kan de godt afslutte scenariet, sålænge at de får fat på chippen. De vil højest sandsynligt bare ikke have fattet hvad det hele gik ud på, og hvordan de havnede i den situation, som de stod i, da scenariet startede.

Spillerne har tre valgmuligheder, som ud fra hvordan scenariet gik, kan have mange udfald. Ingen af disse udfald er detaljeret beskrevet, for så ville antallet af sider i scenariet være dobbelt så stort, som det er nu.

Mulighed 1:

Spillerne får afsat chippen til Arasaka, som enten belønner dem, eller slår dem ihjel nogle dage efter.

Udvekslingen vil denne gang finde sted på Hiraka Takuri's kontor i Arasaka bygningen i Boston. Ingen diskusion, da han er ved at være temmelig træt af spillerne.

Mulighed 2:

Spillerne får afsat chippen til CIA, som enten skyder dem bagefter, eller får givet dem et nyt liv, og en ny identitet.

Udvekslingen vil finde sted på Robert J. Letts' kontor i John F. Kennedy Federal Building.

Heller ingen diskusion er mulig her, da han egentligt også er lidt træt af spillerne (han har sikkert nu ikke sovet i over 40 timer).

Mulighed 3:

Spillerne overser af en eller anden grund chippen, eller også vælger de at ødelægge den. Hvis beviser herfor sendes til CIA, vil sagen imod dem blive droppet, men ingen andre specielle ydelser vil blive tilbudt spillerne (selvom de måske vil påstå noget andet, inden at de har chippen).
Dette vil i praksis betyde, at spillerne vil afgå ved en brutal død nogle dage senere. Enten fordi et Arasaka Team eller et CIA Team står bag.

De spillere, som døde i scenariet, ligger nu igen i en bodybag. Denne gang er de bare helt døde, og repræsenterer endnu en ændring til gevinstnummeret på BodyLotto™.

LOKALITETER

Her følger nu beskrivelserne af de forskellige steder, som spillerne med sandsynlighed, vil frekventerer én eller flere gange.

De er skrevet, så GM'eren nemmest kan overskue situationerne, som vil opstå i scenariet. Samtidig har vi prøvet at indlægge så meget atmosfære, som det overhovedet har været muligt, uden at det begrænser GM'erens egen kreativitet.

Her følger først en grundlæggende beskrivelse af Massachusetts.

MASSACHUSETTS (MA)

Hovedstad:	Boston
Nye byer:	Flere forskellige nye forstæder til Boston
Industri:	Bio-teknologi, cybertekno-logi, elektronik, fiskeri, og mellemtung industri

Staten Massachusetts har ikke været stabil siden militæret ophævede krigsretstilstanden, og overdrog kontrollen af USA til en civil regering.

Faktisk har det været så slemt, at T-shirts med påskriften "I live in an unstable state" har været den helt store sællert igennem de sidste flere år.

Boston Metroplex er vokset uhæmmet, fordi Massachusetts ikke har været så hårdt ramt af syreregn, som de andre østliggende stater, hvilket har gjort området til et meget attraktivt sted at bo.

Landet har til gengæld sine egne problemer at slås med: Korruption og statsmæssig opsplit-ningstrang!

Boston kan ikke kaldes for én stor by, men snarer en sammenslutning af uafhængige bystater. Desuden overtog Boston næsten hele korruptionen og Mafia familierne fra New York, efter storbyens sammenbrud.

Disse Mafia familier er nu også med i spillet om politisk magt, og viger ikke tilbage fra at bruge ulovlige metoder, hvis det passer dem.

Dette betyder, at der i Boston Metroplex findes cirka 24 bystater af næsten samme størrelse, hvor den "største" får pladserne i byrådet. Resultatet af dette vanvid viser sig ved, at by-rådet skifter medlemmer cirka hvert år, men Old Boston har dog altid haft en mand repræ-senteret - som regel et medlem fra Schrecklin brødrenes Mafia familie.

Politik har på grund af dette kaos mindre og mindre tiltrækningskraft hos den almindelige borger, som bitter og kynisk er holdt op med at stemme. Desværre øger disse tendenser bare tilstanden af korruption.

Turist attraktionen Cape Cod har ikke været en turist attraktion siden skibet, Kosa Maru, sprang læk, og forurenede hele Massachu-setts's kyst med giftstoffer. Dette har medført, at turistselskaberne i højere grad, har fokuseret på de få historiske bygninger og steder, som endnu er bevaret rundt om i staten.

Massachusetts State Patrol Police Department er mere kendt for at være korrupt end resten af USAs politistyrker. De samme korrupte mennesker, som får valgt sig ind i byrådet, er også ansatte i politiet, og gennem årenes løb har de mere eller mindre fået fjernet eller udskiftet alle ærlige politifolk i staten.

De tilbageværende politifolk er derfor enten sadistiske marionetdukker for magthaverne eller nemme at bestikke. Stort set alle i styrken er uærlige på en eller anden måde. Dette er nogle gange en fordel for cyberpun-kere, og andre gange en ulempe. Du må bare håbe på, at politiet ikke hader dit udseende, hvis du bliver viftet ind til vejsiden.

* * * * *

OLD BOSTON

Hele denne gamle bydel har stadigvæk sine berømte gamle bygninger. Mange af dem er dog gået i forfald. Hotellerne, kirkerne, sko-lerne og de offentlige administrationsbyg-

ninger, som ses på kortet, bliver stadigvæk benyttet til deres oprindelige formål, men alle de andre specielle steder, som findes på kortet, ligger i uhelbredeligt forfald.

Kvarteret langs Charles River Basin, som udgøres af Beacon St., Marlborough St., Commonwealth Ave., og Newbury St., er blevet fuldstændigt bygget om. Det er i dette kvarter, at langt de fleste af den gamle bys skyskrabere ligger, selvom mange flere stadig bliver bygget lidt uden for den gamle bymidte.

Bygningerne i bymidten, som er området mellem Charles River, Boston Inner Harbor og Fort Point Channel, er generelt ikke mere end fra fire til ti etager høje. Dette har medført at Boston i modsætning til mange andre byer, som har deres Corporate Towers placeret i centrum, har spredt de store Corporate Towers i en cirkel rundt om centrum.

Efter at iskapperne er næsten smeltet op, har Boston, som alle andre kystbyer, oplevet flere oversvømmelser end nogen sinde før. Kloakerne kan ikke holde til det, hvilket har medført at byen generelt lugter dårligt. De dårlige sanitære forhold bevirker også, at mange flere mennesker bliver syge for derefter at miste deres job. Disse mennesker bor nu på gaden, som hjemløse, eller opholder sig i selskab med Boosters og andre sub-kulturer.

Selvom Boston ikke plages så meget af smog, som andre af de østlige byer, er luften alligevel ikke mere ren, end den man finder i London og andre forholdsvis store byer i dag. Vejret er en del omskiftende, og om efteråret hersker der mange storme og meget nedbør.

Under hele scenariets forløb regner det ned med sort ildelugtende regn"vand", der i dag ville kaldes for syreregn, men som i 2020 kaldes for normal nedbør. Det lyner og tordner ind imellem, og kloakerne er igen flydt over...

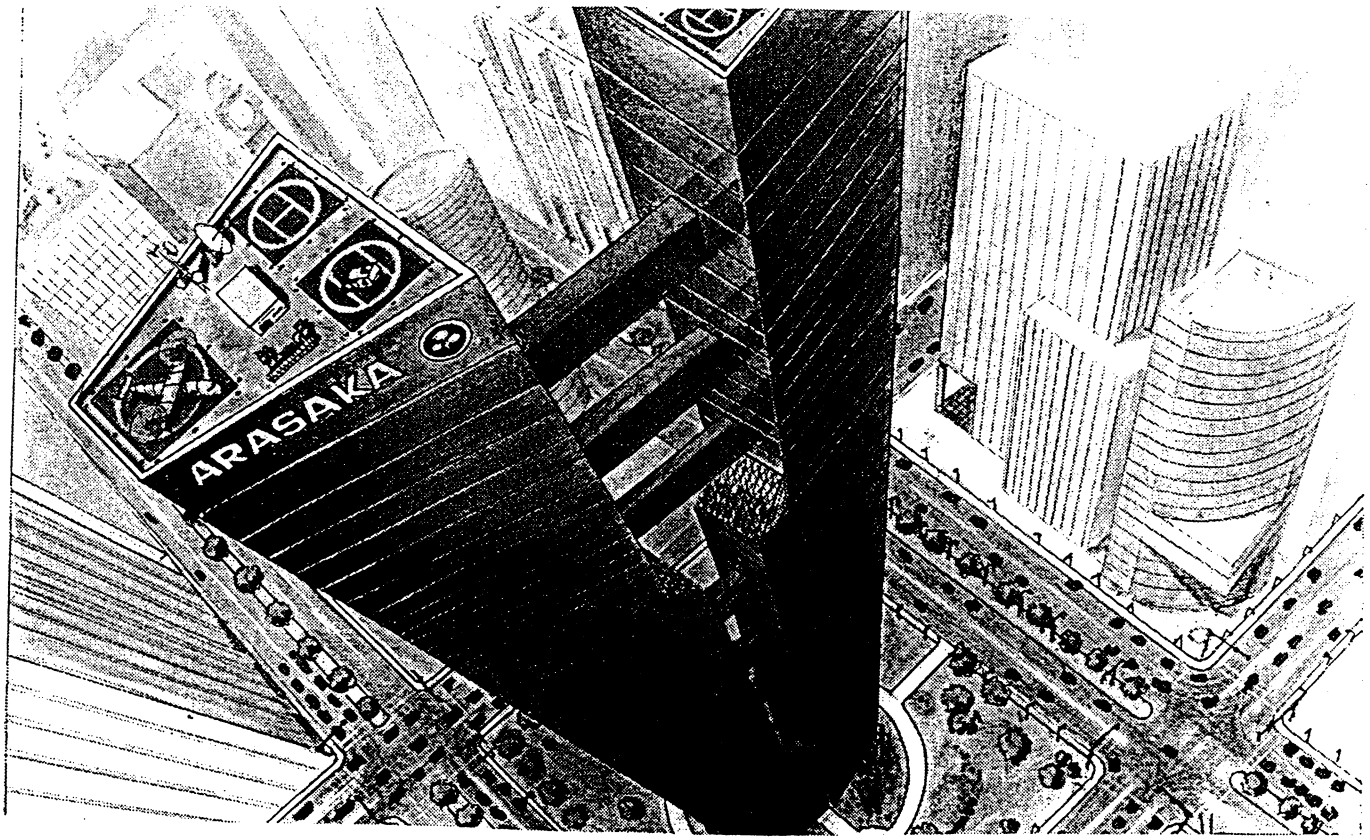
Nøgle til Boston Metroplex kortet:

1. Bumser og Boosters turf.
2. C.M. Parts.

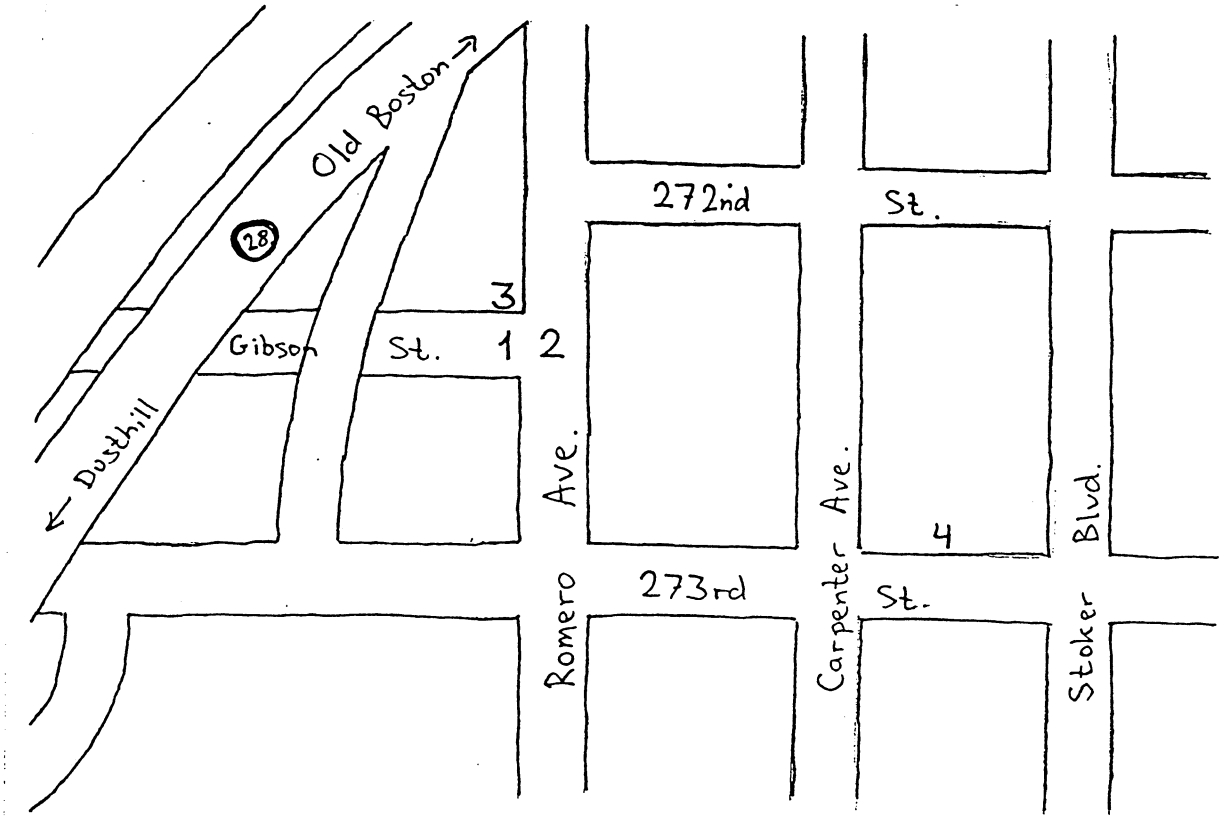
Nøgle til Old Boston kortet:

1. Arasaka America's Tower.
2. State Service Center.
3. John. F. Kennedy Federal Building.
4. Ritz Carlton Hotel/Restaurant Angelo's.
5. Club Chillo.
6. The Mortuary.
7. R.E.O. Meatwagon Tower.
8. Jeff & Petes lejligheder.
9. Spillernes lejlighed.
10. Sadowskis lejlighed.
11. Fragtervraget "Maroga".
12. Nedlagt New England Aquarium.
13. Black Voltage's lejlighed.

* * * * *



BUMSER OG BOOSTERS TURF



Nøgle til området:

1. Her holdt R.E.O. Meatwagons AV.
2. Her holdt kølevognen.
3. Bumser.
4. Boosternes HQ.

Udenfor:

Området omkring Highway 28 har ikke set godt ud i flere år. Charlestown er nu så ødelagt og hærget, at ingen som helst viser sig her, medmindre de er godt bevæbnet.

Boston City Council klassificerede for to år siden Charlestown som Free Fire Zone, i daglig tale kaldet The South West Combat Zone.

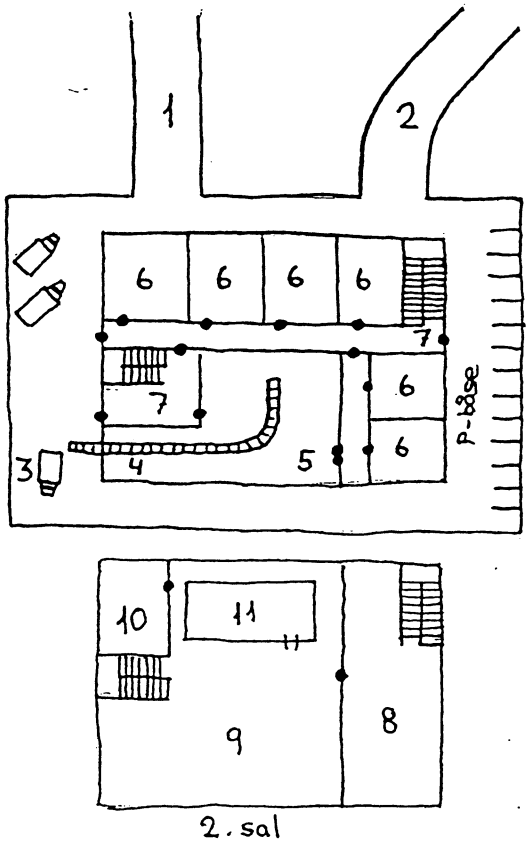
På gaderne i området ligger der dynger af murbrokker og skrald imellem udbrændte bilvrag.

Tomme forfaldne bygninger med deres gabende tomme vinduer, og deres grafitti oversprøjtede vinduer står nu som en trods overfor menneskets højteknologiske civilisation.

På en forladt byggeplads tæt ved har fire bumser tændt et bål i en gammel olietønde. Den ene af dem har fanget en rotte, som han er ved at stege over bålet. Man kan se et svagt glimt i hans øjne – måske glæde – måske galskab. Hvem ved? Hvem gider tage sig af det?

* * * * *

C.M. PARTS



Nøgle til C.M. Parts:

1. Opkørsel til Highway 28.
2. Nedkørsel fra Highway 28.
3. "Spillernes" kølevogn.
4. Transportbånd.
5. Operationshal.
6. Kølerum til 'parts.
7. Trappe til første sal.
8. Ansattes opholdsrum
9. Calvin Madsen kontor.
10. Sauna.
11. Swimming pool.

Udenfor:

C.M. Parts, 769 Dusthill Rd., Dusthill

Denne nybyggede to-etagers betonklods af en Bodybank, ses tydeligt fra Highway'en. 300 meter åbent område omkranser bygningen, hvorpå neonskiltet "C. M. Parts - Parts for you!" lyser op i kraftige røde farver.

En evig summen af biler kan høres fra Highway'en, hvor "masserne" tankeløst kører til eller fra arbejde.

Forskellige former for aerodynes flyver med høj hastighed gennem den nord-syd gående luftkorridor, som fører til New York og Washington.

Transportbåndet, som fører ind i bygningen, lugter kraftigt af disinfektionsmiddel blandet op med gammelt blod fra alle de lig, som efterhånden er blevet kørt derind.

Indenfor:

Calvin Madsen, som ejer C. M. Parts, har et luksuriøst kontor oppe på første sal, som bugner af lækre møbler og højteknologisk bras. Kontoret fylder næsten hele første sal og har både sauna og åben opvarmet swimming pool.

Resten af første sal er et stort lokale forbeholdt personalet, og indeholder poolborde og virtual reality spil, som de kan underholde sig med, når de ikke laver noget.

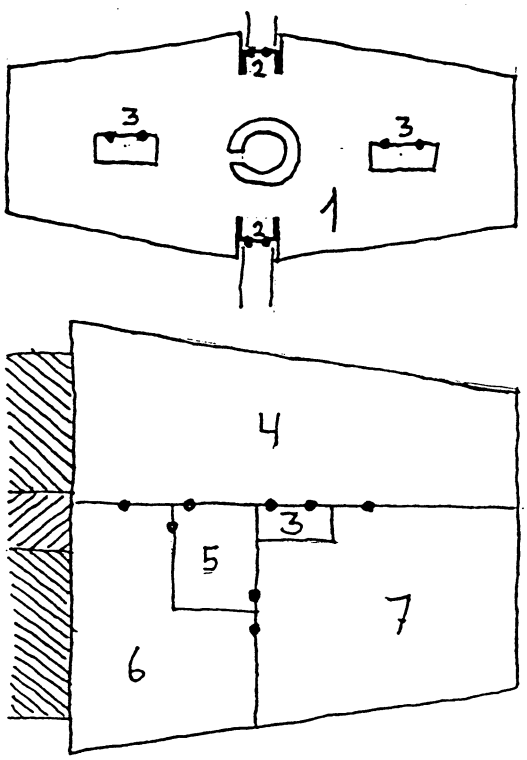
Når spillerne lige er kommet hertil, beskæftiger 15 vagter sig med spillene, og 5 vagter står ude foran bygningen. Jackal sidder inde hos Mr. Madsen, hvor de diskuterer visse to R.E.O. Meatwagon piloters nærmeste fremtid.

Den nederste etage er lige så klinisk, som ethvert hospital, med hvide fliser, blankt stål og sterilt plast.

Samlebåndet fører direkte ind til operationssalen, hvor hvert lig nummeres. Her tages der prøver til vævstypebestemmelse, og en computer ved hvert bord fastsatter legemsdelenes pris udfra vævstype og kvalitet.

Atmosfæren er professionelt kølig, men sort lægehumor kan indimellem få alle til at grine.

ARASAKA AMERICA'S TOWER



Nøgle til Arasaka Tower:

1. Lobby.
2. Security scanner.
3. Elevators.
4. Hiraka Takuris kontor.
5. Badeværelse.
6. Soveværelse.
7. Fritidsrum.

Udenfor:

Arasaka, 600 Beacon Street, Old Boston

Denne 125 etagers dobbelte skyskraber er holdt udelukkende i sorttonet glas og stål. Det eneste ikke-sorte på bygningen er Arasakas logo og navn, der er placeret helt oppe ved toppen på siderne af bygningen. Det er den højeste bygning i Boston med EBMs bygning på 112 etager, som den næsthøjeste.

Fra 31. etage deler bygningen sig i to tårne, som med jævne mellemrum hele vejen op er forbundet med hinanden via lukkede sky-walks.

Rundt om bygningen er der et pænt åbent område beplantet med små buske. Hvert hold vagter består af 4 mænd, og fire hold patrul-jerer rundt om bygningen på alle tider af døgnet.

Indenfor:

Det første man ligger mærke til, når man kommer ind i denne bygning, er den kæmpe-store lobby. Gråt marmorgulv og japansk kunst på væggene giver indtrykket af et moderne og stilrigt forretningsforehavende. Vagter går selvfølgelig også rundt herinde.

Ved begge hovedindgange er der installeret en Arasaka "Scanway" Scanner Gate (Chrome II), der fungerer som en våben-, cyber-, kemikalie-, og sprængstof detektor. Den opdager disse ting med en 95% chance, og styres fra en konsol ved skranken i midten af lobbyen.

Hiraki Takuris kontor i Boston er identisk til det, som han har i Washington. Det ligger på 117. etage i øst-tårnet.

* * * * *

STATE SERVICE CENTER &
JOHN F. KENNEDY FEDERAL BUILDING

Udenfor:

State Service Center, CIA Maximum Security Confinement, 1 New Chardon St., Old Boston

J. F. K. Federal Building, CIA HQ, 4 New Sudbury St., Old Boston

Bygningerne i dette kvarter, er domineret af statsejede domiciler til gavn for politiet og efterretningsvæsenet. Disse bygninger er omkring 12 etager høje og er bygget af murstensbelagt beton. For at tjene penge til staten, har privatejede selskaber fået lov til at have store neonskilte hængende på bygningerne. Arasaka har også nogle stykker hængende.

En "atomsikker" kælder ligger 40 meter under hver af CIAs højhuse, og det var fra kælderen i State Service centeret, at chippen med launchkoderne blev stjålet.

På grund af de luftrensningsanlæg, der er stillet op ved bygningerne, nyder området som helhed godt af en luft, som ikke lugter af kloak.

Området patruljeres af specieltrænede styrker fra FBI. Disse mennesker er ikke så korrupte og rådne, som politiet i resten af byen.

Indenfor:

Lobbyerne i begge bygninger summer af menneske aktivitet. CIAs logo er indsat i deres marmor gulve og grønne planter står rundt omkring.

Indgangsdørene i disse bygninger har scanners af samme art, som dem Arasaka selv bruger. Civilklædte vagter går rundt og sørger for ro og orden.

Alle i bygningerne har pligt til at bære et synligt ID kort, pånær hvis de går rundt i bygningens lobby. Vagterne må skyde på alle, som ikke overholder disse regler.

Sikkerhedsforanstaltningerne er iøvrigt blevet hævet i disse dage, pga. chippens forsvinden.

Se Forhistorien for en beskrivelse af Steven Roemer og Robert J. Letts' kontorer.

* * * * *

RITZ CARLTON HOTEL &
RESTAURANT ANGELO'S

Udenfor:

Restaurant Angelo's, 112 Arlington St., Old Boston

Nabolaget var førhen et meget fint kvarter, men siden den store krise i slutningen af halvfemserne, er kvarteret blevet mere råt og beskidt.

På den anden side af gaden ligger byens engang grønne Public Garden, der nu kun er bevokset af brunlige, visne parodier på buske. Ingen tænker længere over dette, for hvem kan huske hvordan planter og træer ser ud, når de er sunde og raske.

Luften emmer af osen fra bilerne og den rådne stank fra parksøens giftige sorte vand.

Foran bygningen og langs den ene side, ligger der murbrokker og knust glas fra nogle vinduer. Dette er selvfølgelig resterne fra det shootout, som fandt sted her mellem R.E.O. Meatwagon og CIA. Alle har indtil videre overset liget af en gammel bums der ligger inde i gyden, halv begravet af murbrokkerne. Han lå og sov i en papkasse, da nogle vildskud fra R.E.O. AV'en ramte ham, og gjorde en ende på hans triste liv.

Indenfor:

Inde på denne gammeldags traditionelle restaurant, kan man ikke fornemme stanken fra parken.

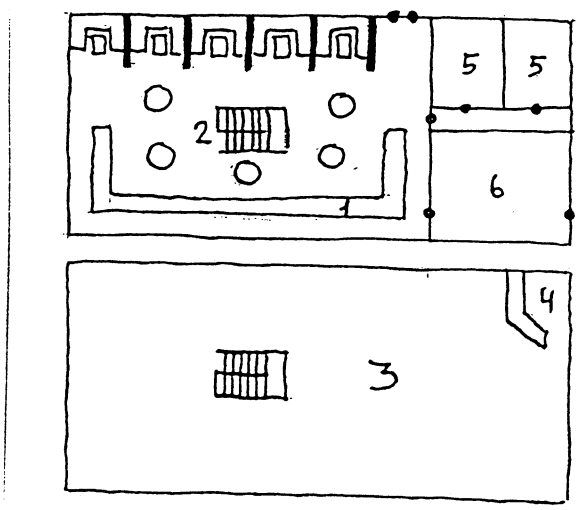
Hvide guldforsirede træpaneler, mørke træborde med hvid dug og stearinlys dækket op med ægte porcelæn og sølvtøj, samt tjenere i kjole og hvidt giver den besøgende fornemmelsen af at være sat tilbage i tiden til nittenhundredetyverne.

Dette har medført at Mafien foretrækker dette sted pga. nostalgien, og mange prominente gæster færdes i disse kriminelle kredse.

Der findes også nogle mindre selskabslokaler, der er holdt i samme stil som restauranten, hvor gæster kan spise privat med hinanden.

* * * * *

CLUB CHILLO



Nøgle til Club Chillo:

1. J. D.'s bar.
2. Trapper til dansegulvet ovenpå.
3. Dansegulv.
4. DJ's pult.
5. Toiletter.
6. Baglokale og kontor.

Udenfor:

Club Chillo, 97 Berkely St., Old Boston

Berkely Street ligner ikke sig selv mere. Efter at gaden blev turf for Slamdance Chromers, er nabolaget blevet mere og mere ødelagt. Derfor påstår nogle at kvarteret om få år er blevet til en del af South Ends Combat Zone.

Skrald ligger på gaden sammen med sutterne og bumserne, som prøver at finde skjul for syreregnen, og der kommer stadigvæk mere, for skraldemændene kører ikke i kvarteret mere.

De neonreklamer, der er tilbage, er beskidte af soden fra trafikken, og gaden er kun belyst af de enkelte lygter, som endnu ikke er skudt i stykker af Slamdance Chromers.

Politiet gider ikke at tage sig af opkald herfra, hvilket kun har øget volden og handlen med ulovlige stoffer.

Skal man bruge en taxa, skal det være når det er lyst. Om aftenen og natten kører de ikke hertil, medmindre at man på forhånd betaler ti-dobbelt pris.

Indenfor:

Det koster 5 euro at komme ind på Club Chillo, som har åbent 24 timer i døgnet, medmindre at man kender J.D. Det gør spillerne jo, selvom de ikke kan huske ham. Skydevåben er tilladt på baren, sålænge at man ikke bruger dem.

Se beskrivelsen i Forhistorien for oplysninger om baren.

Gamle brandtrapper fører ovenpå til dansegulvet, hvor Boosters, Chromers, Posers, Neo-nazis m.m. danser rundt til tung rock og techno. Ingen person klædt i jakkesæt, skal regne med at komme helskindet ned igen, medmindre at man i forevejen er respekteret på baren.

Udvalgte stykker musik, som spilles her:

- Kerry Eurodyne's rocknummer "Simulation of Real"

- Dayz of Men's chroma-rocknummer "Speed Screama"

- IceBoyzDoYa's urban rapnummer "Word is Now"

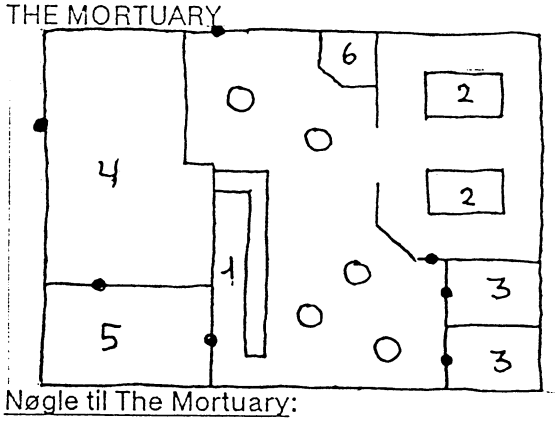
- Perilous Furtur's techno rapnummer "Death am Digital"

- HardTech's Industrial (hardcore techno) nummer "Beat the Metal"

Drinks, som serveres her, koster mellem 3 og 5 euro. Disse drinks inkluderer bl.a. ouzo, tequila, bourbon whisky, øl, vodka, rød- og hvidvin, brandy, champagne, sodavand, citron eller lemon juice, samt underlige ting som CHOOH2, fedtede nødder, træsprit, terpentin, døde orme, frugtfarve, kyllingeben, ethanol, kølervæske, insektgift, og melorme.

* * * * *

THE MORTUARY



Nøgle til The Mortuary:

1. Bob's bar.
2. Poolborde.
3. Toiletter.
4. "Varelager"
5. Baglokale.
6. Scene med TV.

Udenfor:

The Mortuary, 37 1st St., Cambridge

Denne gamle bydel ligner heller ikke helt sig selv mere. Mange af de unge, som bor i området, mangler en ordentlig familie, et job, eller en uddannelse, og i frustration har de kastet deres lid på de "fremmede", som i de seneste år er kommet til byen.

Disse skinheads render rundt i mindre grupper, som begår hærværk og udøver vold mod dem de synes har et forkert udseende. Heldigvis er de også så unge, at de ikke har noget cyberware (kroppen kan ikke tåle det). De er kun bevæbnet med knive og polymer "oneshots" pistoler, men nøjes som regel med at gennembanke folk. Da ingen af dem har ret mange penge, er ordentlige våben og armor et sjældent syn.

Indenfor:

Det koster ingen penge at komme ind på baren, som har åbent fra kl. 12 om dagen til kl. 5 om natten.

Det er en forholdsvis stille og rolig poolbar, hvor ansatte fra Trauma Team og R.E.O. Meatwagon kommer for at dyste mod hinanden med andet end gatling guns og missiler.

Der er temmeligt tilrøget på baren, og store flypropeller kører langsomt rundt oppe under loftet.

Bartenderen Bob, er også forhenværende pilot fra R.E.O. Meatwagon, men mistede en arm under en ildkamp, som tvang ham til at trække sig tilbage. Han har nu fået sig en russisk cyberarm, der ikke er så fintfølende, som de amerikanske. Derfor ryger der et glas eller noget inventar engang imellem. Han kan også formidle køb eller salg af sortbørs kropsdele.

Et gammelt 30" farve TV med tilhørende video står på den tomme scene. Den viser konstant resultaterne fra Body-Lotto™, filmen Bodypart VIII, og reklamer for diverse Ripperdocs, inkl. C.M. Parts. (Husker du deres slogan?)

Der serveres normalt mad og drikke i baren, men de har nogle lidt andre navne: Dagens Indvolde (biksemad), Frityrestegte Proteser (grillkyling), Bloody Mary's (en kendt drink) og Disenfektionsmiddel (bourbon whiskey). Som en joke overfor gæster, som ikke er kendt her, serverers en drink, som kaldes for Brugt Lavement, som er vodka med afføringsmiddel.

* * * * *

R.E.O. MEATWAGON TOWER

Udenfor.

R.E.O. Meatwagon, 7 Cambride Ave., Old Boston

Denne 17 etagers bygning ligger lige overfor Massachusetts General Hospital, ikke ret langt fra Longfellow Bridge. Bygningen er holdt i grå beton, og indeholder på samme tid både opbevaringsfaciliteter for legemsdele, kontorer og parkeringsfaciliteter til AV'erne. Deres neon logo lyser med røde farver ud over kvarteret fra toppen af bygningen.

Kvarteret er forholdsvist pænt og rent, og mange laverestående corporate executives, bor i de gamle nærliggende huse. Faktisk flytter flere og flere til kvarteret, og mange håndværkere arbejder i døgndrift på at renovere de klassiske Victorianske ejendomme.

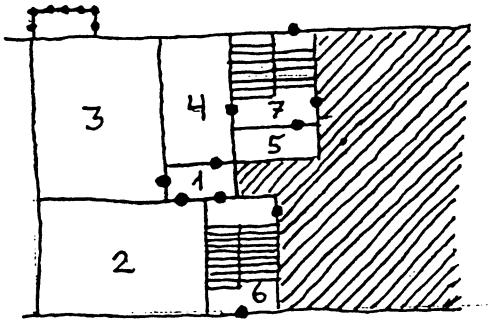
Indenfor:

Der er ikke ret meget at sige. Alt indenfor er holdt i hvidt og stål. Receptionen har mørkegråt marmorgulv, og mange stedsegrønne planter står rundt omkring.

Smilende receptionister i hvide kitler tager imod de kunder, som ønsker oprettet en konto, men er ikke ret behjælpelige med meget andet.

* * * * *

JEFF & PETE'S LEJLIGHEDER



Nøgle til lejlighederne:

1. Entré.
2. Stue.
3. Soveværelse med altan.
4. Køkken.
5. Toilet (bad i kælderen).
6. Hovedtrappe.
7. Bagtrappe.

Udenfor:

Pete Fox, 32 Munroe St. 2nd floor, Cambridge

Jeff Hays, 32 Munroe St. 3rd floor, Cambridge

Piloternes lejligheder ligger i samme kvarter, som The Mortuary. Se derfor beskrivelsen af denne bar.

Indenfor:

Begge trappeopgange er møgbeskidte, og oversprøjtede med dårlig racistisk eller pervers graffiti.

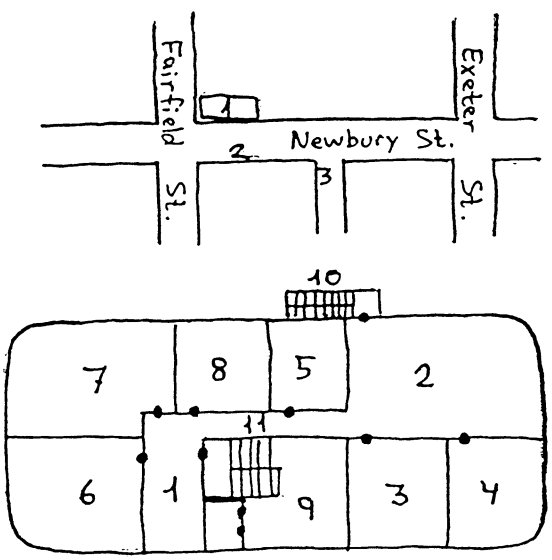
Pete's nabo, Clifford Godfrey, er neger og meget bange for kvarterets skinheads, som ikke hærgede kvarteret da han var ung.

Piloternes lejligheder ligner næsten hinanden. Den enste forskel er, at spillernes ejendele ligger i Jeff's lejlighed. Da begge piloter lider af spillemani, har de næsten aldrig ret mange penge, og lejlighedens møbler bærer da også præg af dette.

Gamle kasserede møbler er havnet i deres lejligheder, efter at de har fisket dem op fra diverse containere. Beskidt tøj ligger og flyder på gulvet, og to ugers forbrug af tallerkener og bestik står stadigvæk, hvor det sidst blev brugt.

* * * * *

SPILLERNES LEJLIGHED



Nøgle til gadekortet:

1. Ejendommen med lejligheden.
2. Arasaka's Van.
3. Miss Gunsights bil.

Nøgle til lejligheden:

1. Entré.
2. Stue.
3. Køkken.
4. Badeværelse.
5. Diamonds værelse.
6. Nomiyama og Rooks værelse.
7. Carranza og Howards værelse.
8. Wilders værelse.
9. Hovedtrappe og elevator.
10. Bagtrappe.
11. Mellemgang.

Udenfor:

696 Newbury St.
17th floor, Old
Boston

Lejligheden ligger i samme kvarter, som der hvor Arasaka Tower og Restaurant Angelo's også ligger.

Store skyskrabere spærrer for et hvert udsyn til floden, og neon- og ægte 3-D hologram reklamer lyser op over det hele. Reklame luftskibe flyver rundt over hovederne på menneskemængden, hvor de viser reklamer for bl.a. NASAs nyeste koloniprojekt på Mars. Fastmonterede højtalere fortæller folk om alle de fordele, som følger med (men ikke ulemperne).

Newbury Street om aftenen

Mange af skyskraberne fungerer ikke som hovedkvarter for nogen corporation, men der imod som forretningslokaler for mange af de mindre. Stueetagerne er ofte lejet ud til små forretningsdrivende, og gadehandlende er heller ikke noget særsyn.

Det er i sådan en skyskraber, spillerne har deres lejlighed. Dette giver en rimelig udsigt over de mange huse og bygninger i Old Boston.

Indenfor:

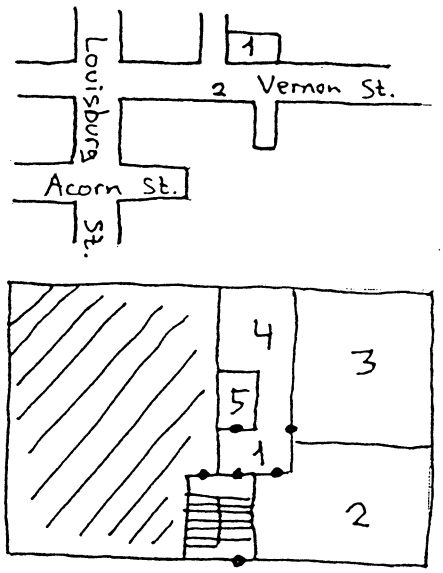
Lejligheden er meget sparsomt møbleret med foam møbler (bløde sidepuder), samt nogle enkelte plastik borde og stole. Spillernes ejendele ligger enten, som beskrevet i scenariet, eller inde på ejernes respektive værelser.

Rundt i lejligheden ligger der spredt forskellige underligheder: pizza papæsker, burgerindpakning med dressingrester, tomme øldåser, og beskidte ovnplader.

Inde på Wilders værelse lugter der svagt af olie og servovæske, og nogle cybertech tools ligger spredt rundt omkring en del synderskudt cyberware (2 arme og 2 ben, samt en masse løsdele). Alt plastikken på dette er delvist smeltet, og noget brændt tøj ligger på gulvet.

* * * * *

SADOWSKIS LEJLIGHED



Nøgle til gadekortet:

1. Ejendommen med lejligheden.
2. CIAs Van.

Nøgle til lejligheden:

1. Entré.
2. Stue.
3. Soveværelse.
4. Køkken.
5. Toilet med bruser.
6. Trappe.

Udenfor:

Ivan Sadowski, 57 Mt. Vernon St. 3rd floor, Old Boston

Dette kvarter er allerede delvist beskrevet. Se afsnittet om R.E.O. Meatwagon for disse detaljer.

Der er forholdsvists rent på gaden, som er godt belyst af neonreklamerne og gadelygterne. Der er ikke ret mange skumle typer her.

Indenfor:

Lejligheden er pæn og ren. Alle kan se at den er møbleret af en mand, som har stil. Siges skal det, at Sadowski ikke selv valgte møblerne, for han har ingen evner for indendørsarkitektur. Derfor fik han et servicebureau til at møblerer lejligheden for ham.

Møblerne er holdt i samme stil overalt i lejligheden. De er lavet af mørk plast og blankt stål.

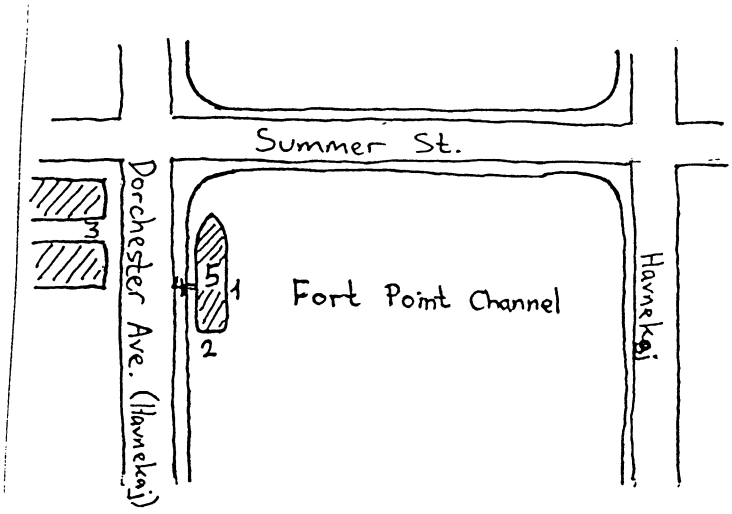
En masse færdigretter ligger i fryseren og venter på at blive spist. Disse tilberedes i hans microbølgeovn.

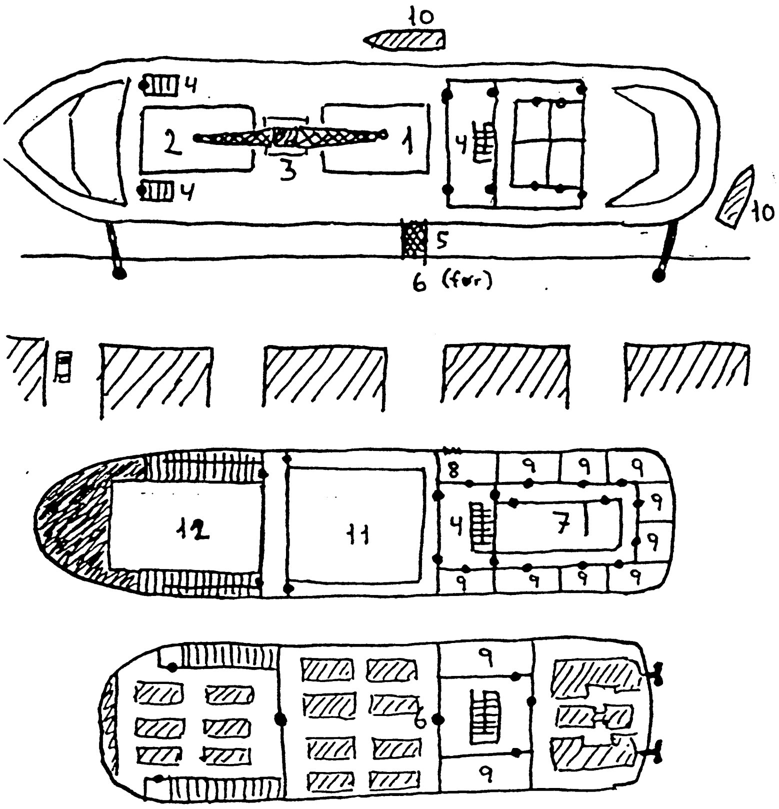
Selvfølgelig ligger Sadowskis mindre ejendele her i lejligheden.

CIAs aflytningsdimser er placeret hvor GM'eren ønsker det.

* * * * *

FRAGTERVRAGET "MAROGA"





Nøgle til havnen:

1. Miss Gunsights speedbåd.
2. Den anden speedbåd.
3. Miss Gunsights bil.
4. "Vagternes" placering.
5. Fragteren Maroga.

Nøgle til Maroga:

1. Luge til lastrum # 1.
2. Luge til lastrum # 2.
3. Lastkran.
4. Trappe.
5. Gangbro til kajen.
6. "Vagternes" placering.
7. Kantine.
8. Kahyt med hul i skroget.
9. Kahyt.
10. Speedbåd.
11. Lastrum # 1.
12. Lastrum # 2.

Udenfor:

Dorchester Ave. nær Stone & Webster Building

Stedet er en gammel fragtterminal, som næsten ikke bruges mere. Her bliver udvekslet gods mellem skib og tog, men skibsfragt styres nu for det meste fra fragtterminalerne lige nord for Bayview.

Forladte pakhuse står langs kajen, og forfalder langsomt. På mange af bygningerne står der nogle navne for firmaer, der ikke eksisterer mere.

Havnen lugter slemt af dieselolie, kemikalier, døde fisk, og kloakens indhold, som ledes direkte ud i havnen. Vandet er direkte giftigt, pga. de mange tungmetaler, og drikker man det, vil ens levealder nedsættes med nogle årtier, hvis man da ikke dør kort tid efter.

Et gammelt vrag af et fragtskib ligger her, og ruster langsomt væk. Skibets ejermænd gik fallit, og fragteren er aldrig blevet rørt siden.

Indenfor:

Skibets kroge ligger hen i mørke. Skroget er sort og temmelig anløbet af rust og tæring. Enkelte huller forårsaget af rust kan ses på siden af skibet.

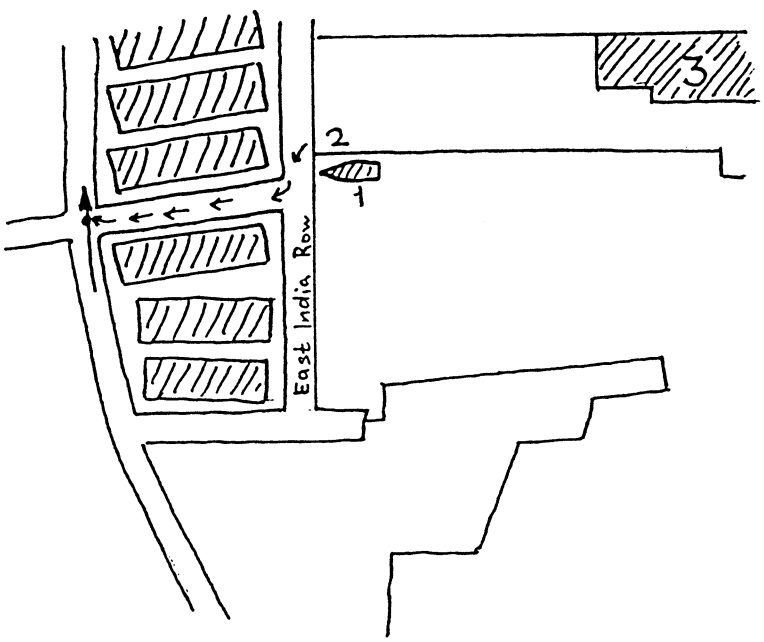
Stanken fra havnevandet kan ikke lugtes så kraftigt her.

Skibets last er naturligvis blevet plyndret for længe siden, hvilket igennem tidernes løb har givet mange bumser muligheden for at overnatte her i fred og ro. Dem har Miss Gunsights goons naturligvis skræmt væk. Alle containerne i lastrummene er brudt op, og kigger man efter, kan man se mange af bumsernes meget begrænsede ejendele.

Langs bagstavnen og styrbords side ligger to af Miss Gunsights hurtige speedbåde, som hun vil bruge til at slippe væk med Nomiyama.

* * * * *

NEDLAGT NEW ENGLAND AQUARIUM



Nøgle til områdets kaj:

1. Miss Gunsights speedbåd.
2. Miss G. og Nomiyama.
3. New England Aquarium.

Pilen viser hendes evt. løbe rute.

Udenfor:

Alt er roligt ved kajen. Ingen bumser sover her. De få der er, har indlogeret sig selv inde i aquarie bygningen, hvor de er i læ for vejret.

En masse store lagerbygninger er opført i området. De fleste lejes ud midlertidigt til opbevaring af diverse forsendelser.

Havnevandet lugter lige så fælt her, som ved den forladte fragter.

* * * * *

BLACK VOLTAGE'S LEJLIGHED

Udenfor:

Malcolm Wolter, 10 Darthmouth Pile 2nd floor, Old Boston

Brug beskrivelsen for Club Chillo af følgende årsager: Kvarteret ligger i forlængelse af Berkely Street, hvor Club Chillo ligger. Her på den anden side af Tremont har Boosterbanden Slaughter Wolves deres turf, men de rører ikke Black Voltage, da han ind imellem gør nogle tjenester for dem.

Slaughter Wolves i Boston er egentlig kun en slags "filial" af den egentlige bande, der tæller over 10000 medlemmer i New York.

Indenfor:

På hovedtrappen op til Malcolms lejlighed, ligger der en del affald, som lugter meget, og væggene er sprøjtet over med grafitti. Det står i skarp modstand til hans etværelses lejlighed, som er forholdsvis ren.

Når spillerne ankommer, ligger der 3 bumser og sover på trappen. Dette er Malcolm ligeglad med, da han kender dem ret godt. Hvis han skal foretage sig et 'run, som kan spores til ham, aftaler han med dem, at de skal advarer ham, hvis der kommer nogle "fremmede".

Efter at Malcolm hackede Federal Reserve Bank i Boston for to år siden (som ligger på Congress St.), købte han en cryotank for pengene. Denne cryotank bruger han, hvis han skal foretage sig ekstremt langvarige netruns, hvilket dog ikke er tilfældet i dag.

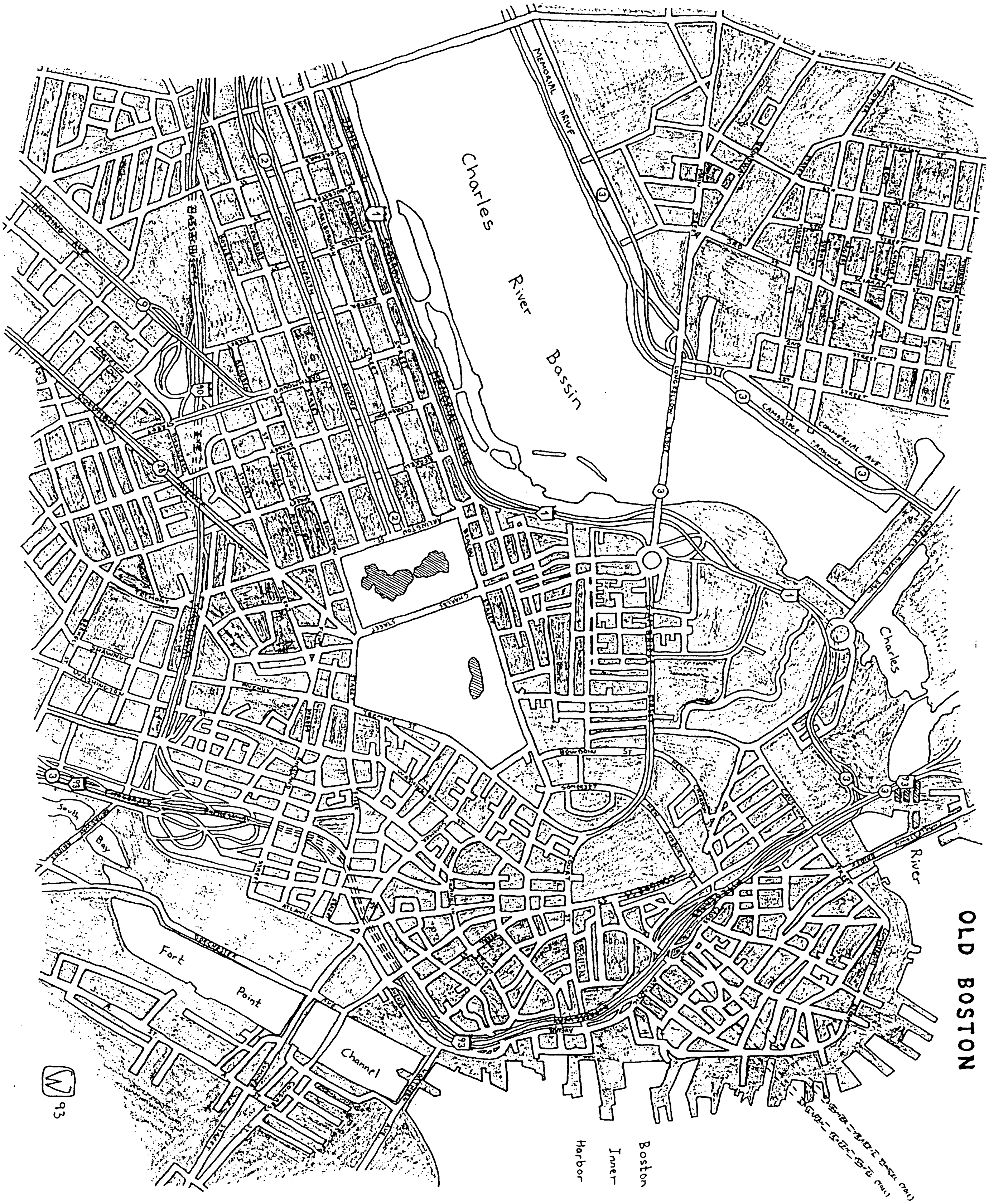
Computerudstyr lægger og flyder overalt i sin lejlighed. Dette er både splinternyt og gammelt udstyr, som han enten sælger ud af, eller ombygger til eget brug.

Hoveddøren har han forstærket med en 5 cm tyk stålplade (SP 20; SDP 60) og lejligheden ene vindue er muret til.

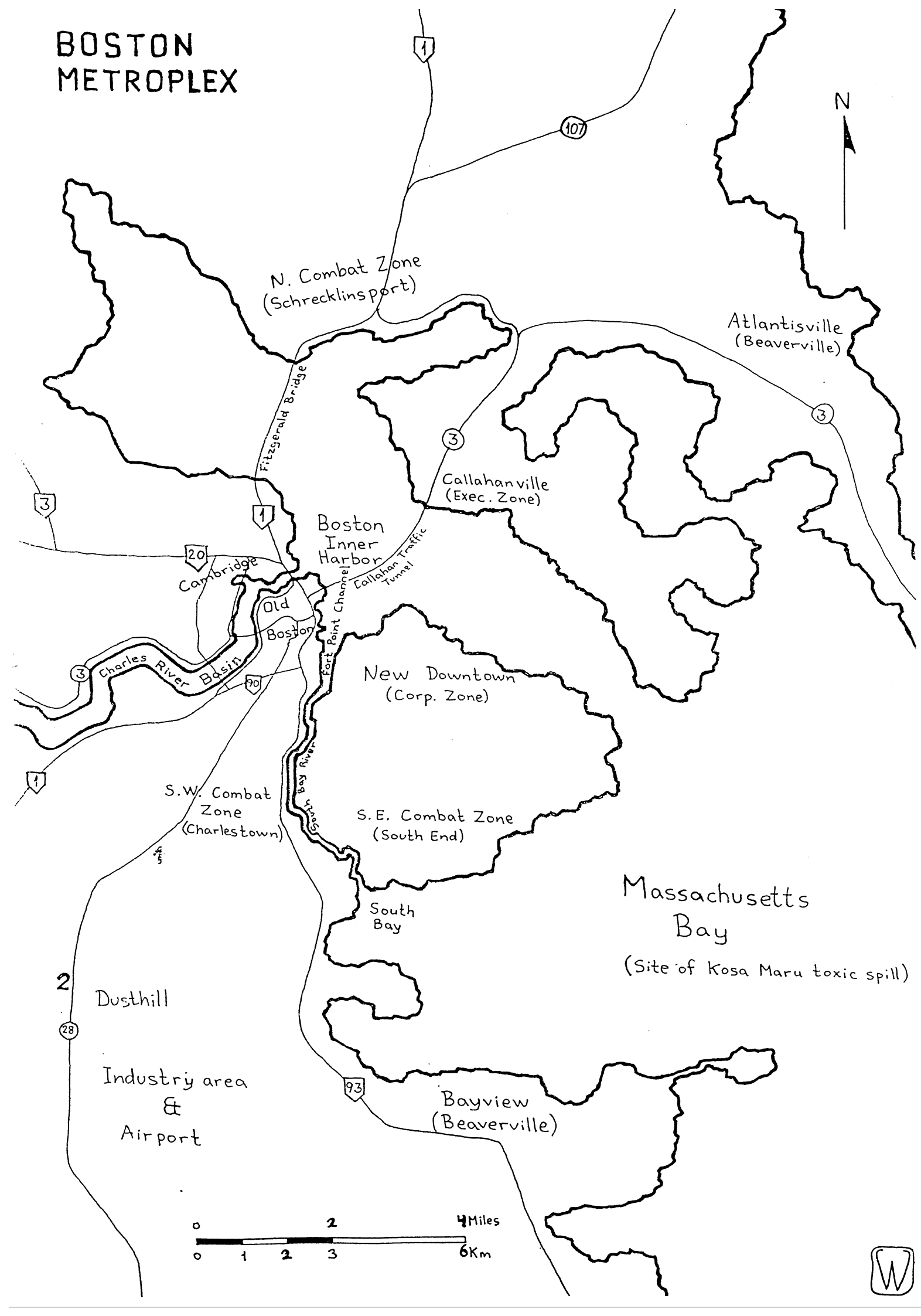
Hans eneste skab skjuler en muråbning, som fører ind til en tom og forladt nabobygning. Opstår der problemer, flygter han denne vej.

Da vi ikke regner med noget kamp her, er der ikke tegnet noget kort. Improviser, hvis det bliver nødvendigt.

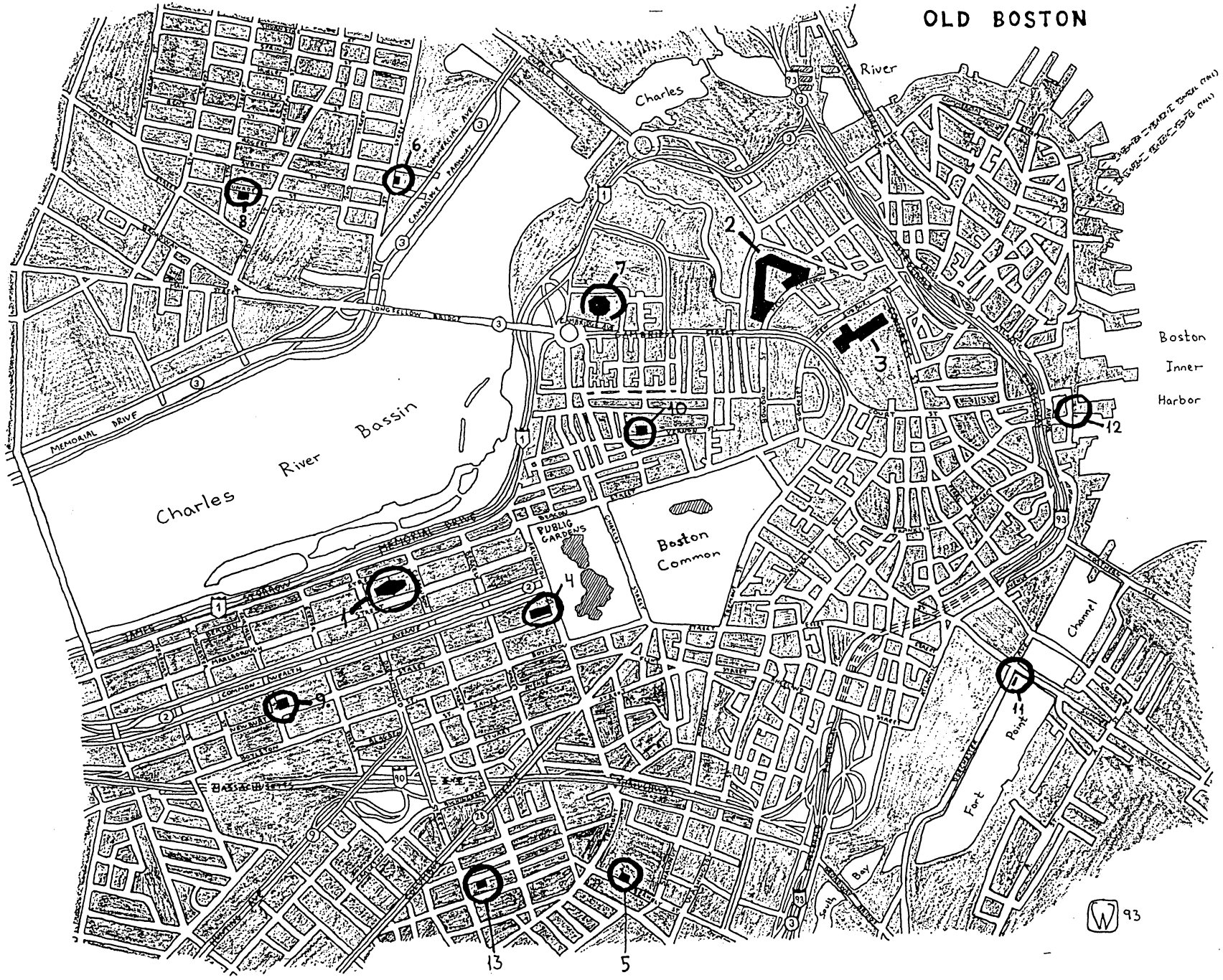
* * * * *



OLD BOSTON
Charles River Bassin
Charles
River
Fort Point Channel
South Bay
Boston Inner Harbor
Memorial Drive
Cambridge Commercial Ave
Tremont St
Bowdoin St
Charles Street
Huntington Ave
W 93


BOSTON METROPLEX
N
1
107
N. Combat Zone (Schrecklinsport)
Atlantisville (Beaverville)
3
Fitzgerald Bridge
Callahanville (Exec. Zone)
Boston Inner Harbor
20
Cambridge
Callahan Traffic Tunnel
Old Boston
Fort Point Channel
Charles River Basin
90
New Downtown (Corp. Zone)
S.W. Combat Zone (Charlestown)
South Bay River
S.E. Combat Zone (South End)
Massachusetts Bay
(Site of Kosa Maru toxic spill)
South Bay
2
Dusthill
28
Industry area & Airport
93
Bayview (Beaverville)
0 2 4 Miles
0 1 2 3 6Km
W

OLD BOSTON



Charles River
Charles River Bassin
Boston Common
PUBLIC GARDENS
Boston Inner Harbor
Channel
Fort Point
South Bay
MEMORIAL DRIVE
LONGFELLOW BRIDGE
CAMBRIDGE PARKWAY
COMMERCIAL AVE
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
93

Streetname: None
Role: Medic

Real Name: Jeff Hays
Specialty: R.E.O. Meatwagon pilot

GAME STATS

INT: 9	REF: 7	TECH: 7	COOL: 5
ATTR: 7	LUCK: 4	MA: 6	BODY: 7
EMP: 6	SAVE: 7	BTM: -2	DM: +0

DESCRIPTION

Sex: M
Age: 26
Ethnic Origin: Anglo-American
Hair Color: Blond
Hair Style: Neat & Short
Height: 180 cm
Weight: 75 kg
Eye Color(s): Blue
Dress & Style: Blå jeans, basketstøvler, rød T-shirt, stor grå jakke
Distinguishing Features: Øreringe, bærer briller

PSYCHOLOGICAL PROFILE

Motivation: Wealth
ExMode: Aloof
InMode: Selfish, Arrogant
Quirks: Cowardly, Sadistic

SKILLS

Name & Level	Name & Level
Medical Tech +6	Awareness +5
Basic Tech +6	Diagnose Illness +4
Education +3	Cryotank Operation +4
Streetwise +6	Pilot (Vectored Thrust) +6
Gambling +5	Brawling +4
Melee +4	Handgun +3
Heavy Weapon +8	

BACKGROUND

Jeff er sadistisk, arrogant og selvhævdende, når dem det går ud over ikke kan forsvare sig selv. Dette gælder også over for lig. Skulle han komme i problemer, vil han forvandle sig selv til den klynkende kujon, som han i virkeligheden er, og prøve at skyde skylden på alle andre end ham selv.

CYBERWEAR

Neuralware Processor; Vehicle Link; Interface Plugs.

EQUIPMENT

Light Armor Jacket, Militech Arms Avenger Medium Autopistol w/2 clips and shoulderholster, apartment (32 Monroe St. 3rd floor)

COMBAT SCORES

Initiative: 7
Militech Arms Avenger (#Shots 10/ROF 2/DAM 2D6+1 (9mm)/Rel. VR) +10
Armor: Torso/Arms 14

Streetname: None
Role: Medic

Real Name: Pete Fox
Specialty: R.E.O. Meatwagon pilot

GAME STATS

INT: 8	REF: 8	TECH: 7	COOL: 5
ATTR: 6	LUCK: 6	MA: 5	BODY: 8
EMP: 6	SAVE: 8	BTM: -3	DM: +1

DESCRIPTION

Sex: M
Age: 24
Ethnic Origin: Anglo-American
Hair Color: Dark red
Hair Style: Short & Spiked
Height: 185 cm
Weight: 85 kg
Eye Color(s): Green
Dress & Style: Blå jeans, læderstøvler, jakke i gråligt kamuflagemønster
Distinguishing Features: Fingerløse handsker

PSYCHOLOGICAL PROFILE

Motivation: Wealth
ExMode: Moody, Headstrong
InMode: Ambitious
Quirks: Cowardly, Paranoid

SKILLS

Name & Level	Name & Level
Medical Tech +6	Awareness +4
Basic Tech +5	Diagnose Illness +5
Education +4	Cryotank Operation +4
Streetwise +5	Pilot (Vectored Thrust) +7
Gambling +3	Brawling +3
Melee +6	Handgun +4
Heavy Weapons +6	

BACKGROUND

Pete siger aldrig så meget, og han er altid paranoid for, om firmaet skulle finde ud af, at han går og sælger "kød" til sortbørsmarkedet. Kommer han i problemer, vil han prøve at stikke af, men hvis det ikke kan lade sig gøre, så vil han prøve at snakke sig ud af problemerne.

CYBERWEAR

Neuralware Processor; Vehicle Link; Interface Plugs; Mr. Studd Sexual Implant.

EQUIPMENT

Light Armor Jacket, Sternmeyer Type 35 Heavy Autopistol w/1 clip and shoulderholster, apartment (32 Monroe St. 2nd floor)

COMBAT SCORES

Initiative: 8
Sternmeyer Type 35 (#Shots 8/ROF 2/DAM 3D6 (11mm)/Rel. VR) +12
Armor: Torso/Arms 14

Streetname: Jackal
Role: Euro-solo

Real Name: Marc Nichols
Specialty: Street Samurai

GAME STATS

INT: 8	REF: 10	TECH: 5	COOL: 9
ATTR: 7	LUCK: 4	MA: 7	BODY: 10
EMP: 3	SAVE: 10	BTM: -4	DM: +2

DESCRIPTION

Sex: M
Age: 31
Ethnic Origin: English
Hair Color: White
Hair Style: Short & Spiked
Height: 200 cm
Weight: 95 kg
Eye Color(s): White
Dress & Style: Sort Corporate suit, mørke lædersko, sort trenchcoat
Distinguishing Features: Runde guldindfattede solbriller, blegt ansigt

PSYCHOLOGICAL PROFILE

Motivation: Money
ExMode: Forceful
InMode: Unforgiving, selfcentered
Quirks: Violent temper

SKILLS

Name & Level	Name & Level
Combat Sense +8	Streetwise +5
Shadow/Track +5	Fast Talk +6
Intimidate +4	Wardrobe & Style +2
Handgun +7	Driving +7
Aikido +5	Operate Heavy Machinery +6
SMG +6	Melee +4
German +6	Awareness +5
	Education +5

BACKGROUND

Marc Nichols er en typisk goon-for-hire, som motiveres igennem sin lønningscheck. Hvad enten folk er levende eller døde, betragter han dem som potentielle varer til C.M. Parts.

CYBERWEAR

Neuralware Processor; Kerenzikov Boosterware w/Boostmaster; Pain Editor; Vehicle Link; Smartgun Link; Interface Plugs; Wolvers; 2xCyberoptics w/Image Enhancement, Targeting Scope, Anti Dazzle, Low Lite; Chipware Socket w/Upgraded Ambidexterity Chip (Chrome I: May use two weapons at two targets with no penalty).

EQUIPMENT

Armored Trenchcoat, Smartlinked MPK-11 Hvy SMG w/3 clips and shoulderholster, Smartlinked Armalite 44 Very Hvy Autopistol w/2 clips and shoulderholster, Nunchakos, Cellular Phone, Passcard for C.M. Parts, Medium Sedan, Apartment in New Downtown.

COMBAT SCORES

Initiative: 21
H&K MPK-11 (#Shots 30/ROF 20/DAM 4D6+1 (12mm)/Rel. ST) +19 (+18 w/fullauto)
Armalite 44 (#Shots 8/ROF 1/DAM 4D6+1 (12mm)/Rel. ST) +20
Nunchakos (DAM 3D6+7) +15
Wolvers (DAM 3D6+2/AP=knife) +14
Armor: Torso/Arms 16, Legs 16 (GM's option)

Streetname: None
Role: Cop/Solo

Real Name: Steven Roemer
Specialty: Tough CIA Agent

GAME STATS

INT: 10	**REF:** 9	**TECH:** 6	**COOL:** 9
ATTR: 6	**LUCK:** 7	**MA:** 7	**BODY:** 8
EMP: 6	**SAVE:** 8	**BTM:** -3	**DM:** +1

DESCRIPTION

Sex: M
Age: 31
Ethnic Origin: Anglo-American
Hair Color: Blond
Hair Style: Neat & Short
Height: 190 cm
Weight: 90 kg
Eye Color(s): Blue
Dress & Style: Gråt Corporate suit, hvid skjorte, sort slips
Distinguishing Features: Sølvindfattede solbriller

PSYCHOLOGICAL PROFILE

Motivation: Patriotism
ExMode: Forceful
InMode: Unforgiving, Arrogant
Quirks: Strong-willed, independent thinking.

SKILLS

Name & Level	Name & Level
Authority +6	Combat Sense +8
Resources (CIA) +7	Wardrobe & Style +6
Personal Grooming +8	Interrogation +8
Intimidate +7	Streetwwise +5
Resist Torture/Drugs +5	Social +5
Human Perception +6	Interview +8
Fast Talk +5	Education +7
Awareness +8	Hide/Evade +6
Expert (Law) +9	Library Search +4
French +5	Athletics +5
Shadow/Track +5	Handgun +8
Driving +7	Stealth +6
Karate +7	Electronic Security +5
SMG +7	

BACKGROUND

Agent Roemer træder på dem, som træder på ham eller hans regering. Ønsker ubetinget samarbejde fra alle.

CYBERWEAR

Neuralware Processor; Dataterm Link; Smartgun Link; Vehicle Link; Interface Plugs; Cyberoptic w/Targeting Scope, Image Enhancement, Times Square Marquee; Cyberaudio w/Wide Band Radio Scanner.

EQUIPMENT

Executive Line Suit (Armored SP 13), Medium Armor Jacket (for heavy duty work only), Smartlinked Sternmeyer Type 35 Hvy Autopistol w/5 clips and shoulderholster, Smartlinked Sternmeyer SMG 21 Hvy SMG w/5 clips, Silencer and Shoulderholster, Cellular Phone, Apartment (Old Boston), Surveillance Van w/everything that counts.

COMBAT SCORES

Initiative: 17
Sternmeyer Type 35 (#Shots 8/ROF 2/DAM 3D6 (11mm)/Rel. VR) +20
Sternmeyer SMG 21 (#Shots 30/ROF 15/DAM 3D6 (11mm)/Rel VR) +18 (+17 w/fullauto)
Armor: Torso/Arm 13 (22 w/Jacket), Legs 13

Streetname: Black Voltage
Role: Netrunner

Real Name: Malcolm Wolter
Specialty: Joyrunner

GAME STATS

INT: 9	**REF:** 8	**TECH:** 10	**COOL:** 8
ATTR: 8	**LUCK:** 7	**MA:** 7	**BODY:** 6
EMP: 6	**SAVE:** 6	**BTM:** -2	**DM:** +0

DESCRIPTION

Sex: M **Age:** 19 **Ethnic Origin:** Anglo-American
Hair Color: Patterns **Hair Style:** Wild & all over Tech Hair
Height: 175 cm **Weight:** 67 kg **Eye Color(s):** Blue
Dress & Style: Eji Hi-tech flair: Blå jeans, lammeuldssweater, overfrakke (Cloak)
Distinguishing Features: Lystatoveringer

PSYCHOLOGICAL PROFILE

Motivation: Curiosity
ExMode: Friendly, Outgoing
InMode: Kind, Gentle
Quirks: Strongwilled

SKILLS

Name & Level	Name & Level
Interface +7	Awareness +7
Basic Tech +7	Education +6
System Knowledge +9	Cyber Tech +10
Cyberdeck Design +9	Composition +6
Electronics +6	Programming +6
Rifle +3	Melee +3
Electronic Security +3	Wardrobe & Style +4
Human Perception +2	Cryotank Operation +5
Fencing +4	

BACKGROUND

Malcolm har tidligere arbejdet sammen med Graham Rook. Diamond har tit skaffet ham ulovlige programmer. Kender kun dem af spillerne, som jævnligt kommer på Club Chillo, men vil gerne hjælpe alle sammen.

CYBERWEAR

Neuralware Processor; Cybermodem Link; Interface Plugs; Kerenzikov Boosterware Lvl 1; Dataterm Link; Skinwatch; Techhair; Wet Drive (Chrome I).

EQUIPMENT

Kevlar T-shirt, Sternmeyer Stakeout 10 Shotgun w/20 rds. ammunition and holster on right leg, MonoKatana®, Eji Hi-tech Flair Clothes (Chrome I): Designer jeans, Lamb's Wool Sweater, Armored Cloak with Light Panels, Apartment (10 Darthmouth Pile 2nd floor, Old Boston).

COMBAT SCORES

Initiative: 10
Arasaka Stakeout 10 (#Shots 10/ROF 2/DAM 4D6 (00)/Rel. ST) +9
MonoKatana® (DAM 4D6/AP=knife) +13
Armor: Torso 24,Arms 14, Legs 14 (GM's option)

Streetname: Miss Gunsights
Role: Solo

Real Name: Julien Hermitte
Specialty: Street Samurai

GAME STATS

INT: 8	**REF:** 10	**TECH:** 7	**COOL:** 9
ATTR: 10	**LUCK:** 4	**MA:** 9	**BODY:** 11
EMP: 5	**SAVE:** 11	**BTM:** -5	**DM:** +4

DESCRIPTION

Sex: F
Age: 26
Ethnic Origin: Canadian (Quebec)
Hair Color: Blond
Hair Style: Long & Straight
Height: 175 cm
Weight: 70 kg
Eye Color(s): Blue
Dress & Style: Motorcykeltøj, sylehælede støvler, duster
Distinguishing Features: Lange fingernejle

PSYCHOLOGICAL PROFILE

Motivation: Power, Money
ExMode: Friendly, Seductive
InMode: Cruel, Sadistic
Quirks: Over confident

SKILLS

Name & Level	Name & Level
Combat Sense +9	Streetwise +6
Shadow/Track +6	Fast Talk +7
Intimidate +5	Wardrobe and Style +8
Handgun +8	Driving +7
Thai Kick Boxing +9	Melee +8
Seduction +6	SMG +6
Awareness +5	Social +4
English +6 (taler med fransk accént)	Rifle +4
Picklock +7	

BACKGROUND ----------

Har mest beskæftiget sig med job af beskidt karakter - ofte rettet imod Arasaka, der var skyld i hendes bror, Chris's, død for 3 år siden, og imod Yakuzaen, som bliver støttet af Arasaka. Hun mødte Marc Diamond for 1 år siden, men tingene begyndte at gå skidt imellem dem for en måned siden. Det endelige brud (fra hendes side) skete da hun hørte om Marcs engagement med Arasaka. Hun begyndte at snuse, og kender nu alt til gruppens opgave.

CYBERWEAR ----------

Neuralware Processor; Kerenzikov Boosterware Lvl 2 w/Boostmaster; Vehicle Link; Smartgun Link; Interface Plugs; Grafted Muscle; Muscle & Bone Lace; Upgraded Skinweave SP 10 (diff 25 to spot); Rippers; 2xCyberoptics w/Targeting Scope, Anti-Dazzle, Low-Lite.

EQUIPMENT ----------

Armored Long Duster (SP 14), Smartlinked Sternmeyer Type 35 Hvy Autopistol w/5 clips and Shoulderholster, Smartlinked H&K MPK-11 Hvy SMG w/3 clips and Shoulderholster, Miltech Electronics Taser, Smartlinked AKR-20 Medium Assault Rifle w/2 clips placed in car, Lockpick Toolkit, Cellular Phone, Max Interceptor Car (Chrome II), Apartment (Old Boston).

COMBAT SCORES ----------

Initiative: 22
Sternmeyer Type 35 (#Shots 8/ROF 2/DAM 3D6 (11mm)/Rel. VR) +21
H&K MPK-11 (#Shots 30/ROF 20/DAM 4D6+1 (12mm)/Rel. ST) +19 (+18 w/fullauto)
AKR-20 Rifle (#Shots 30/ROF 30/DAM 5D6 (5.56)/Rel. ST) + 17 (+16 w/fullauto)
Miltech Taser (#Shots 10/ROF 1/DAM stun/Rel. ST) +17
Rippers (DAM 1D6+7/AP=knife) +18
Strike (DAM 1D6/2+13) +22
Kick w/spike heeled boots (DAM 2D6+13/AP=knife) +22
Armor: Torso/Arm 14

Streetname: None
Role: Solo

Real Name: Lt. Paul Cardwell
Specialty: Logistical Crisis Operative

GAME STATS

INT: 6	**REF:** 10	**TECH:** 6	**COOL:** 9
ATTR: 7	**LUCK:** 5	**MA:** 9	**BODY:** 8
EMP: 5	**SAVE:** 8	**BTM:** -3	**DM:** +1

DESCRIPTION

Sex: M
Age: 34
Ethnic Origin: Anglo-American
Hair Color: Brown
Hair Style: Neat & Short
Height: 183 cm
Weight: 80 kg
Eye Color(s): Brown
Dress & Style: Normalt tøj, medmindre at jobbet kræver andet. Alt kan klares.
Distinguishing Features: Fuldstændig ren og regelmæssig hud, Mirrorshades.

PSYCHOLOGICAL PROFILE

Motivation: Loyalty to Arasaka
ExMode: Intimidating, Sadistic
InMode: Stable, Serious
Quirks: Cunning, Cruel to animals (humans are also animals)

SKILLS

Name & Level	Name & Level
Combat Sense +8	Interrogation +6
Streetwise +3	Shadow/Track +5
Wardrobe & Style +7	Brawling +5
Human Perception +5	Dodge/Escape +6
Personal Grooming +6	Driving +7
Social +4	Handgun +8
Intimidate +8	Melee +6
Awareness +9	Rifle +8

BACKGROUND

Cardwell er tidligere SEAL officer, hvor han opnåede rang af 1st Lieutenant. Han arbejder nu for Arasaka som Corporate Hitman, og han er god!

CYBERWEAR

Neuralware Processor; Interface Plugs; Smartgun Link; Chipware Socket w/Skill Chips dependant upon specific mission; Sandevistan Speedware; Cyberoptic w/Targeting Scope, Times Square Marquee, Infrared, Image Enhancement; Cyberaudio w/Radio Link, Frequency Changer, Upgraded Skinweave SP 14 (diff 20 to spot).

EQUIPMENT

Kevlar T-shirt, Smartlinked Colt Alpha-Omega 10mm silenced pistol (Chrome I) w/3 clips and shoulderholster, Militech Ronin Light Assault Rifle w/3 clips (in Van), Mirrorshades, Cellular Phone, Sonar Scanner, Advanced Communication Suitcase (Chrome I), Credship Account.

COMBAT SCORES

Initiative: 21 (w/booster on – takes one turn) 18 (any other time)
Colt Alpha-Omega 10mm (#Shots 10/ROF 2/DAM 2D6+3 (10mm)/Rel. VR) +23
Militech Ronin Rifle (#Shots 35/ROF 30/DAM 5D6 (5.56)/Rel. VR) +22 (+21 w/fullauto)
Armor: Head/Arms/Legs 14, Torso 19

MINOR NPC's

C.M. Parts Paramedics

INT 8; REF 6; TECH 9; COOL 7;
ATTR 6; LUCK 5; MA 6; BODY 6;
EMP 5; SAVE 6; BTM -2; DM +0

SKILLS: Medical Tech +6; Basic Tech +6; Human Perception +4;
Melee +5; Handgun +4; Awareness +7; Education +4; Brawling +5;
Library Search +3

EQUIPMENT: Militech Arms Avenger Medium Atupistol, 2 clips of Ammo,
various surgery equipment.

COMBAT SCORES:
Initiative: 6
  Militech Arms Avenger (Shots 10/ROF 2/DAM 2D6+1(9mm)/Rel. VR) +10
Armor: None

C.M. Parts Drivers/Guards

INT 6; REF 9; TECH 7; COOL 8;
ATTR 6; LUCK 5; MA 6; BODY 7;
EMP 5; SAVE 7; BTM -2; DM +0

SKILLS: Family +3; Melee +5; Driving +7; Brawling +6; Motorcycle +2;
Awareness +4; SMG +6; Basic Tech +5; Athletics +4

CYBERWARE: Neuralware Processor; Vehicle Link; Interface Plugs.

EQUIPMENT: Medium Armor Jacket, Arasaka Minami 10 Medium SMG,
5 clips of Ammo.

COMBAT SCORES:
Initiative: 9
  Arasaka Minami 10 (Shots 40/ROF 20/DAM 2D6+3(10mm)/Rel. VR) +15
Armor: Torso/Arms 18

The Boston Slaughters - BOOSTERGANG

INT 5; REF 9; TECH 7; COOL 7;
ATTR 5; LUCK 5; MA 8; BODY 10;
EMP 2; SAVE 8; BTM -4; DM +2

SKILLS: Rank +6; Streetwise +6; Melee +9; Endurance +6; CyberTech +3;
SMG +5; Awareness +5; Brawling +5; Athletics +4; Intimidation +9;
Expert Cyberware +4; Motorcycle +4

CYBERWARE: Neuralware Processor; Sandevistan Speedware w/Boostmaster; Subdermal Armor; Skinweave; Wolvers; Cowl Skullcap Plating; Grafted Muscle.

EQUIPMENT: Sternmeyer SMG 21 HVY SMG, 5 clips of Ammo, Brass Knuckles, "The Darkwing" motorcycle.

COMBAT SCORES:
Initiative: 9 (13 after 1 Turn delay)
  Sternmeyer SMG 21 (Shots 30/ROF 15/DAM 3D6(11mm)/Rel. VR) +13
  Wolvers (DAM 3D6+2/AP=knife) +18
  Fist strike/Brass Knuckles (DAM 1D6+4) +18
Armor: Face (40% chance) 12, Skull (60% chance) 28, Torso 22, Arms/Legs 12

Arasak Special Ops Troops

INT 8; REF 9; TECH 6; COOL 10;
ATTR 6; LUCK 5; MA 7; BODY 8;
EMP 7; SAVE 8; BTM -3; DM +1

SKILLS: Combat Sense +6; Awareness +6; Expert Security Procedures +6; Expert Demolitions +7; English +7; Japanese +5; Athletics +5; Handgun +5; SMG +6; Rifle +6; Karate +6; Stealth +4; Electronic Security +8; First Aid +5; Interrogation +5

EQUIPMENT: Medium Body Armor, Nylon Helmet, Arasak WSA Automatic Pistol, Militech Ronin Light Assault Rifle.

COMBAT SCORES:
Initiative: 15
  Arasaka WSA Pistol (Shots 15/ROF 2/DAM 2D6+3(10mm)/Rel. VR) +14
  Militech Ronin Light Assault (Shots 35/ROF 30/DAM 5D6(5.56)/ Rel. VR) +15
Armor: Head 20, Torso/Arms 18

Arasaka Guards

INT 6; REF 8; TECH 5; COOL 8;
ATTR 6; LUCK 5; MA 7; BODY 8;
EMP 7; SAVE 8; BTM -3; DM +1

SKILLS: Combat Sense +5; Expert Security Procedures +4; English +7; Japanese +4; Athletics +3; Handgun +4; SMG +5; Rifle +4; Karate +4; Stealth +4; Electronic Security +5; First Aid +3

EQUIPMENT: Black Boots and gloves, a black jumpsuit, a black armor vest and a black cap with the Arasaka logo in silver, headset communicator, mini flashlight, MonoKnife, ID card, Handcuffs, Arasaka WSA pistol, 3 clips of Ammo, Arasaka Minami 10, 3 clips of Ammo.
More stuff if needed.

COMBAT SCORES:
Initiative: 11
  Arasaka WSA Pistol (Shots 15/ROF 2/DAM 2D6+3(10mm)/Rel VR) +12
  Arasaka WMA Minami 10 SMG(Shots 40/ROF 20/DAM 2D6+3(10mm)/Rel VR) +13
  MonoKnife (DAM 2D6+DM/AP special) +12
Armor: Torso 18

CYBERPUNK 2.0.2.0.

STREET NAME: —
ROLE: SOLO
ETHNIC ORIGIN: BLACK AMERICAN
HAIR COLOR: —
HEIGHT: 195 cm

REAL NAME: JAMES HOWARD
SEX: MALE
EYE COLOR(S): BROWN
HAIR STYLE: BALD
WEIGHT: 96 kg

STATS:

NB: LUCK points may be divided or used at once to ANY required roll. LUCK checks - NOT rolls - are not penalized!

INTelligence	7
REFlexes	9
TECHnical Ability	4
COOL/WILLpower	10
ATTRactiveness	5
LUCK	5
EMPathy	5

Movement Allowance	6
Run (no other action)	18 m
Jump (up)	1.2 m
Jump (broad)	4½m
BODY Type	13
Lift	65 kg
Throw (-1/½ kg)	65 m

SKILLS: (Selected version)

Special Ability:

Combat Sense	+7

ATTRactiveness: [5]

Personal Groom.	—
Wardrobe & Style	—

BODY: [13]

Endurance	—
Strength Feat	—
Swimming	+2

COOL/WILLpower: [10]

Interrogation	—
Intimidate	+4
Resist Torture	—
Streetwise	—

EMPathy: [5]

Human Perception	+4
Interview	—
Leadership	—
Seduction	—
Fast Talk	—
Perform	—

INTELLIGENCE: [7]

Awareness (sight)	+7
Awareness (hearing)	+5
Awareness (combat)	+14/+12
Biology	—
Diagnose Illness	—
Education	—
Expert: Security Procedures	+4
Gamble	—
Hide/Evade	—

Language: English	+8
	—
Library Search	—
Programming	—
Shadow/Track	—
System Knowledge	—
Teaching	—
Wilderness Surv.	+3

REFLEXES: [9]

Athletics	+4
Brawling	—
Dodge & Escape	—
Driving	+4
Fencing	—
Handgun	+5
Martial Arts: Karate	+7
Melee Weapon	+4
Motorcycle	—
Operate Hvy. Machinery	—
Pilot:	—
Rifle/Shotgun	+5
Stealth	+5
Submachinegun	+3

TECHnical ability: [4]

Basic Tech	—
Cryotank Operation	—
Cyber Tech	—
Demolitions	—
Disguise	—
Electronics	—
Electronic Security	—
First Aid	—
Forgery	—
Pick Lock	—
Weaponsmith	—

SELECTED RULES:

NON-COMBAT SKILL CHECKS:
STAT + SKILL + 1D10 ± MOD. ≥ DIFF = SUCCESS
Any skill may be attempted unskilled.

INITIATIVE:
REF + Combat Sense (if any) + 1D10 + MOD.
Highest total begins. (This total is allready calculated ⇨)

COMBAT:
Gunfight - single shot: As normal Skill Check
Gunfight - 3 round burst: +3 MOD. to Skill Check if firing at Close or Medium Range. 1D6/2 hits if successful (round down - minimum 1)
Gunfight - Full auto: For every point rolled over difficulty you score a hit up to max. ROF
MOD: Close Range: +1 for every 10 rounds fired.
All other Ranges: -1 for every 10 rounds fired.

DRESS & STYLE:
TAKANAKA "EXEC. LINE" CORPORATE SUITS (SEE PICTURE)

DISTINGUISHING FEATURES:
ALLWAYS "CHEWING" ON A HAVANA CIGAR

CYBERNETICS:
- MUSCLE & BONELACE *
- GRAFTED MUSCLE *
- BIOMONITOR
- PAIN EDITOR
- SMARTGUN LINK *
- VEHICLE LINK
- INTERFACE PLUGS
- KERENZIKOV BOOST II *
- CYBEROPTIC
  - DIGITAL CAMERA
  - IMAGE ENHANCEMENT *
  - ANTI-DAZZLE

EQUIPMENT:
- FULL ARMORED LONGCOAT
- KEVLAR T-SHIRT
- 2 CLIPS 12ga. AMMO
- 3 CLIPS 10mm AMMO
- PLASTIC HANDCUFFS (STRENGTH FEAT 25+ BREAKS)
- ETUI WITH 4 HAVANA CIGARS
- ZIPPO LIGHTER

*) This cybernetic enhancement affects some skill or other attribute. It is allready incakulate

HIT LOCATION	HEAD 1	TORSO 2-4	R. ARM 5	L. ARM 6	R. LEG 7-8	L. LEG 9-0
CURRENT ARMOR STOPPING POWER		20	16	16	16 GM's option	16 GM's option

Reduce Armor SP by 1 (usually) in that hit location where you took a hit.

STUN/DEATH SAVE 13	Light (0)	Serious (-1)	Critical (-2)	Mortal 0 (-3)	Mortal 1 (-4)	Mortal 2 (-5)
BTM* -5	Mortal 3 (-6)	Mortal 4 (-7)	Mortal 5 (-8)	Mortal 6 (-9)	Mortal 7 (-10)	Mortal 8 (-11)

*) This number reduces armor penetrating damage to minimum 1 pt. damage
Wound effects: Light: None. Serious: -2 REF. Critical: ½ REF, INT, COOL (round up). Mortal: ⅓ REF, INT, COOL (round up). If any limb took over 8 pt. damage it is destroyed. Head wounds counts double (after armor and before BTM).

COMBAT SCORES

NB: Point Blank Range = 1 m. Close R. = ¼ base. Medium R. = ½ base. Long Range = base. Extreme Range = 2 × base.

Initiative: 18

Hand To Hand Damage Bonus (DB): +6

Name	Total Skill	Conc.	Damage (calibre)	# Shots	Rate of Fire SS/3 Rd/Auto	Rel.	Base Range
Arasaka WSA Handgun	16+	J	2D6+3 (10mm)	15	2/-/-	VR	50m
Arasaka Rapid Shotgun	-17*/shot	N	4D6 (12ga.)	20	1/-/2-10	ST	50m
Monoknife®	14+	P	2D6 + DB	—	—/—/—	—	1m
Fist	18+	—	1D6/2+7 + DB	—	—/—/—	—	1m
Kick	18+	—	1D6+7 + DB	—	—/—/—	—	1m

CYBERPUNK 2.0.2.0.

STREET NAME: NUKEY
ROLE: TECHIE
ETHNIC ORIGIN: JAPANESE
HAIR COLOR: BLACK
HEIGHT: 171 cm

REAL NAME: HISAYUKI NOMIYAMA
SEX: MALE
EYE COLOR(S): NIKON CYBEROPTICS
HAIR STYLE: LONG & STRAIGHT
WEIGHT: 71 kg

STATS:

NB: LUCK points may be divided or used at once to ANY required roll. LUCK checks - NOT rolls - are not penalized!

INTelligence	8
REFlexes	7/6
TECHnical Ability	10
COOL/WILLpower	6
ATTRactiveness	6
LUCK	5
EMPathy	7

Movement Allowance	6
Run (no other action)	18 m
Jump (up)	1.2 m
Jump (broad)	4½ m
BODY Type	6
Lift	30 kg
Throw (-1/½ kg)	30 m

SKILLS: (Selected version)

Special Ability:

Jury Rig (TECH)	+8

ATTRactiveness:	[6]
Personal Groom.	
Wardrobe & Style	
BODY:	[6]
Endurance	
Strength Feat	
Swimming	
COOL/WILLpower:	[6]
Interrogation	
Intimidate	
Resist Torture	
Streetwise	
EMPathy:	[7]
Human Perception	
Interview	
Leadership	
Seduction	
Fast Talk	
Perform	
INTELLIGENCE:	[8]
Awareness (sight)	+6
Awareness (hearing)	+4
Awareness (combat)	—
Biology	
Diagnose Illness	
Education	+3
Expert:	
_____	
Gamble	
Hide/Evade	

Language:	
Japanese	+8
English	+6
Library Search	
Programming	
Shadow/Track	
System Knowledge	
Teaching	+3
Wilderness Surv.	
REFLEXES:	[7/6]
Athletics	
Brawling	
Dodge & Escape	
Driving	+3
Fencing	+5
Handgun	+6
Martial Arts:	
_____	
Melee Weapon	
Motorcycle	
Operate Hvy. Machinery	+2
Pilot:	
_____	
Rifle/Shotgun	
Stealth	
Submachinegun	+2
TECHnical ability:	[10]
Basic Tech	+5
Cryotank Operation	
Cyber Tech	+4
Demolitions	
Disguise	
Electronics	+8
Electronic Security	+5
First Aid	
Forgery	
Pick Lock	
Weaponsmith	+5

DRESS & STYLE:
HIGH FASION JACKET WITH LIGHT PANELS, WOOL LAMB SWEATER, LEATHER BOOTS

DISTINGUISHING FEATURES:
LIGHT TATOOS

CYBERNETICS:
- CHIPWARE SOCKET
- INTERFACE PLUGS
- LIGHT TATOOS
- MACHINE/TECH LINK
- DATATERM LINK
- SMARTGUN LINK*
- CYBEROPTIC
  - LOW LITE
  - MICRO-OPTICS
  - IMAGE ENHANCEMENT*

EQUIPMENT:
- CODE DECRYPTOR
- LINE TAP DETECTOR
- BUG DETECTOR
- WATCH WITH ALL COMMON & UNCOMMON FUNCTIONS
- MEDIUM ARMOR JACKET
- 3 CLIPS 9mm AMMO
- 3 CLIPS 11mm AMMO
- HEADS-UP DISPLAY Connected to Interface plugs to Chipware Socket.
- 5 USELESS CHIPS THAT ONCE STORED SOME DATA

*) This cybernetic enhancement affects some skill or other attribute. It is allready incalculated

HIT LOCATION	HEAD	TORSO	R. ARM	L. ARM	R. LEG	L. LEG
	1	2-4	5	6	7-8	9-0
CURRENT ARMOR STOPPING POWER		18	18	18		

Reduce Armor SP by 1 (usually) in that hit location where you took a hit.

STUN/DEATH SAVE	Light (0)	Serious (-1)	Critical (-2)	Mortal 0 (-3)	Mortal 1 (-4)	Mortal 2 (-5)
6						

BTM*	Mortal 3 (-6)	Mortal 4 (-7)	Mortal 5 (-8)	Mortal 6 (-9)	Mortal 7 (-10)	Mortal 8 (-11)
-2						

*) This number reduces armor penetrating damage to minimum 1 pt. damage
Wound effects: Light: None. Serious: -2 REF. Critical: ½ REF, INT, COOL (round up). Mortal: ⅓ REF, INT, COOL (round up). If any limb took over 8 pt. damage it is destroyed. Head wounds counts double (after armor and before BTM).

SELECTED RULES:

NON-COMBAT SKILL CHECKS:
STAT + SKILL + 1D10 ± MOD. ≥ DIFF = SUCCESS
Any skill may be attempted unskilled.

INITIATIVE:
REF + Combat Sense (if any) + 1D10 + MOD.
Highest total begins. (This total is allready calculated ⇨)

COMBAT:
Gunfight - single shot: As normal Skill Check
Gunfight - 3 round burst: +3 MOD. to Skill Check if firing at Close or Medium Range. 1D6/2 hits if successful (round down - minimum 1)
Gunfight - Full auto: For every point rolled over difficulty you score a hit up to max. ROF
MOD: Close Range: +1 for every 10 rounds fired.
All other Ranges: -1 for every 10 rounds fired.

COMBAT SCORES

NB: Point Blank Range = 1 m. Close R. = ¼ base. Medium R. = ½ base Long Range = base. Extreme Range = 2 × base.

Initiative: 7/6

Hand To Hand Damage Bonus (DB): +0

Name	Total skill	Conc.	Damage (calibre)	# Shots	Rate of Fire SS/3 Rd/Auto	Rel.	Base Range
Sternmeyer TP35	15+/14+	J	3D6 (11mm)	8	2/-/-	VR	50m
H&K MPK-9	11+/10+	J	2D6+1 (9mm)	35	1/3/25	ST	200m
MonoKatana*	13+/12+	N	4D6	—	+/+	—	1m
Fist	7+/6+	—	1D6/2+DB	—	—	—	1m
Kick	7+/6+	—	1D6 +DB	—	—	—	1m

CYBERPUNK 2.0.2.0.

STREET NAME: HEMBRA * | REAL NAME: MARIA CARRANZA
ROLE: SOLO | SEX: FEMALE
ETHNIC ORIGIN: SOUTH AMERICAN | EYE COLOR(S): BROWN
HAIR COLOR: WHITE | HAIR STYLE: SHORT & SPIKED
HEIGHT: 176 cm | WEIGHT: 77 kg

* Spanish word for "she-tiger"

STATS:

NB: LUCK points may be divided or used at once to ANY required roll. LUCK checks - NOT rolls - are not penalized!

INTelligence	7
REFlexes	9
TECHnical Ability	4
COOL/WILLpower	9
ATTRactiveness	7
LUCK	4
EMPathy	6

Movement Allowance	6
Run (no other action)	18 m
Jump (up)	1,2 m
Jump (broad)	4½ m
BODY Type	8
Lift	40 kg
Throw (-1/½ kg)	40 m

SKILLS: (Selected version)

Special Ability:
Combat Sense +8

ATTRactiveness: [7]
Personal Groom. +3
Wardrobe & Style +3

BODY: [8]
Endurance
Strength Feat
Swimming

COOL/WILLpower: [9]
Interrogation
Intimidate
Resist Torture
Streetwise

EMPathy: [6]
Human Perception
Interview
Leadership
Seduction +3
Fast Talk
Perform

INTELLIGENCE: [7]
Awareness (sight) +5
Awareness (hearing) +5
Awareness (combat) +13
Biology
Diagnose Illness
Education
Expert:
_____
Gamble
Hide/Evade

Language:
Spanish +8
English +6
Library Search
Programming
Shadow/Track +7
System Knowledge
Teaching
Wilderness Surv. +5

REFLEXES: [9]
Athletics +4
Brawling
Dodge & Escape
Driving
Fencing
Handgun +4
Martial Arts:
Thai Kick Boxing +6
Melee Weapon +3
Motorcycle
Operate Hvy. Machinery
Pilot:
_____
Rifle/Shotgun +6
Stealth +3
Submachinegun +6

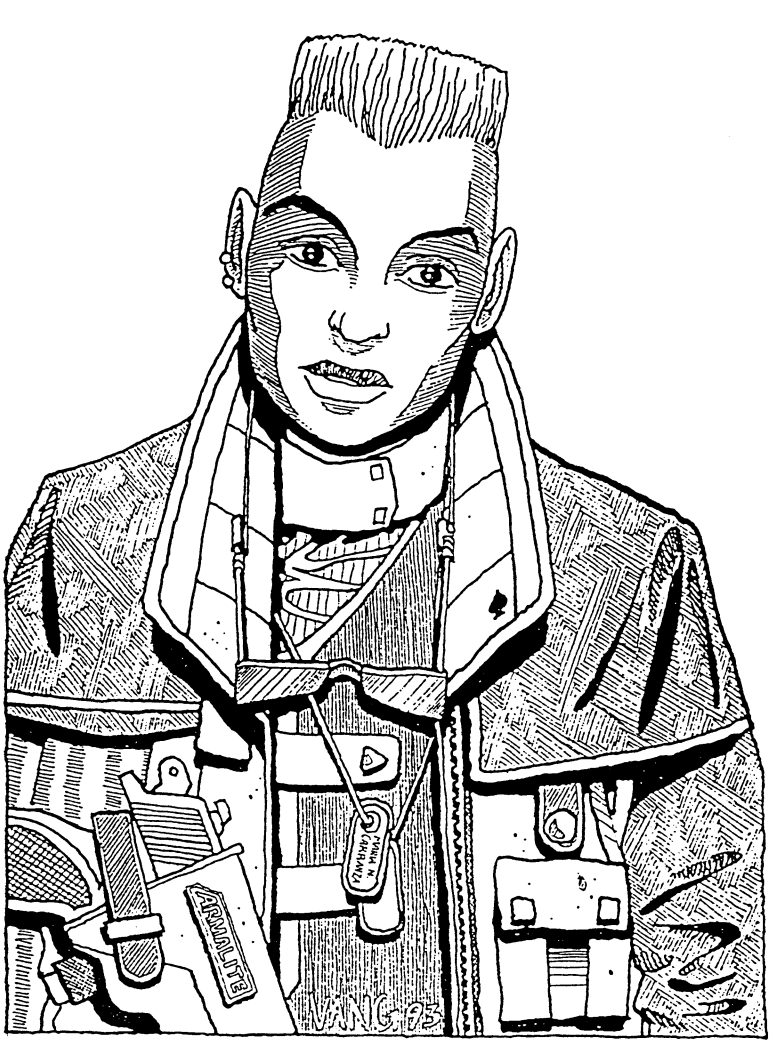
TECHnical ability: [4]
Basic Tech
Cryotank Operation
Cyber Tech
Demolitions
Disguise
Electronics
Electronic Security
First Aid
Forgery
Pick Lock
Weaponsmith +4

SELECTED RULES:

NON-COMBAT SKILL CHECKS:
STAT + SKILL + 1D10 ± MOD. ≥ DIFF = SUCCESS
Any skill may be attempted unskilled.

INITIATIVE:
REF + Combat Sense (if any) + 1D10 + MOD.
Highest total begins. (This total is allready calculated ⇨)

COMBAT:
Gunfight - single shot: As normal Skill Check
Gunfight - 3 round burst: +3 MOD. to Skill Check if firing at Close or Medium Range. 1D6/2 hits if successful (round down - minimum 1)
Gunfight - Full auto: For every point rolled over difficulty you score a hit up to max. ROF
MOD: Close Range: +1 for every 10 rounds fired.
All other Ranges: -1 for every 10 rounds fired.



DRESS & STYLE:
CAMMOFLAGUE JACKET, BLACK MILI-BOOTS, BLACK JEANS (SEE PICTURE)

DISTINGUISHING FEATURES:
MIRRORSHADES, NECKLACE WITH HER BODY NUMBER

CYBERNETICS:
INTERFACE PLUGS
SMARTGUN LINK *
KERENZIKOV BOOST II *
SKINWEAVE SP 12 *
CYBERARM: SP 20; SDP 20 (useless)/30 (disabled)
POPUP GUN (COMES OUT THROUGH PALM
CYBEROPTIC
TARGETING SCOPE *
LOW LITE
TIMES SQUARE MARQUEE

EQUIPMENT:
LIGHT ARMOR JACKET
3 CLIPS .44 AMMO
3 CLIPS 9mm AMMO (SMG)
1 CLIP (build-in) 9mm AMMO

*) This cybernetic enhancement affects some skill or other attribute. It is allready incakulate

HIT LOCATION	HEAD	TORSO	R. ARM	L. ARM	R. LEG	L. LEG
	1	2-4	5	6	7-8	9-0
CURRENT ARMOR STOPPING POWER	12	12 17*	12 17*	12 17*	12	12

Reduce Armor SP by 1 (usually) in that hit location where you took a hit. * + Armor Jacket

STUN/DEATH SAVE 8	Light (0)	Serious (-1)	Critical (-2)	Mortal 0 (-3)	Mortal 1 (-4)	Mortal 2 (-5)
BTM* -3	Mortal 3 (-6)	Mortal 4 (-7)	Mortal 5 (-8)	Mortal 6 (-9)	Mortal 7 (-10)	Mortal 8 (-11)

*) This number reduces armor penetrating damage to minimum 1 pt. damage
Wound effects: Light: None. Serious: -2 REF. Critical: ½ REF, INT, COOL (round up). Mortal: ⅓ REF, INT, COOL (round up). If any limb took over 8 pt. damage it is destroyed. Head wounds counts double (after armor and before BTM).

COMBAT SCORES

NB: Point Blank Range = 1 m. Close R. = ¼ base. Medium R. = ½ base. Long Range = base. Extreme Range = 2 × base.

Initiative: 19
Hand To Hand Damage Bonus (DB): +1

Name	Total skill	Conc.	Damage (calibre)	# Shots	Rate of Fire SS/3 RB/Auto	Rel.	Base Range
ARMALITE .44	16+	J	4D6+1 (.44)	8	1/-/-	ST	50m
H&K MPK-9	18+ (FA17+)	J	2D6+1 (9mm)	35	1/3/25	ST	200m
9mm POPUP GUN	16+	—	2D6+1 (9mm)	10	2/-/-	VR	50m
Fist	18+	—	1D6+6 +DB	—	—	—	1m
Kick	18+	—	1D6+6 +DB	—	—	—	1m

CYBERPUNK 2.0.2.0.

STREET NAME: BLUE PRINT
REAL NAME: MARC DIAMOND
ROLE: FIXER
SEX: MALE
ETHNIC ORIGIN: ANGLO-AMERICAN
EYE COLOR(S): CHROME
HAIR COLOR: BLACK
HAIR STYLE: LONG & RATTY
HEIGHT: 181 cm
WEIGHT: 76 kg

STATS:

NB: LUCK points may be divided or used at once to ANY required roll. LUCK checks - NOT rolls - are not penalized!

INTelligence	7	Movement Allowance	5
REFlexes	8/7	Run (no other action)	15m
TECHnical Ability	8	Jump (up)	1 m
COOL/WILLpower	10	Jump (broad)	3.75 m
ATTRactiveness	7	BODY Type	7
LUCK	4	Lift	35 kg
EMPathy	5	Throw (-1/½ kg)	35 m

SKILLS: (Selected version)

Special Ability:

Streetdeal (COOL)	+8

ATTRactiveness: [7]

Personal Groom.	+3
Wardrobe & Style	+2

BODY: [7]

Endurance	
Strength Feat	
Swimming	

COOL/WILLpower: [10]

Interrogation	+2
Intimidate	+3
Resist Torture	
Streetwise	+5

EMPathy: [5]

Human Perception	+2
Interview	
Leadership	
Seduction	
Fast Talk	+5
Perform	

INTELLIGENCE: [7]

Awareness (sight)	+7
Awareness (hearing)	+7
Awareness (combat)	—
Biology	
Diagnose Illness	
Education	
Expert:	
Gamble	+4
Hide/Evade	+3

Language: English	+8
Library Search	
Programming	
Shadow/Track	
System Knowledge	
Teaching	
Wilderness Surv.	

REFLEXES: [8/7]

Athletics	
Brawling	+5
Dodge & Escape	
Driving	
Fencing	
Handgun	
Martial Arts:	
Melee Weapon	+3
Motorcycle	
Operate Hvy. Machinery	
Pilot:	
Rifle/Shotgun	
Stealth	
Submachinegun	+5

TECHnical ability: [8]

Basic Tech	
Cryotank Operation	
Cyber Tech	
Demolitions	
Disguise	
Electronics	
Electronic Security	
First Aid	
Forgery	+5
Pick Lock	+6
Weaponsmith	

SELECTED RULES:

NON-COMBAT SKILL CHECKS:
STAT + SKILL + 1D10 ± MOD. ≥ DIFF = SUCCESS
Any skill may be attempted unskilled.

INITIATIVE:
REF + Combat Sense (if any) + 1D10 + MOD.
Highest total begins. (This total is allready calculated ⇨)

COMBAT:
Gunfight - single shot: As normal Skill Check
Gunfight - 3 round burst: +3 MOD. to Skill Check if firing at Close or Medium Range. 1D6/2 hits if successful (round down - minimum 1)
Gunfight - Full auto: For every point rolled over difficulty you score a hit up to max. ROF
MOD: Close Range: +1 for every 10 rounds fired.
All other Ranges: -1 for every 10 rounds fired.

DRESS & STYLE:
BLACK JEANS, RED "DIE KRUPPS" T-SHIRT, BIKER JACKET WITH CHAINMAIL, LARGE BOOTS. (SEE PICTURE)

DISTINGUISHING FEATURES:
NECKLACE WITH CRUCIFIX, PILOT GOGGLES, SMOKE A LOT OF MARLBOROS

CYBERNETICS:
- INTERFACE PLUGS
- SMARTGUN LINK *
- SANDEVISTAN SPEEDWARE
- CYBER AUDIO
  - PHONE SPLICE - 3 M RANGE TO CELLULAR PHONE
  - BUG DETECTOR
  - VOICE STRESS ANALYZER *
  - AMPLIFIED HEARING *
- CYBEROPTICS
  - IMAGE ENHANCEMENT *
  - TARGETING SCOPE *
  - MICRO-OPTICS
  - ANTI DAZZLE

EQUIPMENT:
- PENCIL SIZED MINI FLASH-LIGHT
- CELLULAR PHONE
- MEDIUM ARMORED LEATHER JACKET
- ONE-USE LIGHTER
- ETUI WITH MARLBORO CIGARETTES
- 3 CLIPS 9mm AMMO

*) This cybernetic enhancement affects some skill or other attribute. It is allready incakulated.

HIT LOCATION	HEAD	TORSO	R. ARM	L. ARM	R. LEG	L. LEG
	1	2-4	5	6	7-8	9-0
CURRENT ARMOR STOPPING POWER		18	18	18		

Reduce Armor SP by 1 (usually) in that hit location where you took a hit.

STUN/DEATH SAVE	Light (0)	Serious (-1)	Critical (-2)	Mortal 0 (-3)	Mortal 1 (-4)	Mortal 2 (-5)
7						

BTM*	Mortal 3 (-6)	Mortal 4 (-7)	Mortal 5 (-8)	Mortal 6 (-9)	Mortal 7 (-10)	Mortal 8 (-11)
-2						

*) This number reduces armor penetrating damage to minimum 1 pt. damage
Wound effects: Light: None. Serious: -2 REF. Critical: ½ REF, INT, COOL (round up). Mortal: ⅓ REF, INT, COOL (round up). If any limb took over 8 pt. damage it is destroyed. Head wounds counts double (after armor and before BTM).

COMBAT SCORES

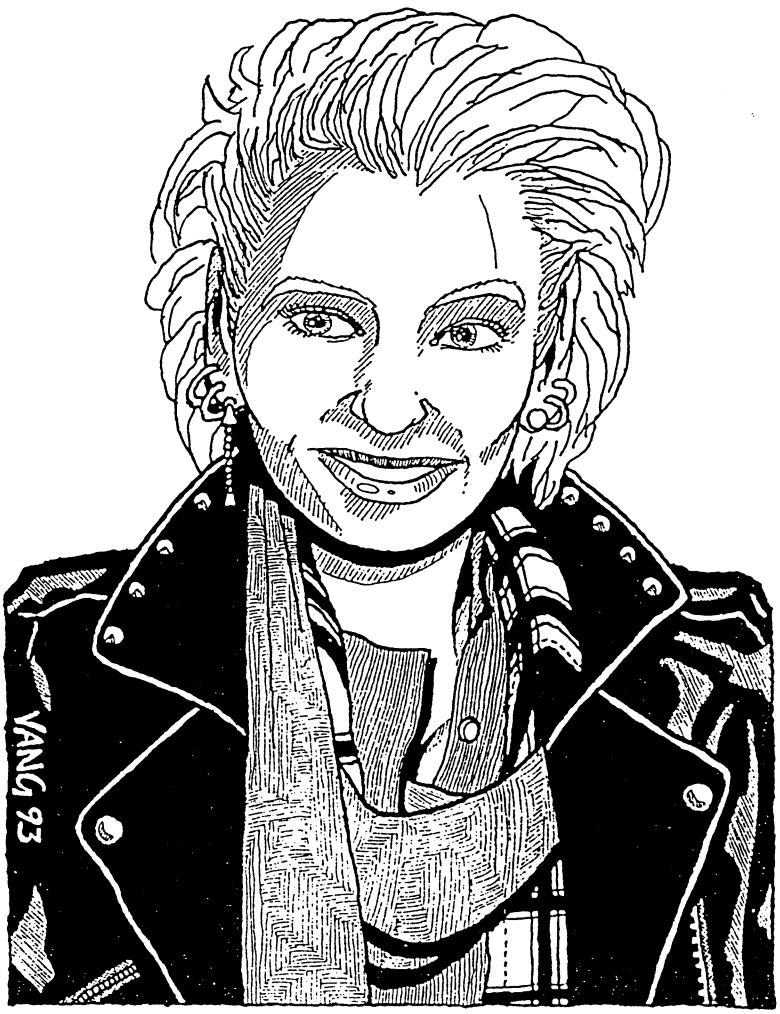
NB: Point Blank Range = 1 m. Close R. = ¼ base. Medium R. = ½ base. Long Range = base. Extreme Range = 2×base.

Initiative: 8/7 (+3 AFTER 1 TURN) Hand To Hand Damage Bonus (DB): +0

Name	Total Skill	Conc.	Damage (calibre)	# Shots	Rate of Fire SS/3 Rd/Auto	Rel.	Base Range
					/ /		
H&K MPK-9	17+/16+ FA:16+/15+	J	2D6+1 (9mm)	35	1 / 3 / 25	ST	200m
					/ /		
Fist	13+/12+	—	1D6/2 +DB	—	——	—	1 m
Kick	13+/12+	—	1D6 +DB	—	——	—	1 m

CYBERPUNK 2.0.2.0.

STREET NAME: –
REAL NAME: ANN WILDER
ROLE: SOLO
SEX: FEMALE
ETHNIC ORIGIN: ANGLO AMERICAN
EYE COLOR(S): BLUE
HAIR COLOR: WHITE TECH HAIR
HAIR STYLE: CURLY
HEIGHT: 165 cm
WEIGHT: 70 kg



STATS:

NB: LUCK points may be divided or used at once to ANY required roll. LUCK checks - NOT rolls - are not penalized!

INTelligence	6
REFlexes	10
TECHnical Ability	6
COOL/WILLpower	7
ATTRactiveness	8
LUCK	5
EMPathy	5

Movement Allowance	10
Run (no other action)	30m
Jump (up)	2 m
Jump (broad)	7½m
BODY Type	6
Lift	30kg
Throw (-1/½ kg)	30 m

SKILLS: (Selected version)

Special Ability:

Combat Sense	+8

ATTRactiveness:	8
Personal Groom.	
Wardrobe & Style	

BODY:	6
Endurance	
Strength Feat	
Swimming	

COOL/WILLpower:	7
Interrogation	
Intimidate	
Resist Torture	
Streetwise	

EMPathy:	5
Human Perception	
Interview	
Leadership	
Seduction	+5
Fast Talk	
Perform	

INTELLIGENCE:	6
Awareness (sight)	+7
Awareness (hearing)	+7
Awareness (combat)	+15
Biology	
Diagnose Illness	
Education	
Expert:	
Gamble	
Hide/Evade	

Language:	
English	+8
Library Search	
Programming	
Shadow/Track	+4
System Knowledge	
Teaching	
Wilderness Surv.	

REFLEXES:	10
Athletics	+3
Brawling	
Dodge & Escape	
Driving	+3
Fencing	
Handgun	+6
Martial Arts:	
Karate	+5
Melee Weapon	+3
Motorcycle	
Operate Hvy. Machinery	+4
Pilot:	
Vectored Thrust	+3
Rifle/Shotgun	+5
Stealth	+5
Submachinegun	+5

TECHnical ability:	6
Basic Tech	
Cryotank Operation	
Cyber Tech	+4
Demolitions	
Disguise	
Electronics	
Electronic Security	
First Aid	
Forgery	
Pick Lock	
Weaponsmith	

SELECTED RULES:

NON-COMBAT SKILL CHECKS:
STAT + SKILL + 1D10 ± MOD. ≥ DIFF = SUCCESS
Any skill may be attempted unskilled.

INITIATIVE:
REF + Combat Sense (if any) + 1D10 + MOD.
Highest total begins. (This total is allready calculated ⇨)

COMBAT:
Gunfight - single shot: As normal Skill Check
Gunfight - 3 round burst: +3 MOD. to Skill Check if firing at Close or Medium Range. 1D6/2 hits if successful (round down - minimum 1)
Gunfight - Full auto: For every point rolled over difficulty you score a hit up to max. ROF
MOD: Close Range: +1 for every 10 rounds fired.
All other Ranges: -1 for every 10 rounds fired.

DRESS & STYLE:
SHIRT, LEATHER JACKET, JEANS, LEATHER BOOTS (SEE PICTURE)

DISTINGUISHING FEATURES:
EARRINGS

CYBERNETICS:
TECH HAIR
INTERFACE PLUGS
SMARTGUN LINK *

EQUIPMENT:
WALLET
LEATHER JACKET
3 CLIPS 9mm AMMO
3 CLIPS 12mm AMMO

*) This cybernetic enhancement affects some skill or other attribute. It is allready incalculated.

HIT LOCATION	HEAD	TORSO	R. ARM	L. ARM	R. LEG	L. LEG
	1	2-4	5	6	7-8	9-0
CURRENT ARMOR STOPPING POWER		4	4	4		

Reduce Armor SP by 1 (usually) in that hit location where you took a hit.

STUN/DEATH SAVE	Light (0)	Serious (-1)	Critical (-2)	Mortal 0 (-3)	Mortal 1 (-4)	Mortal 2 (-5)
6						

BTM*	Mortal 3 (-6)	Mortal 4 (-7)	Mortal 5 (-8)	Mortal 6 (-9)	Mortal 7 (-10)	Mortal 8 (-11)
-2						

*) This number reduces armor penetrating damage to minimum 1 pt. damage
Wound effects: Light: None. Serious: -2 REF. Critical: ½ REF, INT, COOL (round up). Mortal: ⅓ REF, INT, COOL (round up). If any limb took over 8 pt. damage it is destroyed. Head wounds counts double (after armor and before BTM).

COMBAT SCORES

NB: Point Blank Range = 1 m. Close R. = ¼ base. Medium R. = ½ base Long Range = base. Extreme Range = 2×base.

Initiative: 18

Hand To Hand Damage Bonus (DB): +0

Name	Total Skill	Conc.	Damage (calibre)	# Shots	Rate of Fire SS/3 Rd/Auto	Rel.	Base Range
COLT AMT 2000	18+	J	4D6+1 (12mm)	8	1/-/-	VR	50m
H&K MPK-9	18+	J	2D6+1 (9mm)	35	1/3/25	ST	200m
					1/1		
Fist	17+	–	1D6+5+DB	–	——	–	1m
Kick	17+	–	2D6+5+DB	–	——	–	1m

ANN WILDER

CYBERWARE:

CYBEROPTICS (2) : Image Enhancement*, Anti-Dazzle, Times Square Marquee, Infre-red.
CYBERAUDIO : Radio Link, ECM Scrambler, Amplified Hearing*
Techhair
Midnight Lady Sexual Implant
Longevity Module**

*) Disse ting er allerede inkluderet i nedenstående stats.
**) I tilfælde Ann Wilder skulle leve i 200 år.

HIT LOCATIONS:

1	HEAD	SP 25	SDP 25/35
2-4	TORSO	SP 25	SDP 25/35
5	R.ARM	SP 25	SDP 25/35
6	L.ARM	SP 25	SDP 25/35
7-8	R.LEG	SP 25	SDP 25/35
9-0	L.LEG	SP 25	SDP 25/35

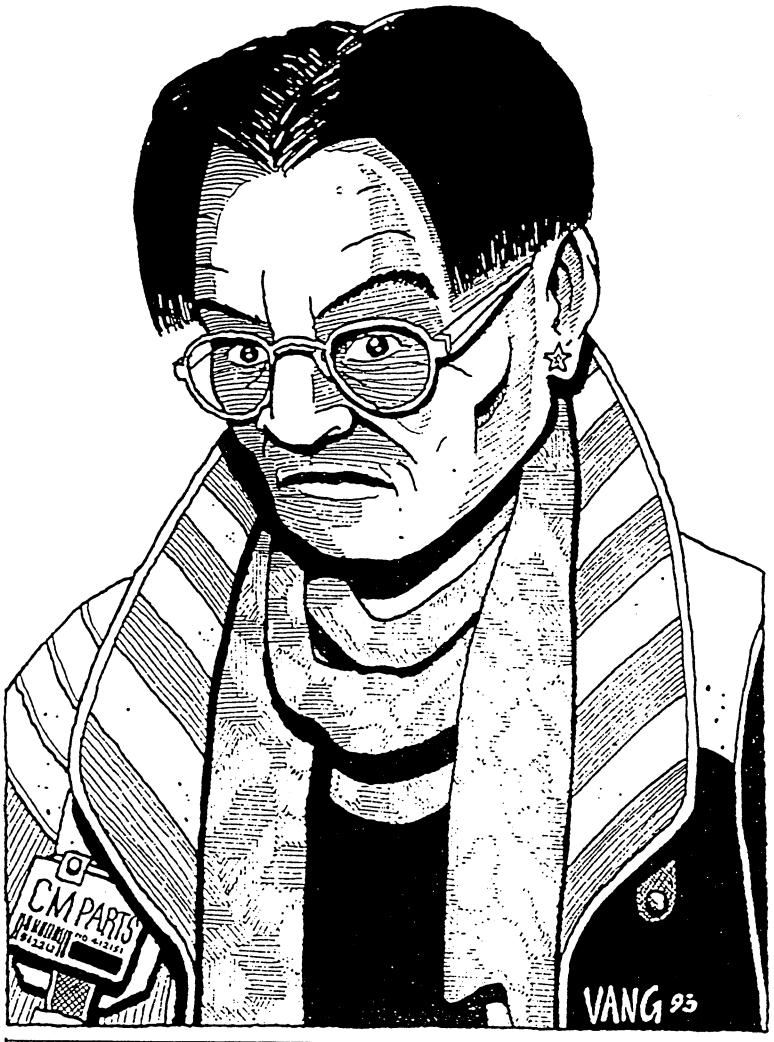
OPDATERING AF STATS:

BODY 12; Lift 120 kg; Throw 60m; Damage Bonus +4
MOVE 10; Run 30m; Jump (up) 6m; Jump (broad) 8m

CYBERPUNK 2.0.2.0.

STREET NAME: DOC
ROLE: PARA-MEDIC
ETHNIC ORIGIN: POLISH
HAIR COLOR: DARK BROWN
HEIGHT: 179 cm

REAL NAME: IVAN SADOWSKI
SEX: MALE
EYE COLOR(S): BROWN
HAIR STYLE: SHORT & STRAIGHT
WEIGHT: 77 kg



STATS:

NB: LUCK points may be divided or used at once to ANY required roll. LUCK checks - NOT rolls - are not penalized!

INTelligence	10
REFlexes	7
TECHnical Ability	7
COOL/WILLpower	6
ATTRactiveness	5
LUCK	5
EMPathy	7

Movement Allowance	6
Run (no other action)	18 m
Jump (up)	1,2 m
Jump (broad)	4½ m
BODY Type	7
Lift	35 kg
Throw (-1/½ kg)	35 m

SKILLS: (Selected version)

Special Ability:

Medical Tech	+7

ATTRactiveness:	[5]
Personal Groom.	
Wardrobe & Style	

BODY:	[7]
Endurance	
Strength Feat	
Swimming	

COOL/WILLpower:	[6]
Interrogation	
Intimidate	
Resist Torture	
Streetwise	

EMPathy:	[7]
Human Perception	+6
Interview	
Leadership	
Seduction	
Fast Talk	
Perform	

INTELLIGENCE:	[10]
Awareness (sight)	+6
Awareness (hearing)	+6
Awareness (combat)	-
Biology	+5
Diagnose Illness	+5
Education	+7
Expert:	
Gamble	
Hide/Evade	

Language:	
Polish	+8
English	+6
Library Search	+4
Programming	
Shadow/Track	
System Knowledge	
Teaching	
Wilderness Surv.	

REFLEXES:	[7]
Athletics	
Brawling	
Dodge & Escape	
Driving	
Fencing	
Handgun	+4
Martial Arts:	
Karate	+5
Melee Weapon	+3
Motorcycle	+3
Operate Hvy. Machinery	
Pilot:	
Rifle/Shotgun	
Stealth	
Submachinegun	

TECHnical ability:	[7]
Basic Tech	+4
Cryotank Operation	+4
Cyber Tech	
Demolitions	
Disguise	
Electronics	
Electronic Security	
First Aid	
Forgery	
Pick Lock	
Weaponsmith	

SELECTED RULES:

NON-COMBAT SKILL CHECKS:
STAT + SKILL + 1D10 ± MOD. ≥ DIFF = SUCCESS
Any skill may be attempted unskilled.

INITIATIVE:
REF + Combat Sense (if any) + 1D10 + MOD.
Highest total begins. (This total is allready calculated ⇨)

COMBAT:
Gunfight - single shot: As normal Skill Check
Gunfight - 3 round burst: +3 MOD. to Skill Check if firing at Close or Medium Range. 1D6/2 hits if successful (round down - minimum 1)
Gunfight - Full auto: For every point rolled over difficulty you score a hit up to max. ROF
MOD: Close Range: +1 for every 10 rounds fired.
All other Ranges: -1 for every 10 rounds fired.

DRESS & STYLE:
BLUE JEANS, BLACK T-SHIRT, TRENCHCOAT, (SEE PICTURE) RUBBER SHOES

DISTINGUISHING FEATURES:
GLASSES, USE A LOT OF CHEWING GUM

CYBERNETICS:
SKINWATCH

EQUIPMENT:
COLT AMT MODEL 2000 *
PASSCARD TO C.M. PARTS
MILITECH ARMS AVENGER
MEDICAL KIT *
MEDICAL SCANNER *
SPRAY SKIN *
CELLULAR PHONE
KEVLAR T-SHIRT (SP 10)
ARMORED TRENCHCOAT * (SP 1
4 CLIPS 12mm AMMO *
2 CLIPS 9mm AMMO

*) LOCATED AT HOME

*) This cybernetic enhancement affects some skill or other attribute. It is allready incakulate

HIT LOCATION	HEAD	TORSO	R. ARM	L. ARM	R. LEG	L. LEG
	1	2-4	5	6	7-8	9-0
CURRENT ARMOR STOPPING POWER		10/14 (19*)	(14)	(14)	Trenchcoat 14 GM's option	Trenchcoat 14 GM's option

Reduce Armor SP by 1 (usually) in that hit location where you took a hit. * Both armors

STUN/DEATH SAVE	Light (0)	Serious (-1)	Critical (-2)	Mortal 0 (-3)	Mortal 1 (-4)	Mortal 2 (-5)
7						
BTM*	Mortal 3 (-6)	Mortal 4 (-7)	Mortal 5 (-8)	Mortal 6 (-9)	Mortal 7 (-10)	Mortal 8 (-11)
-2						

*) This number reduces armor penetrating damage to minimum 1 pt. damage
Wound effects: Light: None. Serious: -2 REF. Critical: ½ REF, INT, COOL (round up). Mortal: ⅓ REF, INT, COOL (round up). If any limb took over 8 pt. damage it is destroyed. Head wounds counts double (after armor and before BTM).

COMBAT SCORES

NB: Point Blank Range = 1m. Close R. = ¼ base. Medium R. = ½ base. Long Range = base. Extreme Range = 2×base.

Initiative: 7
Hand To Hand Damage Bonus (DB): +0

Name	Total Skill	Conc.	Damage (calibre)	# Shots	Rate of Fire SS/3 RB/Auto	Rel.	Base Range
COLT AMT 2000	11+	J	4D6+1 (12mm)	8	1 / - / -	VR	50m
					/ /		
					/ /		
Fist	14+	-	1D6/2+5+DB	-	——	-	1m
Kick	14+	-	1D6+5+DB	-	——	-	1m

IVAN SADOWSKI

Ivan Sadowskis polske forældre rejste til Boston i 1984 for at søge lykken udenfor kommunismens højborge i Østeuropa og Rusland. Her arbejdede hans fader som professor på Tufts University Medical and Dental School frem til 1994, hvor han gik på pension. Forældrene er nu døde.

For et år siden meldte Sadowski sig ud af University of Massachusetts. Han havde fået et tilbud om arbejde på "Body Bank" virksomheden C.M. Parts (Dem med "C.M. Parts - Parts for You!"), og da Sadowski ikke syntes, at han fik nok ud af undervisningen, lod han sig ansætte. C.M. Parts ligger syd for Combat Zonen, Charlestown, i Dusthill-distriktet. Adressen er: 769 Dusthill Rd., Dusthill.

Selvom Sadowski godt kan lide at arbejde på Mr. Calvin Madsens virksomhed, er han begyndt at have sin tvivl om arbejdets lovlighed. Tit henter Marc "Jackal" Nichols og nogle af firmaets vagter nogle lig i Charlestown, og hver gang mangler ligene de lovpligtige donorkort.

Udover Direktør Calvin Madsens bodyguard, er der 5 (excl. Sadow-ski) paramedics og 20 vagter ansat. Den eneste af de ansatte, som han kender nogenlunde, er Phil. Phil er "kun næsten" lige så morbid og sadistisk som de andre ansatte. Selvom han er meget flink at spille pool med i opholds-rummet på 1. sal, virker han totalt blottet for enhver form for moral og læge-etik, når ham og Sadowski skærer de indkomne lig op.

Sadowski har en lejlighed inde i Old Boston, som ligger i et af de gamle Victorianske kvarterer. Adressen er: 57 Mt. Vernon St. 3rd floor, Old Boston. P.g.a. afstanden mellem hans hjem og C.M. Parts, har Sadowski anskaffet sig en Harley Davidson Thundergod motorcykel, som han kører til og fra arbejde på.

I sin fritid kommer han meget på Club Chillo, som han synes er et sejt og fedt sted at være. Man skal bare ikke gå "ovenpå", hvis man er iklædt jakkesæt, og gerne vil have det med ned igen. Club Chillos adresse: 97 Berkely St., Old Boston.

På baren har Sadowski lært nogle mennesker at kende, som han synes er rigtigt fine mennesker - og gode venner - i modsætning til de ansatte på C.M. Parts.

Han ved at hans venner tit arbejder freelance for diverse corporations eller forskellige privatpersoner, men han har ingen anelse om hvem det er. Sadowski ved, at man kan træffe hans venner på Club Chillo, men han kender ikke deres privatadresser.

Vennerne er:

Marc "Blu Print" Diamond. En dealer, som efter eget sigende kan skaffe alt info og "black market stuff". Hans elsker er vistnok en canadisk solo.

Maria "Hembra" Carranza (Hembra er spansk og betyder "hun-tiger"). Hun er fra Columbia, og kæmpede som USA-støttet guerilla i narkokrigene 2004-10.

Hisayuki "Nukey" Nomiyama. En dygtig tekniker med speciale i at bryde enhver form for sikkerhedsforanstaltninger.

Malcolm "Black Voltage" Wolter. En ung netrunner, som for sjov bryder ind i de store corporations mainframes. Han kender også "Blue Print" Diamond.

Chillos "J.D." Smith. Club Chillos ejer. Han hygger sig med gæsterne og hjælper hans stamkunder, hvis de skulle få problemer.

A R A S A K A C O R P O R A T I O N

Logistical Crisis Operative Dept., Boston Metroplex, MA.

* * * T O P S E C R E T * * *

BLACK OPS FILE 49271093

NET NODE 12-343-218-8264

SUBJECT: OPERATION NORAD

WRITTEN BY: EXEC. HIRAKA TAKURI

CREATED: NOVEMBER 13 2020

TEXT:

Subject was involved in Operation Norad. Subject was supposed to break the security perimeters of State Service Center, Boston, and perform the orders as given in Black Ops File 49269690. Deadline of orders execution: Friday 13 November 2020 - 6pm.

Subject is missing and considered deserted of the operation. Subject is considered dangerous and termination of subject is recommended.

MISSING PERSON DATAFILE

NAME: James Howard

Age: 26

Height: 1954 mm

WEIGHT: 96 kg

EYES: Brown

HAIR: Bald

NATIONALITY: U.S.A.

Mr. Howard was born 24 January 1994 in Chicago by Class A Citizens. Arasaka Corp. adopted Mr. Howard after his parents were killed by members of Black Death on 1 January 2020. This millenium cult is now extinct. He was then raised by Arasaka Corp. and after spending 3 years in U.S. Green Berets Special Forces, Arasaka Corp. hired him for life. After working undercover in State Service Center, Boston for one year, he was transferred to Operation Norad by Lt. Paul Cardwell. See File 49269690 for more information.

A R A S A K A C O R P O R A T I O N

Logistical Crisis Operative Dept., Boston Metroplex, MA.

* * * T O P S E C R E T * * *

BLACK OPS FILE 49271093

NET NODE 12-343-218-8264

SUBJECT: OPERATION NORAD

WRITTEN BY: EXEC. HIRAKA TAKURI

CREATED: NOVEMBER 13 2020

TEXT:

Subject was involved in Operation Norad. Subject was supposed to break the security perimeters of State Service Center, Boston, and perform the orders as given in Black Ops File 49269690. Deadline of orders execution: Friday 13 November 2020 - 6pm.

Subject is missing and considered deserted of the operation. Subject is considered dangerous and termination of subject is recommended.

MISSING PERSON DATAFILE

NAME: Maria N. Carranza alias Hembra

AGE: 28

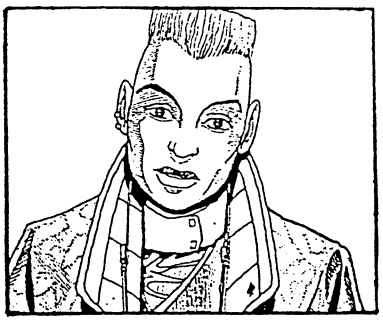
HEIGHT: 1763 mm

WEIGHT: 77 kg

EYES: Brown

HAIR: Formerly black, currently white

NATIONALITY: Columbian



Miss Carranza was born 8 July 1992 in Bogotá by Class D Citizens. In 2004-2010 she fought in The Second Central American War on the side of U.S. against the Columbian druglords. Her extended services for U.S. granted her permission of immigration into The United States of America. After perfoming a successful series of freelance LCO extraction jobs, Lt. Paul Cardwell bought her services in Operation Norad. See File 49269690 for more information about this.

A R A S A K A C O R P O R A T I O N

Logistical Crisis Operative Dept., Boston Metroplex, MA.

* * * T O P S E C R E T * * *

BLACK OPS FILE 49271093

NET NODE 12-343-218-8264

SUBJECT: OPERATION NORAD

WRITTEN BY: EXEC. HIRAKA TAKURI

CREATED: NOVEMBER 13 2020

TEXT:

Subject was involved in Operation Norad. Subject was supposed to break the security perimeters of State Service Center, Boston, and perform the orders as given in Black Ops File 49269690. Deadline of orders execution: Friday 13 November 2020 - 6pm.

Subject is missing and considered deserted of the operation. Subject is considered dangerous and termination of subject is recommended.

MISSING PERSON DATAFILE

NAME: Marc Diamond alias Blue Print

AGE: 23

HEIGHT: 1814 mm

WEIGHT: 76 kg

EYES: Nikon Visualizer Chrome

HAIR: Black

NATIONALITY: U.S.A.

Mr. Diamond was born 6 August 1997 in Boston by Class C Citizens. At age 15 he left home and remained homeless until recently. He performed various jobs as a freelance LCO. 9 November 2020 our company representative Lt. Paul Cardwell currently employed in our LCOD, made contact between Mr. Diamond and H.T., and he agreed to execute Operation Norad as described in File 49269690. Each person involved was to be payed e$20,000 with e$5,000 in advance for completion of job.

CONTACT: 555-9013

A R A S A K A C O R P O R A T I O N

Logistical Crisis Operative Dept., Boston Metroplex, MA.

* * * T O P S E C R E T * * *

BLACK OPS FILE 49271093

NET NODE 12-343-218-8264

SUBJECT: OPERATION NORAD

WRITTEN BY: EXEC. HIRAKA TAKURI

CREATED: NOVEMBER 13 2020

TEXT:

Subject was involved in Operation Norad. Subject was supposed to break the security perimeters of State Service Center, Boston, and perform the orders as given in Black Ops File 49269690. Deadline of orders execution: Friday 13 November 2020 - 6pm.

Subject is missing and considered deserted of the operation. Subject is considered dangerous and termination of subject is recommended.

MISSING PERSON DATAFILE

NAME: Hisayuki Nomiyama alias Nukey

AGE: 24

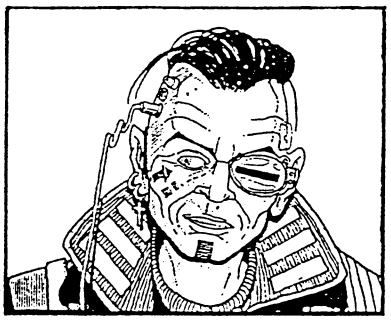
HEIGHT: 1714 mm

WEIGHT: 71 kg

EYES: Nikon Visualizer Model 9

Hair: Black

NATIONALITY: Japanese



Mr. Nomiyama was born 7 Marts 1996 in Tokyo by Class B Citizens. In 2004 his parents were employeed as technicians by Euro Business Machines Corporation, New York Regional Office. Mr. Nomiyama then lived in NY. for seven years, after which he performed several LCO technician jobs. Lt. Paul Cardwell hired him for Operation Norad (see File 49269690 for more about this.

CONTACT: 555-9013

A R A S A K A C O R P O R A T I O N

Logistical Crisis Operative Dept., Boston Metroplex, MA.

* * * T O P S E C R E T * * *

BLACK OPS FILE 49271093

NET NODE 12-343-218-8264

SUBJECT: OPERATION NORAD

WRITTEN BY: EXEC. HIRAKA TAKURI

CREATED: NOVEMBER 13 2020

TEXT:

Subject was involved in Operation Norad. Subject was supposed to break the security perimeters of State Service Center, Boston, and perform the orders as given in Black Ops File 49269690. Deadline of orders execution: Friday 13 November 2020 - 6pm.

Subject is missing and considered deserted of the operation. Subject is considered dangerous and termination of subject is recommended.

MISSING PERSON DATAFILE

NAME: Ann Wilder

AGE: 25

HEIGHT: 1650 mm

WEIGHT: 70kg

EYES: Nikon Visualizer Model Blue

HAIR: Zetatech Techhair Omega-9

NATIONALITY: U.S.A.

Miss Ann Wilder was born 13 January 1995 in Portland, Maine by Class B Citizens. Forfeiting any education she joined bootcamp at Fort Powel, Montana under employment by Lazarus Military Group. Under a mission going sour, Miss Wilder lost both her arms. Since Lazarus Military Group not was prepared to help, Miss Wilder approached Arasaka Corp. and was soon surgically converted into full cyborg status. As a failsafe, Arasaka Corp. had a cortex bomb implanted into Miss Wilders new body. See File 38184011 for more information about this. Recently, Miss Wilder was transferred to Miss Mr. Diamond's unit, as an advisor.

CONTACT: 555-9013

A R A S A K A C O R P O R A T I O N

Logistical Crisis Operative Dept., Boston Metroplex, MA.

* * * T O P S E C R E T * * *

BLACK OPS FILE 49271093

NET NODE 12-343-218-8264

SUBJECT: OPERATION NORAD

WRITTEN BY: EXEC. HIRAKA TAKURI

CREATED: NOVEMBER 13 2020

TEXT:

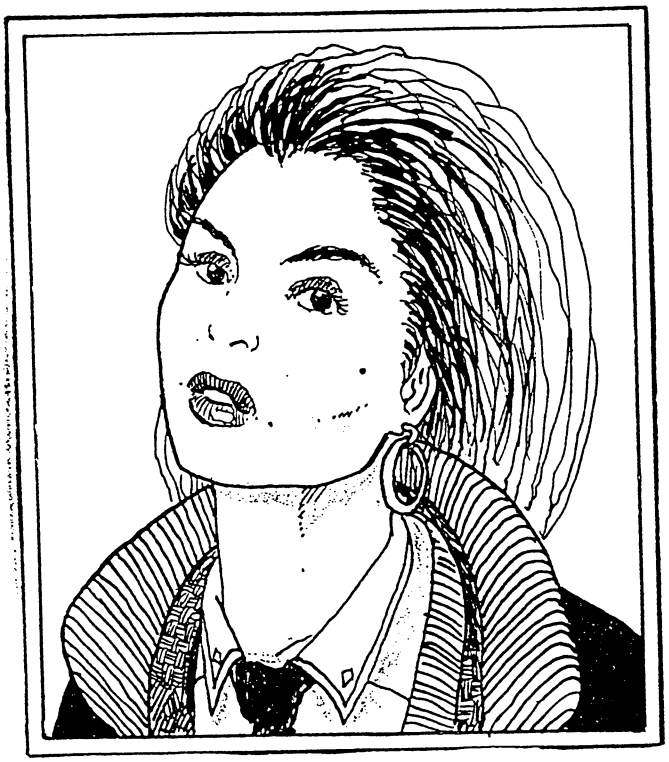
Subject was involved in Operation Norad. Subject was supposed to break the security perimeters of State Service Center, Boston, and perform the orders as given in Black Ops File 49269690. Deadline of orders execution: Friday 13 November 2020 - 6pm.

Subject is missing and considered deserted of the operation. Subject is considered dangerous and termination of subject is recommended.

MISSING PERSON DATAFILE

NAME: Graham Rook alias Tommygun

ERROR 237 £&&$£&!*<///>9398

FILE DELETED

TOMMYGUN WAS HERE!!! HAA!