OPERATION FAUST

Et VP-scenarie anno 2415

Skrevet af
Ask Agger

Illustreret
Niclas Andersen &
Ask

Korrektur
Asta Wellejus

Pseudosats™ Inc.

1.0 INDHOLDSFORTEGNELSE

1.0 Indholdsfortegnelse ..... s 1

2.0 Indledning ..... s 2
2.1 Indledning
2.2 Synopsis
2.3 Baggrundshistorie

3.0 Baggrund ..... s 5
3.1 Verdenshistorie
3.2 Teknologi
3.3 Nationer
3.4 Systemet
3.5 Planeten
3.6 Byen
3.7 Generelt

4.0 Anti-anslag ..... s 10
4.1 Scene 1. Galeanstalten

5.0 Anslag ..... s 12
5.1 Scene 2. Branden
5.2 Scene 3. The MALL

6.0 Igangsættende plotpunkt ..... s 16
6.1 Scene 4. De første minder
6.2 Scene 5. Kærester & hustruer
6.3 Scene 6. Overfald

7.0 Vendepunkt ..... s 18
7.1 Scene 7. Flere minder: Attentatet!
7.2 Scene 8. "THE CROMED CAT"

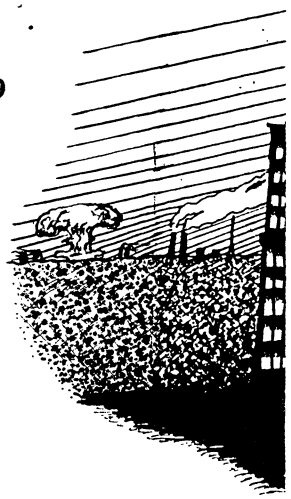
8.0 Point of no return ..... s 20
8.1 Hvad nu?

9.0 Klimaks ..... s 23
9.1 Scene 9. Professorens villa
9.2 Scene 10. Slutopgøret

10.0 Afklaring ..... s 27
10.0 Scene 11. Afslutning

11.0 Diverse ..... s 29
11.1 Karaktererne
11.2 Bipersonerne
11.3 Hacking
11.4 Tidsfaktoren
11.5 Replikanternes færdigheder

Diverse kort og handouts



2.0 INDLEDNING

2.1 INDLEDNING

Dette er et VP con-scenarie, der er lavet til en spilleder og seks spillere. Scenariet udspiller sig i en cyberpunk/science-fiktion verden år 2415.

Scenariet skal helst kunne spilles i løbet af en lang aften og forudsætter ingen kendskab til verdenen eller systemet.

Operation Faust er et bredt scenarie, der er ikke nogen fast vej som spillerne slavisk skal følge. Scenariet er bygget op omkring en fast start og afslutning. Hvad der ligger der i mellem er mere løst. Det vigtige er blot, at karaktererne kommer frem til afslutningen. Jeg har prøvet at tage højde for de mest sandsynlige hændelsesforløb, men som alle spilledere kun alt for godt ved, så kan spillerne nemt lede i en helt anden retning, end man selv havde forestillet sig.

Jeg vil understrege, at de scener og hændelsesforløb, som er beskrevet kun er vejledende. Hvis det er sjovere eller passer bedre, så find selv på noget andet. Det er heller ikke vigtigt at hænge sig i realismen. Snyd, når det er nødvendigt.

2.2 SYNOPSIS

Året er 2415 og vi befinder os på en central planet i den amerikanske del af solsystemet. Der er fire dage til jul, og juleræset hærger den metropol, som vi befinder os i. Spillerne er seks patienter med hukommelsestab, der under en brand flygter fra en lukket sindsygeanstalt. Efter det hårde møde med en moderne storby's skyggesider begynder de seks personer at få dele af deres tabte hukommelse igen. De opdager også, at de fysisk er almindelige mennesker overlegne. De seks husker tre vigtige ting: De er sovjetiske superagenter, der hemmeligt har levet som amerikanske borgere. De forsøgte sammen med andre russere ved juletid for et år siden, at dræbe den amerikanske præsident ved et storslået blodbad. Det mislykkedes. Det sidste, de husker, er deres amerikanske familier - de savner alle meget deres koner og børn. De seks forsøger at opsøge deres familier, men de erfare noget skrækkeligt; deres familier tror, at de døde for 2 år siden! Kort efter at de har besøgt deres hustruer bliver spillerne overfaldet af en gruppe *suits*. Det er hustruerne, der har anmeldt de fremmede, som påstod, at de var deres afdøde mænd. Efter kontakten med deres hustruer bliver spillerne konstant jagtet af svært bevæbnede *suits*. Spillerne bemærker, at angrebene ledes to enorme bøller. De bliver efterlyst i medierne som de russiske agenter, der forsøgte at dræbe præsidenten sidste år.

Imens at dette sker, begynder karaktererne at huske noget mere: Deres sovjetiske overordnede, der ledede angrebet på præsidenten, hed **Ivonin Rasputin** og havde blåt hår og fletning, De kan ikke huske andet om ham. De mindes et møde før attentatet sidste år i en dæklejlighed, der lå over en bar ved navn Chrome... eller noget i den stil. Spillerne begynder ca. et døgn efter deres flugt fra hospitalet at udvise tydelige tegn på sygdom: De får udslæt, har hoved- og mavepine, kaster op, taber håret, sveder meget o.lig. Spillerne kan nu ved egen hjælp finde følgende spor: De finder via. lidt forespørgsel en bar ved navn **"The Chromed Cat"**. Over baren finder de den dæk lejlighed som de husker. Lejligheden er ikke tom. Den fungere som opholdssted for tre deckers og en vagt. Hvis de fanges i live og presses lidt vil spillerne erfare, at deckerne arbejder for et sikkerhedsfirma kaldet **REX TEX SEC™**. Deckerne var ved at overvåge en mistænksom kollegas handlinger.

Hvis spillerne fanger og forhører nogle af de *suits*, der jagter dem, kan de få oplyst, at deres angribere kommer fra REX TEX SEC™, der ledes af **Kurt Steel**. Spillerne kan, ved at lade sig undersøge et eller andet sted, erfare, at der er blevet manipuleret med deres gener dvs. de er replikanter. En undersøgelse vil også afsløre, at de alle seks har alvorlig og uhelbredelig kræft. Kræften kan dog nemt holdes nede med medicin, men hvis medicinen ikke tages bliver de hurtigt syge og vil dø i løbet af kort tid. Spilleren kan købe kræft-bremsende medicin på alle apoteker. Hvis spillerne laver forespørgsler omkring gen-manipulation vil navnet **Professor Isaac Frank** hele tiden dukke op, da han er den førende indenfor området. Spillerne begynder også at huske hvordan de sammen med fem andre russiske agenter flygtede ned i kloarkerne efter attentatet. I kloarken blev de meget kort tid efter syge, hvorefter de mistede bevidstheden. Spillerne vil nu begnde at interessere sig for REX TEX SEC™ (RTS). Hvis de ikke opsøger firmaet, bliver de selv kontaktet på en yderst håndfast måde. De vil opdage, at lederen af RTS, en mand ved navn Kurt Steel, ligner deres gamle overordnede Ivonin Rasputin på en prik. De vil også opdage, at RTS bevogter en vis Professor Frank. Bestikkelse, skygning eller lidt utraditionel opklaring f.eks. på byens universitet, kan skaffe spillerne professorens adresse.

Når spillerne når frem til professorens kæmpe villa med tilstødende laboratorie, skal de først nedkæmpe nogle vagter eller luske sig ind, hvorefter de finder vej til professorens arbejdsværelse, hvor Professoren venter.

Professor Frank er et godt og elskværdigt menneske, og han fortæller spillerne om hvordan han for flere år siden blev snydt af Kurt Steel til at lave en stor mængde replikanter. Da Professoren opdagede at replikanterne skulle

bruges til et attentat på præsidenten, forsøgte han at anmelde det hele. Han blev truet til tavshed af Kurt Steel, der var overordnet for operationen. Operationen blev kaldt Faust. Han truede bl.a. med at dræbe Professorens niece **Isabella**. Professoren fortæller også, at replikanterne kort efter deres færdiggørelse udviklede kræft.

Efter at denne rørende historie er afsluttet, hører spillerne pludselig en ond latter: I døren til værelset står Kurt Steel sammen med sine to bodyguards (**Devlin & Liam**). Hvis karaktererne prøver på at angribe Steel, vil han lynhurtigt udløse en lille spilledåse, hvis melodi vil lamme spillerne, thi dertil er de programmeret. Imens spillerne står som lammet, fortæller Steel nu, hvor ked af det han er over, at han desværre må dræbe dem alle sammen. Han fortæller også, at **TerraForming™** står bag det hele.

Kurt skal lige til at skyde vores helte, da ① professoren angriber Kurt, og ødelægger spilledåsen, imens han bliver dræbt, eller ② FBI superagent **Nick Furry** kommer hoppende ind af vinduet og skyder spilledåsen i stykker. Nu er fortryllelsen hævet, og alle skyder alle.

Historien ender muligvis lykkeligt med, at spillerne hjælper FBI i en retssag imod TerraForming™.

2.3 BAGGRUNDSHISTORIE

USA har været i krig med russerne i århundreder. Mange corporations har tjent styrtende med penge, ved at forsyne det amerikanske militær med isenkram. Den amerikansk funderede koncern **TerraForming™ Inc.** har profitret enormt på krigen - først og fremmest producere rumskibe til US NAVY.

TerraForming™ havde i mange årtier levet meget godt på leverancerne til flåden og havde lige investeret i nye dyre produktionsfacilliteter, da en skrækkelig trussel kom: Den amerikanske præsident Keith Hoover var åbenbart blevet sindsyg og ønskede pludselig at slutte fred med russerne!

Da ledelsen i TerraForming™ så deres indbringende business stå for fald, besluttede de at gøre noget:

Først snakkede de længe og indgående med præsidenten og hans rådgivere, og de mindede utallige gange om de milliarder af dollars, som selskabet anonymt havde skænket til præsidentens valg-kampanjer.

Da dette ikke virkede, satte man en række detektiver på sagen. De fik opsnuset, at præsidenten højst sandsynligt havde fået sine forstyrrede idèer fra sin nyeste elskerinde, der muligvis var kommunist. Men ak! Trods et nydeligt biluheld og en afdød elskerinde skiftede præsidenten ikke planer.

Nu væbnede selskabet sig med tålmodighed og ventede til det næste valg, det var i 2408 (der er valg hvert 12. år). Denne gang støttede man så en kandidat, der med sikkerhed ikke ville stoppe krigen, med også denne gang gik det galt: Da firmaets kandidat lige stod for en jordskrædssejr kom det frem, at han engang i sin ungdom havde købt en udenlandsk bil. Dette såede så stor mistillid omkring kandidatens fædrelandskærlighed og patriotisme, at **Keith Hoover** blev genvalgt endnu engang.

Nu gad selskabet ikke vente mere. Man lagde opgaven i hænderne på Kurt Steel, der før havde arbejdet for firmaet, og gav ham frie tøjler til at løse opgaven.

Kurt Steel udarbejdede hurtigt en plan: Man ville myrde præsidenten i fuld offentlighed med en lille gruppe fanatikere, der åbenlyst var russere. Efter præsidentens bortgang ville vice-præsidenten overtage roret, og han var en betydelig mere militant. Den nye leder og det faktum, at russerne havde myrdet præsidenten, ville uundgåeligt føre til, at fredsforhandlingerne blev stoppet, og krigen genstartet. Selv om præsidenten skulle overleve, så ville et russisk attentat med sikkerhed føre til, at krigen blev genoptaget.

Kurts plan indeholdt to problemer: Man skulle skaffe nogle attentatfolk, der var i besiddelse af evnerne til at gennemføre et effektivt attentat, og de skulle umistelligt være af russisk oprindelse.

Kurt løste problemet ved at hyre den dygtige Professor Frank. Ved at legitimere sig som CIA officer og snakke om et hemmeligt regeringsprogram, lykkedes det for Kurt, at få professoren til at konstruere en række replikanter, der var i besiddelse af overmenneskelige egenskaber. Der blev i dybeste hemmelighed indrettet en base under professorens villa med de nødvendige faciliteter. Genetisk manipulation af mennesker var strengt forbudt, og officielt set var det kun russerne, der med sikkerhed beherskede denne teknologi.

Brugen af replikanter havde to forcer: a) de kunne komme tæt på præsidenten uden at blive afsløret af sensors, der f.eks. opdager cyberware, og b) Replikanterne var det perfekte bevis på, at russerne stod bag, da kun de officielt kunne have lavet replikanterne.

For at finde egnede gener at manipulere, fik Kurt Steel sin arbejdsgiver til at foretage en række helbredsundersøgelser af egnede mandlige ansatte. De undersøgte var alle ansat i uofficielle datterselskaber af TerraForming™. Efter at professoren havde udvalgt de bedste "donere", skaffede Kurt en blodprøve fra de udvalgt via. endnu en helbredsundersøgelse.

For at replikanterne skulle kunne fungere var det nødvendigt at udstyre dem med falske hukommelser. Teknisk fungere hukommelses overførsel ved, at man aflæser de kemiske bindinger i en hjerne og gendanner dem i en anden hjerne. Der er det lille problem,

at offeret, der bliver aflæst, desværre tager skade. Hvis offeret er heldigt bliver han kun sindsyg, i værste fald dør han.

Da replikanterne var færdigudviklede, blev de udstyret med falske hukommelser og reflekser. Replikanterne havde brug for to slags hukommelse: Kriger erfaringer, der blev taget fra afdøde veteraner og lejesoldater, og anonyme personligheder, der blev taget fra de ansatte, der havde leveret "DNA-råmaterialet". Oveni disse hukommelsesoverførelser blev der programmeret en lille ekstra klat hukommelse ind: Nemlig, at replikanterne var russiske GRU-agenter, der havde levet skjult i det amerikanske samfund hele deres liv. Deres overordnede var GRU officeren **Ivonin Rasputin** (alias Kurt Steel).

Efter at deres hukommelse var blevet aflæst, blev alle de oprindeligt ansatte i datterselskaberne dræbt under forskellige arrangerede uheld.

Professor Frank opdagede på dette tidspunkt, at der var noget i vejen, men han blev truet til at fortsætte.

Efter deres konstruktion viste det sig, at alle replikanterne led af en meget hurtigtvirkende og dødelig kræftform, der var uhelbredelig. Dette bekymrede ikke Kurt Steel, da replikanterne alligevel ikke skulle leve i mere end et par måneder. De var for en sikkerhedsskyld blevet udstyret med en selvmords programmering i hjernen, så de automatisk døde kort efter attentatet. Replikanterne var klar i slutningen af 2414.

Der var blevet lavet to slags replikanter: Nogle der var gode kriger og som kun skulle være fortroppen under attentatet, og nogle der også havde andre evner, og som skulle planlægge attentatet. Alle replikanter skulle deltage i attentatet. Den planlæggende gruppe benyttede under Ivonin Rasputins ledelse en dæklejlighed, som Kurt Steel ofte benytter til delikate opgaver.

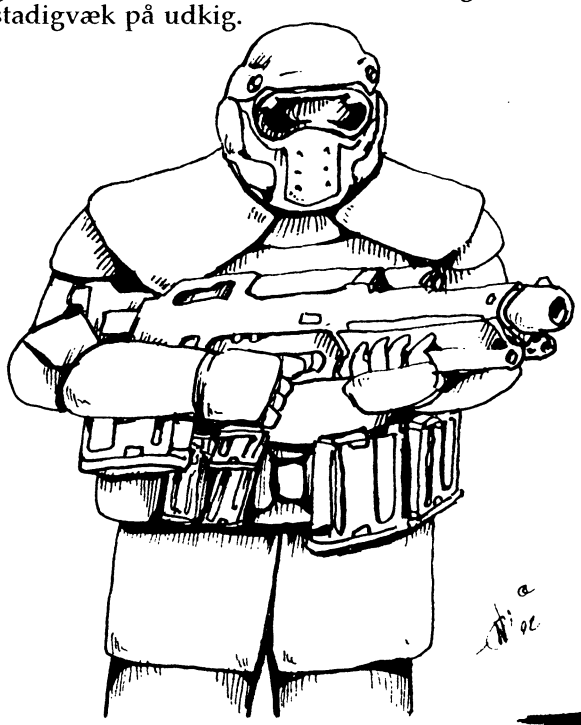
Angreb på præsidenten skete under SuperBall finalen i en enorm sportshal kaldet **Death Drome.**

Attentatet var meget nøje planlagt af Kurt Steel: Ved at hacke sig ind i sikkerhedssystemet lykkedes det, at skaffe en mængde våben ind og at skaffe billetter til de pladser, der var nærmest præsidenten. På et aftalt tidspunkt under ceremonien begyndte den ene gruppe af replikanter at åbne ild mod præsidenten og hans vagter. Imens kæmpede en anden gruppe sig vej op til logen, hvor de gik i nærkamp med præsidenten og hans bodyguards. Imens blev lyset i hallen slukket via. computer systemet.

Planen var lavet så hasarderet, at kun få replikanter ville overleve. På trods af alle forberedelserne overlevede præsidenten og næsten alle replikanterne blev dræbt sammen med flere hundrede sikkerhedsfolk og civile. Det lykkedes en lille gruppe af replikanterne, at sprænge sig vej ned til kloarkerne hvor de kunne stikke af. Desværre satte sikkerhedsprogrammeringen nu ind og de få overlevende døde eller fik hukommelsestab og blev sindsyge. Tre måneder efter blev de sidste seks replikanter fundet af en gruppe renovationsarbejdere. Efter at en af deres kammerater var blevet dræbt af replikanterne tilkaldte arbejderne politiet. Politiet sendte replikanterne til det centrale **Core Hospital.** Her blev replikanterne undersøgt. Man erfarede, at de alle led af kræft, havde skudsår og læsioner i masse vis og led af amnesia (hukommelsestab). Efter undersøgelsen blev de sidste seks replikanter indsat på ubestemt tid på den lukkede afdeling som særligt vanskelige tilfælde. Her har de, de sidste 9 måneder, gennemgået en intensiv behandling med elektrochok og stærk medicin. De får også medicin, der holder kræften i ave.

Selv om præsidenten overlevede, virkede Kurts plan: Russerne fik skylden og præsidenten beordrede krigen genoptaget. Der var dog en ting, der bekymrede Kurt; Der manglede så vidt han kunne se en lille gruppe replikanter. Selv om de burde være blevet dræbt af deres selvmordsprogram kontaktede Kurt alle de falske identiteters enker. Han legitimerede sig som regerings-agent, og bad dem kontakte ham straks på et nummer, hvis de blev generet af fremmede, der lignede deres afdøde mænd.

Da hele juleceremonien blev optaget på video med lysforstærkende-filter, fik FBI rimeligt gode billeder af de fleste replikanter. Da FBI hurtigt fandt ud af, at der manglede en lille gruppe terrorister, blev disse efterlyst med signalement på alle de store nyheds-netværk. Efterlysningen og en omfattende efterforskning gav intet resultat, men alle FBI-agenter er stadigvæk på udkig.



3.0 BAGGRUND

3.1 VERDENSHISTORIE

Vi befinder os i det herrens år 2415, 422 år ude i fremtiden. I løbet af denne periode, har menneskets verden udviklet sig meget, både teknologisk, kulturelt og moralsk. Den verden som jeg nu vil beskrive, virker måske futuristisk, men ændringerne er begrænsede, når man ser på de ændringer, der f.eks. skete på jorden fra 1571 til 1993.

<u>År 2000.</u> Europa bliver samlet i en stor føderal union. Udenfor skælver jorden af lokale småkrige, etniske konflikter, økonomisk depression og intensiverede globale problemer som overbefolkning og drivhus effekt. Det gamle USSR plages af hungersnød og intern splittelse.
<u>År 2050.</u> Verdensordenen er ved at bryde sammen: Den europæiske union plages af interne uroligheder mellem indvandrere og racister. USA oplever samme problemer mellem sorte og hvide. I den 3. verden dør millioner af sult og AIDS. Østeuropa oplever borgerkrig, og stalinismen genopstår i flere republikker.
<u>År 2100.</u> Verden oplever en økonomisk velstand. Store transnationale selskaber opnår ekstrem magt. Tyskland bliver smidt ud af den europæiske union pga. voksende nationalisme, og landet bliver til et løst forbund af gamle småstater. Der oprettes baser og kolonier på flere af solsystemets planeter.
<u>År 2150.</u> DD (Dimension distortion) teknikken bliver opdaget af kineserne og de nærmeste stjerner bliver besøgt. Krig mellem Kina og USA + Europa, fordi Kina ikke vil dele sin DD-teknologi med resten af verden. Kina taber og alle store lande begynder at konkurrere om en kolonisering af de nærmeste stjerner. Der udkæmpes en stor krig på jorden mellem den europæiske union og en sammenslutning af muslimske afrikanske stater.
<u>År 2200.</u> Mange stjerner er blevet koloniseret, og en generel emigration begynder. Kun de fattigste må blive tilbage på Jorden, den forurenings plagede klode. Flere gamle sovjetiske stater incl. Rusland oplever kommunistiske magtovertagelser, og et nyt USSR opstår. Japanske cops. ejer nu 49% af verdens samlede industrielle produktion.
<u>År 2250.</u> Der udbryder krig mellem det nye USSR og USA. USSR mister alle besiddelser på jorden. Store corps. kan nu købe retten til nye planeter, som de næsten kan drive selvstændigt. Nationen Japan opløses til en række klaner, der alle er baseret på store corps.

De folk, der ikke har råd til en billet til stjernerne lever et kummerligt liv på jorden.
<u>År 2300.</u> Krigen mellem USSR og USA eskalerer og store flådeslag mellem rumskibe udkæmpes om vigtige kolonier. USSR opnår store teknologiske fremskridt og rygter om samarbejde med rumvæsener cirkulerer. Den europæiske union tilintetgør sammen med et par japanske corps. en konføderation af muslimske stater. Episoden kaldes for folkemord. FN nedlægges.
<u>2350.</u> USSR isolerer sig fra resten af menneskeheden. Kun placeringen af få kommunistiske solsystemer kendes. Fænomenet cyberspace bliver til virkelighed. Brugen af indbyggede kybernetiske systemer (såkaldt cyberware) bliver udbredt.
<u>År 2400.</u> Transstellare corps. kæmper om vigtige kolonier. Den europiske unions kolonier oplever stor vækst, og bliver et forbillede for mange. USA har udviklet sig til et totalitært, centraliseret styre, der minder bekymrende meget om facisme. Landet holdes kun sammen pga. krigen mod USSR.
<u>År 2415.</u> Nutid.

3.2 TEKNOLOGI

Følgende teknologiske fremskridt er opnået:

<u>DD-rejser.</u> Mennesket er nu i stand til at rejse hurtigere end lyset ved at rejse igennem såkaldte "ormehuller" i rummet. Teknologien er meget advanceret og kun meget store rumskibe og enorme faste installationer kan foretage DD-hop.

<u>Over lys kommunikation.</u> Ved at benytte visse meget små elementar partikler (Gravioner) er det muligt at kommunikere over enorme afstande uden tidsforskydning. Et stort kommunikations netværk kaldet *SpaceNet*™ omfatter næsten alle solsystemer.

<u>Gravion scanners.</u> Militæret bruger nu scanners baseret på gravion-teknologi, der får radar o.lig. til at ligne yngre stenalder.

<u>Fusions reaktorer.</u> Drømmen om at efterligne solen går i opfyldelse. Ved at sammensplejse lette atomer til tungere skabes energi. Energi bliver en billig ressource.

<u>Krystal batterier.</u> Omfattende forskning i visse krystallers evne til at fastholde energi fører til udviklingen af meget effektive batterier. Dette medfører blandt andet, at el-drevne biler bliver standard.

<u>Neurale computere.</u> Der udvikles computer chips, der kan regne med ekstreme hastigheder. Små computer chips benyttes overalt i hverdagen.

<u>Genetisk manipulation.</u> De fleste madvarer kommer fra planter eller dyr, der genetisk er

blevet konstrueret optimalt. Det er endnu forbudt at lave genetisk forbedrede mennesker.

Cyberware. Forskellige mekaniske og elektroniske systemer bygges ind i mennesker. De mest udbredte civile systemer er små computere som bygges ind i hjernen. Soldater får ofte udført omfattende kybernetiske indgreb, og bliver til "super krigere". Megen cyberware kan udløse sindsyge. Årsagen kendes ikke.

VT-fartøjer. Udviklingen af meget advancerede jetdyser, har gjort det muligt, at lave "Vectered Trust" fartøjer, der har de samme egenskaber som helikoptere, og er lige så hurtige som nutidens jetfly.

Laservåben. Laservåben kan nemt laves, men de bruges kun til præcisionsrifler og til anti-missil våben på fartøjer.

Partikelvåben. I kamp mellem rumskibe bruges partikelkanoner, der affyrer stråler af superaccelererede partikler.

Livsforlængende medicin. For den rette pris, kan man nu næsten købe sig til udødelighed. Omfattende behandlinger kan stoppe kroppens ældelse.

Nedfrysning. Det er muligt at fryse mennesker ned i ubegrænset lang tid. Kun omkring 1% overlever ikke processen.

Drugs. Der er nu udviklet medikamenter og narkotika, der kan løse næsten alle problemer. De fleste drugs er lovlige. Der er drugs mod skægvækst, frugtbarhed, kræft, AIDS, hovedpine, menstruation, bumser etc.

Følgende ting er ikke udviklet endnu:
Anti-G teknologi, tidsrejser, bærbare partikel- eller plasmavåben, computere med "ægte" intelligens, mennesketro robotter, psionics, teleporterings dimser, lyssværd og replikanter (ikke officielt).
Mennesket har heller ikke officielt mødt intelligente livsformer (aliens) endnu.

3.3 NATIONER

Den koloniserede del af verdensrummet er delt i en række stater, unioner og nationer. De vigtigste er:

Rusland. Tro det eller ej, men ca. to hundrede år efter, at alle troede, at kommunismen var begravet for evigt, overtog en række idealister magten i Rusland under en krise. Disse mænd indførte et stalinistisk rædselsregime, der førte til en stor krig mellem Rusland og USA. Krigen blev vundet af USA på jorden, men i rummet fortsatte striden, og det gør den stadigvæk, nu flere hundrede år efter. Russerne flygtede langt ud i rummet og udviklede effektive langtrækkende DD-rumskibe, før de fleste andre nationer. I dag har Rusland isoleret sig fra resten af menneskeheden, og ingen ved rigtigt hvor russerne er. Der udkæmpes stadigvæk store slag mellem USA og USSR på fjernt liggende kolonier, men for menigmand er krigen meget uvirkelig og fjern. Mange folk tror slet ikke på, at russerne stadigvæk findes. De tror, at USA's regering fører folket bag lyset, for at legitimere deres uretfærdige styre.

Russerne er så vidt man ved teknologisk set foran resten af verden.

USA. USA er stadigvæk en stormagt og består nu af 103 stater, der ofte er hele solsystemer. Det amerikanske styre har udviklet sig til et laissez faire samfund, med et totalitært styre, utrolig fattigdom og udbredt censur mv. Samfundet præges meget af corporations, der står for alle offentlige ydelser incl. politi.

Styret er officielt demokratisk og bygger på en ældgammel forfatning, men reelt er det et facistisk diktatur med censur, forfølgelse og magtmisbrug. Styret ledes af en altdominerende præsident, der for tiden hedder Keith Hoover.

Den nok vigtigste grund til, at det amerikanske system kan bestå er, at alle regeringshandlinger bliver legitimeret med krigen mod russerne.

USA har en enorm hær og flåde af rumskibe og er hele tiden indvolveret i en lang række krige. F.eks. har der lige været en strid om en planet mellem USA og Indien, hvor Indien måtte bøje sig efter et sviende nederlag under et flådeslag.

I USA benyttes der stadigvæk dollars og der tales amerikansk, et sprog, der efterhånden har ændret sig meget fra engelsk.

Europa. Europa har udviklet sig til en stor union, der omfatter de fleste europæiske lande, dog med undtagelse af Tyskland. Europa er relativt demokratisk og ledes af et enormt offentligt bureaukrati. Den øverste ledelse er kommisærene, der er folkevalgte embedsmænd. Bureaukratiet er altomfattende og den offentlige sektor er enorm. Europa er også domineret af corps., men ikke i nær så høj grad som USA. Europa er officielt også i krig med USSR, men reelt lader man USA klare det alene. Europa er meget velstående og strækker sig over mange kolonier. I Europa taler man EuroCom eller europæisk som det også kaldes. Man betaler med ECU.

Indien. Indien har udviklet sig meget, men er stadigvæk lidt af et u-land. Landet domineres af et ældgammelt kaste-system, og hindu-præster har utrolig stor indflydelse på politik. Indien har

koloniseret 5 systemer og bevæger sig imod øget økonomisk velstand. Landet har dog lige mistet en meget ressourcerig planet til USA.

Kina. Kina er blevet lidt af en supermagt og har koloniseret mange planeter. Nationen har mere eller mindre droppet kommunismen, men opretholder sin egen specielle nationalistiske form for planøkonomi. Kina er som nation ret isoleret og handler mest med Germania. Kina ledes stadigvæk udemokratisk af en gruppe gamle mænd, der med moderne teknologi kan blive meget gamle. Kina bankede den japanske Tzudoshi-klan for 8 år siden.

Germania. For ca. 300 år siden brød det gamle Tyskland med resten af Europa, og blev en løs sammenslutning af lokale grevskaber, kongedømmer osv., der under et kaldes Germania. Germania strækker sig udelukkende over to store solsystemer, der ligger meget tæt op ad hinanden.

I Germania er der 8 store stater og ca. 30 mindre. Staterne har kæmpet lidt indbyrdes, men ingen af dem har et militært potentiale til at føre effektiv krig - det er dog ikke lysten og ambitionerne der mangler.

Germania er internationalt set neutral og handler meget med andre nationer. I Germania taler man selvfølgelig germansk og betaler med mark.

De japanske klaner. Japan, som det bestod for 400 år siden, eksisterer ikke længere. Landet er blevet delt i en række klaner, der hver for sig fungerer som selvstændige stater. Der er fem store klaner og en række mindre. Ingen af klanerne har koloniseret særlig store områder, men de har stor magt igennem de TNC (corps.), som de ejer.

Her er en kort beskrivelse af de fem største klaner:

Zetzuyama. Denne klan ledes af Igoshin Zetzuyama, der er 210 år gammel. Klanen ejer SpaceTrade™ Inc., der er et meget stort og dominerende transportselskab.

Tonagawa. Klanen ledes af brødrene Kuroshin og Nichinin. Klanen ejer selskabet Nichinen™ Technologies. Nichinen™ har i mange år domineret fødevare og fast-food branchen.

Nezumikyo. Denne klan har været ramt af interne problemer, og ingen ved i dag helt præcist hvem, der bestyrer klanens enorme formue. Nezumikyo anklages af mange for at lede eller samarbejde med forskellige Yakuza-organisationer (Yakuza er de japanske gangstere).

Shôshingi. En meget nationalistisk og konservativ klan, der ledes af lord Kuruma. klanen lægger meget vægt på gamle japanske samurai-traditioner og har været i krig og strid med flere andre klaner pga. denne holdning. Klanen leder Nisajii Corporation, der igennem mange datterselskaber er magtfuld indenfor bil-industrien.

Yokoroshi. En meget rig klan, der ejer Dragon™ Tech. Ledes af Lord Mako, der snart er over 300 år gammel og derfor nok må overdrage ledelsen til en yngre slægtning.

Corporations. Efterhånden har de internationale selskaber fået mere og mere magt, og nu er de ofte rigere og stærkere end mange stater. Selskaberne kaldes TNC (Trans National Corporation). De fleste TNC har hovedkontor i enten USA eller Europa og er derfor formelt underlagt disse landes love og regeringer, men reelt er de så magtfulde, at de kan gøre næsten lige hvad det passer dem.

Tit køber en TNC rettighederne til en planet og kan derefter reelt gøre med den som de vil. Officielt lover de at overholde forfatningen, menneske-rettighederne m.m.

De vigtigste TNC'er er:

DeepSpace™	TerraForming™ Inc.
Darksun™ Tech.	Shikaku™ Tech.
Battletech™ Inc.	Dragon™ Tech.
Nisajii™ Corp.	SpaceTrade™ Inc.
Nichinen™ Tech.	PseudoSats™ Inc.

3.4 SYSTEMET

Scenariet udspiller sig i **Tau Ceti** solsystemet, der ligger i den amerikanske del af mælkevejen. Systemet ligger kun 11,5 lysår fra jorden, og er amerikanernes mest udviklede og befolkede koloni. Der er 25 planeter, der kredser omkring systemets sol, og på hele fire planeter kan mennesker leve relativt ubeskyttet i atmosfæren. Der er naturligt (ikke indført) dyre og planteliv på tre af planeterne (men ikke på **Vankorn**).

En af de beboelige planter hedder **Vankorn**, og det er her, at vores lille historie finder sted.

3.5 PLANETEN

Vankorn er en meget vigtig og veludviklet planet og er hjemsted for hele Amerikas central administration og for regeringsmagt.

Vankorn har en omkreds på ca. 120.000 km og er derved betydeligt større end jorden. Planetens tyngdekraft er stort set lig jordens dvs. 1 G.

Vankorn roterer meget langsomt om sig selv, så et døgn er på ca. 100 standard døgn á 24 timer.

Planeten er 2,3 standard år á 365 dage om at rotere en omgang om solen.

Der er intet oprindeligt dyre og planteliv på planeten, men gentilpassede dyr og planter er udsat i stort tal.

Store mængder gasser i atmosfærens øverste lag bevirker, at himlen er lilla. Gasserne stopper også det meste sollys, så planeten ligger normalt badet i en tusmørke-svag belysning. Solen er meget svag og bleg.

Kun 20% af planetens overflade er dækket af vand. Resten domineres af høje bjerge og klippegrund.
Planeten er rig på mineraler og råstoffer.

Der lever ca. 120 millioner amerikanere på planeten, hvilket gør den til en af USA's største kolonier.

Planetens hovedstad hedder **Cosmo City**. Her bor ca. 25% af planetens befolkning.

Omkring Vankorn ligger en enorm rumbase kaldet **New Washington** i orbit. Rumbasen er hjemsted for hele den amerikanske central administration og her bor præsident Keith Hoover også.

3.5 BYEN

Scenariet udspiller sig i metropolen **COSMO CITY**. Spillerne må ikke få lov til at forlade byen.

Cosmo City er enorm og bebos af en kvart milliard mennesker. Byen ligger i en stor dal mellem høje bjerge og dækker et areal på flere tusinde kvadratkilometer.
De fleste bygninger er højhuse på over 30 etager.

Byen ligger nær Vankorns ækvator, hvilket giver en gennemsnits-temperatur på ca. 5°. Det sner og regner meget ofte i byen.

Byen er delt op i tre distrikter. I hvert distrikt har et stort sikkerhedsfirma tegnet kontrakt med borgmesteren, og virker som politi. De tre distrikter beskyttes af **Silver Marshalls™, Iron Eagle Sec.™** og **Bulldog Inc.**

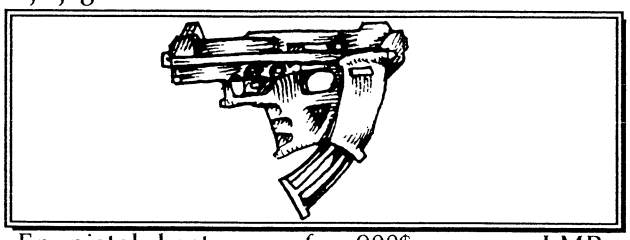
Sikkerhedsfirmaerne kæmper indbyrdes og der er ofte kontrol, når man krydser distrikt grænserne.

Silver Marshalls™ distriktet bebos af planetens overklasse, og er præget af stor luksus. Iron Eagle Sec,™ området er for middelklassen og rummer også mange kontorbygninger og virksomheder. Bulldog Inc.'s området er klart det største og bebos af de fattigste i samfundet; primært industriarbejderne. Distriktet rummer enorme industrikomplekser og smudsigt boligbyggeri.

3.7 GENERELT

Penge. Der betales med dollars. I købekraft svare 1$ ca. med 1 krone i Danmark anno 1993. Kontanter findes, men benyttes sjældent. Der ligges altid 5% oveni prisen, hvis der betales kontant. Næsten alle mennesker har et Pay-card fra en stor bank. Pay-card virker næsten som et Dankort, og kan benyttes alle steder. En kode og et korrekt fingeraftryk benyttes som sikkerhed.

Våben. Det er tilladt for alle at bære en pistol til selvforsvar. Våbenet skal holdes skjult på offentlige steder. Det er også tilladt at købe og eje jagtvåben.



En pistol koster ca. fra 900$ og op. LMP, maskinpistoler og automatrifler kan købes, hvis man har et gyldigt militsia-medlemskort. Hvert militsia medlem kan maksimalt eje to tungere våben.

Militsia. Som et led i Amerikas generelle beredskab er der ved lov oprettet lokale militsiaer i alle bolig-kvartere. Alle våbenføre mænd skal stå til rådighed for sin lokale militsia. Militsiaer patruljere i deres hjemkvarter og holder uønskede personer væk. Mindre kriminalitet må militsiaerne selv straffe. Dette forårsager mange episoder med grusom selvtægt. Der er kun militsiaer i Bulldog Inc. distrikter og i Hague og Frankfort områderne i Iron Eagle Sec.™ distriktet.

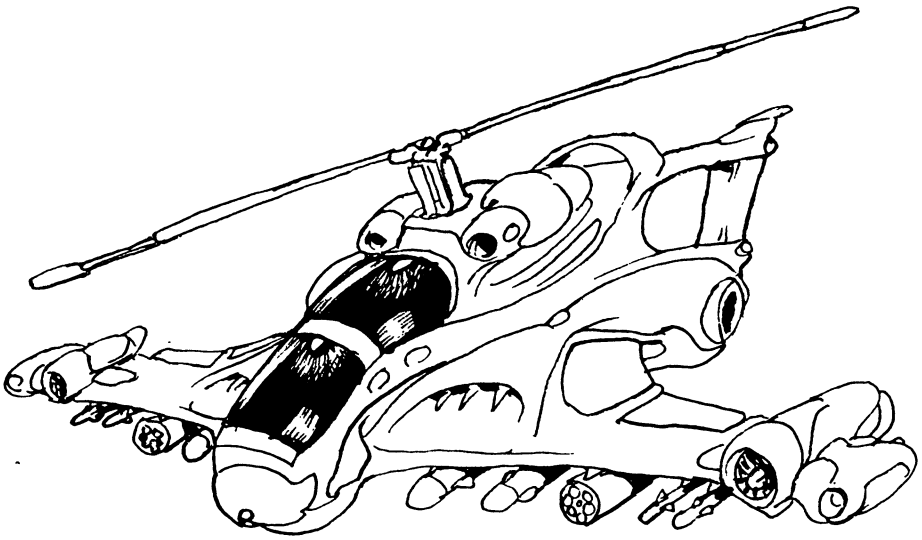
ID-kort. Alle personer skal altid bære et lille ID-kort af plastik på sig. I kortet er indbygget en lille computer, der rummer alle mulige slags personlige oplysninger. Alle politifolk har en lille maskine, der kan aflæse ID-kort. Alle ID-kort er udstyret med et hologram billede og en fingeraftryksplade. Hvis en forkert person sætter sin finger på pladen bipper kortet. Folk uden ID-kort bliver anholdt.

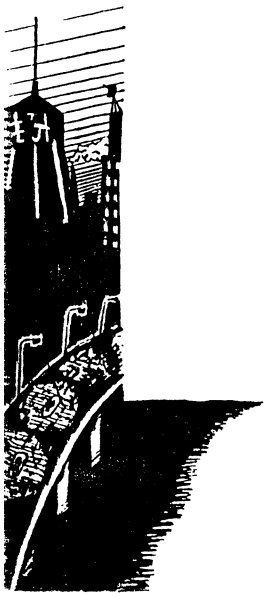
Biler. Alle biler har el-motor, og kan køre ca. 200 km/t. Det med el-motoren betyder, at biler ikke sprænger i luften, når de bliver ramt i tanken. Der er mange små en eller to personers biler, der minder meget om Ellerter. Biler låses normalt op med et lille key-card, der holdes hen foran en lille aflæser på døren (som stregkode aflæsere i supermarkeder). Biler startes som regl ved at det samme key-card stikkes ind i en aflæser i instrumentbrættet. De fleste biler er udstyret med alarmer, der udløses hvis en rude

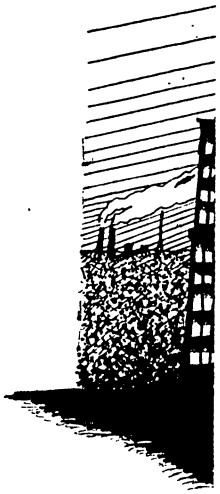
smadres eller hvis nogen prøver på at bryde døren op. Alarmen begynder at bippe meget højt, og ofte er alarmen også tilkoblet biltelefonen, så ejeren og/eller politiet bliver tilkaldt.

Næsten alle biler har en biltelefon og en bilcomputer. Bilcomputeren sidder i instrumentbrættet og betjenes verbalt. Bilcomputeren kan vise kort, hjælpe med at finde vej og kan udføre normale PC-funktioner.

Kommunikation. Normale telefoner benyttes stadigvæk. Alle telefoner er selvfølgelig trådløse og de kan ofte vise billeder. En meget populær model kaldes QuickCall™. En QuickCall™ er en lille handy telefon, der sidder som et armbånd omkring håndledet. Telefonen har en lille flop-up skærm og koster ca. 500$ En anden ofte benyttet kommunikations form er ComLinks. En comlink er en lille walkie-talkie på størrelse med en pakke smøger. En comlink har en rækkevide på ca. 20 km i by og koster ca. 400$.







4.0 ANTI-ANSLAG

4.1 SCENE 1. GALEANSTALTEN

Scenariet starter på Core Hospitals afdeling for kronisk sindsyge. Spillerne skal ikke have udleveret deres karakterark fra starten; de må kun få "Personlige handouts nr. 1". Husk at spillerne ikke kan huske deres fortid, deres navn, hvad de laver i cellen og hvor længe de har været på hospitalet.

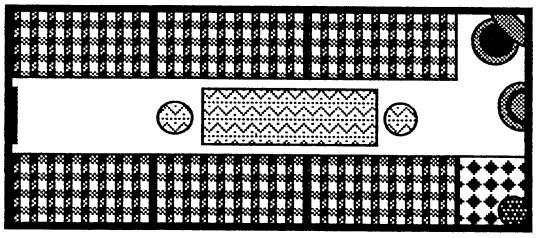
Om hospitalet.

Core Hospital er et enormt centralt sygehus, hvis placering er indtegnet på bykortet.

Core Hospital ejes af en organisation kaldet Consiues Health Care (CHC). CHC er en stor organisation, der har mange sygehuse i mange solsystemer, og som drives via. frivillige donationer fra velhavende borgere og Corps, der ønsker lidt god PR.

Core Hospital drives af Professor Ernest Irwing. Professoren er en venlig ældre herre, der tror på gamle humanistiske idealer. Han kender ikke spillerne, men vil hjælpe dem, hvis de henvender sig til ham og taler godt for deres sag. Professoren bor med sin hushjælp i en stor villa i det fine Lake Side område.

Cellen. 1 cm = 1 meter.



Kan vises til spillerne.

Omgivelserne

Det hele starter med at spillerne sidder indespærret i en lille celle.

Cellen er 7 gange 3 meter og både vægge, loft og gulv er beklædt med en blød plastik belægning, der ikke kan ødelægges (der er indlagt kevlar fibre i yderlaget). I den ene ende af rummet er der en dør, der ligeledes er beklædt med blød plastik. Døren åbnes ud af rummet og der er intet håndtag på indersiden. Øverst på døren er der et lille kighul, hvor igennem man kan kigge ind, men ikke ud. Nederst i døren er der en lille luge hvor igennem mad o.lig. udveksles.

I enden modsat døren er der i den ene side et toilet og en håndvask og i den anden side en lille bruseniche. Alle disse ting er meget solide og uden skarpe kanter eller hårde overflader. WC'et er lavet, så der kun kan trækkes ud, hvis kummen ikke er tilstoppet. Håndvasken er lavet, så der maksimalt kan komme 2 liter vand ud hver time. Bruseren virker kun i 10 minutter hver morgen.

Langs cellens sider er der seks senge, der er indmuret i væggen. Der er sengetøj på sengene. Midt i rummet står et fastmuret bord og to faste stole. Rummet bliver belyst igennem en stort firekantet plastikplade i loftet. Pladen er meget solid. Lyset tændes hver dag fra kl. 6.00 til 20.00.

Hver time kan spillerne høre en vagt, der går ned ad gangen. Vagten kigger hvergang kort ind af samtlige kighuller.

Rutinen

Spillerne skal, før de flygter under branden, gennemløbe en typisk rutine for en sindsyge patient anno 2415.

Kl. 15.00 d. 21/12-2415. Scenariet starter. Spilleren sidder i deres celle og glor. Her er god grobund for noget humoristisk rollespil.

Kl. 16.00 d. 21/12. En af spillerne høre en svag banken fra toilet røret. Det er naboen Tim, der som han plejer vil sludre lidt.

Kl. 18.00 d. 21/12. Spisetid! Karaktererne hører en vogn, der med hvinende hjul kommer ned ad gangen. Når det bliver spillernes tur, bliver de beordret til at stille sig op på en række af en grov kvindestemme (maden bliver bragt ud af to fede gamle kvindelige sygepassere). Spilleren kender godt rutinen: En af gangen skal de række hænderne ud gennem lugen nederst i døren, hvorved de får en skål med mad. Dagens ret er noget bleg vælling med små grønne dimser i. Spillerne får en plastik ske til at spise med. Der er beroligende medicin i maden. Når der er spist op ved spillerne, at skålene og skeerne skal stilles ud på gangen igen igennem lugen. Hvis der mangler en skål eller en ske, får ingen i cellen morgenmad næste dag.

Kl. 18.00 d. 21/12. Stikketid! Denne rutine er frygtet af alle karaktererne. De bliver beordret til at stille sig op på en række af en ond, men moderlig, kvindestemme. Nu skal de på skift stikke venstre hånd ud gennem lugen, hvor de får en indsprøjtning hver. Alle karaktererne har tatoveret et nummer på venstre håndryg, så ingen kan slippe for deres medicin. Den, der kommer sidst, får et ekstra smertefuldt stik (det ved karaktererne godt).

Efter stikketid bliver karaktererne søvnige og trætte.

Kl. 20.00 d. 21/12. Sovetid! Pludselig slukkes lyset. karaktererne ved alle, at nu skal man sove. Husk, at karakteren Robert Weatherbye er mørkeræd.

Kl. 6.00 d. 22/12. Stå op og bade tid! Pludselig tændes lyset. Karaktererne ved, at de skal skynde sig at bade, for man får kun morgenmad, hvis man er ren. Husk, at Duke Hopes er bange for vand, og at Patrick Walles bliver lidt "opstemt" (der er intet bade-forhæng).

Kl. 6.30 d. 22/12. Morgenmads tid! Nu er der morgenmad, rutinen er den samme som om aftenen. Spilleren får en klæbrig brun vælling og en kop med lunken te. Kun karakterer, der har rene hænder, får en skål. Skålene, skeerne og kopperne skal stilles ud igen bagefter, ellers er der ingen aftensmad.
Spilleren hører nu Tim snakke ophidset og højt inde fra nabo cellen. Han har fødselsdag.

Kl. 7.00 d. 22/12. Branden. Tim starter branden. Gå til scene 2.

Folk på anstalten

Følgende personer (for uden de andre karakterer), kender spillerne:

Tim

Tim er spillernes nabo, og de taler dagligt sammen henne ved WC'et. Tim er en underlig fyr, der er meget barnlig og hyperaktiv. Tim bor i enecelle og ved betydeligt mere om verdenen udenfor end spillerne gør (de ved intet!). Tim er meget ophidset, første gang spillerne taler med ham, for næste morgen (d.22/12) er det hans fødselsdag, og så kommer hans mor på besøg og hun har en kage med, og på kagen er der stearinlys og på lysene er der **ILD**. Tim er pyroman, hvilket spilleren nok godt kan fornemme når de hører om hans fødselsdag.

Tim vil ikke forsyne spilleren med særlig mange oplysninger; han bavler hele tiden omkring sin fødselsdag og om ILD & ILD & ILD & ILD &.....

Fred & Frank

Fred & Frank er afdelingens to store og brutale portører. Karaktererne kender godt F & F for de kommer og er onde hver gang karaktererne har gjort noget slemt. For tiden er F & F lidt negative, for det lykkedes Michael Jesodesh, at brække den enes næse under et slagsmål for en uge siden. Spillerne får kun F & F at se, hvis de laver rigtig meget ballade. Lige meget hvad spilleren gør, så lad dem ikke slå Fred og Frank ned og flygte! Snyd altid, så F & F vinder ethvert eventuelt slagsmål (dette kan legitimeres fordi karaktererne er slappe og sløve af alt den hårde medicin). F & F har hver en chocknippel, en taserpistol (Colt Masterstunner), et ID-kort og et nøgle knippel.

Manden i det hvide tøj

Der er blandt karaktererne en hvis uenighed om, hvorvidt der er tale om "Den slemme mand i det hvide tøj" eller "Den flinke mand i det hvide tøj", personen de taler om, er afdelingens psykiater. De fleste af karaktererne har haft samtaler med "manden i det hvide tøj" en til to gange om ugen. Han optræder ikke i denne del af scenariet. Senere vil spillerne måske opsøge ham (de kan finde på de underligste ting). Han hedder Doktor Hanz Messer og bor i en lejlighed i Deltax området.

Den onde dame

Det er afdelings sygeplejerske, der har fået denne betegnelse af sine patienter. Sygeplejersken er midaldrende, moderlig, streng, autoritær og strid. Karaktererne kender hende kun fra de situationer, hvor hun stikker dem eller skælder dem ud. I civil hedder hun Martha Strickson og bor i hospitalets personale fløj.

Viden

Karaktererne ved følgende, når scenariet begynder. Fortæl dem ikke alt fra starten, men nævn først detaljer, når spillerne spørger, eller når det er relevant.

- Der er en lang gang udenfor døren. For enden af gangen ligger Manden med det hvide tøjs kontor. Her har de fleste karakterer været i terapi.
- Den onde dame og Fred & Frank har alle en nøgle til døren.
- De er alle indlagt for deres egen skyld, så de kan blive normale (det har manden i det hvide tøj selv sagt).

Spillerne ved intet andet. De kender hverken deres navn, alder, fortid, hvad dato det er eller hvad klokken er. De ved heller ikke hvilken tid det er i: Det kan godt ha' været i slutningen af 1900-tallet.

Rollespil

Her er et par tips til rollespil:

- Lad Dukes edderkop blive væk hele tiden. Hvis der går lidt tid, hvor Dukes spiller ikke nævner Eddy, så er han blevet væk. Når Eddy er væk bliver Duke meget uheldig: Sengen eller stolen braser spontant sammen under ham, han bidder sig selv i tungen, han er ved at kvæles i sin mad etc. Han kan f.eks. finde Eddy flydende i WC'et (Duke er bange for vand).
- Husk Patrick Walles på, at han er meget "social", især overfor den kønne Robert Weatherbye.
- Husk at Michael Jesodesh sidder i spændetrøje, når scenariet starter. Nøglen til trøjen har Fred & Frank.
- Forklar spillerne, hvor bange de er for Stikketid!

Meningen med scene 1. er, at få spillerne til at kende hinanden og deres karakterer. De skal også blive så nysgerrige som muligt. Spillerne må ikke få lov til at flygte eller lave noget drastisk.

5.0 ANSLAG

5.1 SCENE 2. BRANDEN

Denne scene begynder kort efter morgenmaden kl. 7.00 søndag d. 22/12.

Tim (spillernes pyroman nabo) får besøg af sin mor, og hun har en kage med. De to portører (Fred & Frank) er med inde i cellen for at passe på. Hvad der derefter sker står hen i det uvisse, men det lykkes for Tim at slå en af portørene ned, sætte ild til sin celle, slippe ud og antænde resten af hospitalet.

Karaktererne ved kun hvad der sker hos Tim, igennem hvad de kan høre igennem rørene henne ved WC'et. De høre først noget lignende dette:

Døren går op.
Tim "Hej Mor! Har du en føs'dags' kage med lys med?
Ældre kvindestemme (lidt nervøs) "Goddag min søn og tillykke med fødselsdagen. Har du det godt nu?"
Tim "Mig vil ha' kage! Mig vil ha' kage!"
Frank (følelsesløst) "Så slapper vi lige lidt af du ! Væk fra gæsten"
Ældre kvindestemme (mere nervøs) "Her er kagen lille Tim, kan du nu være en stor dreng og puste lysene ud"
Tim (euforisk)"ILD!!!"
Fred "PAS PÅ! Sluk de lys !"
Tim "Ild og ild og ild og ild og ild !!!"
Ældre kvindestemme (hysterisk) "SLIP MIG ! Hvad skal du med min pels ?"
Tim (glædeligt) "Ild og ild og ild og ild og ild !!!"
Ældre kvindestemme (desperat) "HVIIIN !!!"
Grove mandestemmer (desperat) "STOP! AV! UF!"
Lyd af tung skikkelse, der rammer plastik beklædt gulv, dør der smækkes op og ild, der knitre.
Ældre kvindestemme (skrigende) "ARRRGH! HJÆLP MIG! ÅÅH! (bump efterfulgt af stilhed)"
Lyden af sandalbeklædte fødder, der fjerner sig i løb)
Tim (fjernere og fjernere) "Ild og ild og ild og ild..."
Grov mandsstemme (i smerte) "Host! Host! Hjælp mig! Arrgh! Mit ben! Host! Host! "
Lyden af blussende ild og svag jamren og hosten.
Derefter begynder en klokke at ringe meget højt (brandalarmen).

Spillerne bør nu fatte, at noget ud over det sædvanlige er ved at ske.

Spillerne kan kun gøre en ting for at komme ud: De kan vente til at Bob går bersærk. Når Bob går bersærk kan han nemt smadre døren. Lad Bobs spiller rulle et PSI tjek, når han begynder at blive hysterisk eller desperat. Det er ikke smart, at lade spillerne brænde ihjel nu (vi er kun kommet til scene 2). Hvis det går helt galt kan du lade et par brandmænd slå døren ind i sidste øjeblik.

Følgende sker under branden (rækkefølgen kan variere):

•Der bliver varmere, og der begynder at lugte af røg.
•Der lyder skrig og råb ude fra alle retninger.
•Tim løber forbi med seks par træsko i hælene (han råber stadigvæk "ild og ild og ...").
•Der fiser røg ind gennem revner i væggen inde fra Tims celle. Det bliver meget varmt.
•Lyset går ud! Karaktererne kan se rimeligt godt i mørket. Enkelte spillere vil måske prøve på at gå i seng igen, da det jo er sovetid, når lyset går ud. Disse bør belønnes og roses for godt rollespil.
•Cellen bliver meget varm og tilrøget. Hver spiller skal klare et UDH tjek med -5 for ikke at blive omtåget (spillerne kender selvfølgelig ikke deres UDH på nuværende tidspunkt).
•Sprinkler anlægget går omsider i gang! Vand vælter ind i cellen fra hemmelige huller i loftet. Nu risikere spillerne også at drukne! (Husk at Duke er vandskræk).
•Bob bør nu senest gå bersærk og smadre døren.

Turen ud

Når døren smadres kommer karaktererne ud på en tom og tilrøget gang. Gangens ene ende er helt tydeligt blokeret af en masse flammende ild, der slikker op ad vægge og loftet.

Døren ind til Tims celle står åben, og ild og tyk røg strømmer ud. I døråbningen ligger en skikkelse, der er ved at brænde op. Spillerne kan ved snilde (kaste en løkke af sengetøj om ligets hals, kravle frem med vådt lagen over hovedet) få fat i liget.

Liget er af portøren Fred. Ligets knippel, taser og id-kort er brændt og ødelagt, men nøglerne kan stadigvæk benyttes (de er dog ret varme!).

Spillerne kan nu kun gå en vej, nemli' ned af gangen væk fra ilden.

Alle karaktererne bør rulle et UDH tjek med -5 hvert 5. minut. Dem der misser, bliver groggy og hoster meget (tænk på alle de dejlige dampe, der dannes, når billig plastik og skumplast brænder). Spillere, der misser et tjek, og som er groggy i forvejen, besvimer.

Følgende steder kan undersøges på vej ud:

De andre celler. De fleste andre celler er fyldt med patienter, der er halvdøde af røgforgiftning. Rul 1d6, for hver dør som spilleren åbner, hvis du ruller 6, er rummet fyldt med flammer, der vælter ud i hovedet på spillerne, når døren åbnes og ilten strømmer ind. Uheldige spillere skal klare et *Undvige* tjek for at hoppe til side i tide. karaktere, der bliver forbrændt, mister 3d6 hp (tænk ikke på EksSB). Det vigtigste er dog, at de bliver sodet grundigt til, og at deres hår bliver brændt af.

Vagtstuen. Her bør ihærdige spillere måske kunne finde en taser og/eller en knippel.

Medicinrum. Denne dør er låst, og kun sygeplejersken har nøglen. Det kræver en 11 succe eller bedre, at smadre døren.

I rummet er der diverse flasker og pakker med hudplastre. Der er også et par injektionspistoler. Spilleren kan endnu ikke læse hvad der står på flaskerne. Medicinen er primært beroligende, søvndyssende, smertestillende og pacificerende.

Sengetøj. Dette rum er stoppet med gammelt sengetøj og beskidt tøj fra både patienter og personale. Der er en skakt, der fører ned til vaskekælderen. Spillerne kan komme ud ved at lade sig glide ned i kælderen igennem skakten.Fra vaskekælderen, der endnu ikke er særlig berørt af ilden, kan spilleren via. en stor rampe for biler, komme ud til parkeringspladsen foran hospitalets indgang. Spillere, der slipper ud denne alternative vej, bør eventuelt belønnes med lidt HeP.

WC. WC'et er fyldt med røg og ret uinteressant.

Lægens kontor. Lægens kontor er domineret af et enormt antikt skrivebord. Der er også computer terminal og en divan.

Når spillerne kommer ind vælter røgen ud. På divanen ligger lægen bevidstløs; Han lå og tog sig en lille morgenlur, da røgen kom listende, og han gled uopmærksomt ind i bevidstløsheden. Hvis spilleren tager lægen med, og derved reder hans liv, bør de belønnes. Dette vil måske også give dem en fordel senere, hvis de vælger at opsøge lægen, for at få oplysninger omkring deres indlæggelse.

Lager. Lageret er fyldt med alt muligt skrammel og værktøj; her er alt fra patient-sutter til madrasser. Her er også en uberørt pulverslukker, der virker. Døren er låst. Hele personalet har en nøgle. Kan smadres som døren ind til medicin-rummet.

Elevatorer. I den ene side er der ingen elevator, og den kommer heller ikke, når man trykker på den. Spillerne vil kunne kravle end af kablerne, hvis de tvinger dørene op (det er ret nemt). Spilleren vil finde elevatoren holdende nede i forhallen. En del brandmænd vil nok glo lidt, hvis der pludselig kom seks sortsvedne personer kravlende ud af en elevator, der har været ude af drift siden brandens start.

Den anden elevator holder på spillerens etage og virker, tilsyneladende. Hvis spillerne trykker på en knap, vil elevatoren køre 1 1/2 etage op eller ned, hvorefter den vil sætte sig fast. Før den sætter sig fast, vil spillerne høre et stort drøn fra oven. Elevatoren vil ryste meget og vil skride en halv meter ned, og lyset vil blinke uhyggeligt for til sidst at gå helt ud.

Spillerne skal nu gerne stå meget bange inde i en mørk og skummel elevator (husk, at Robert Weatherbye er Mørkeræd og ofte får hallucinationer om en skummel mørk jungle).

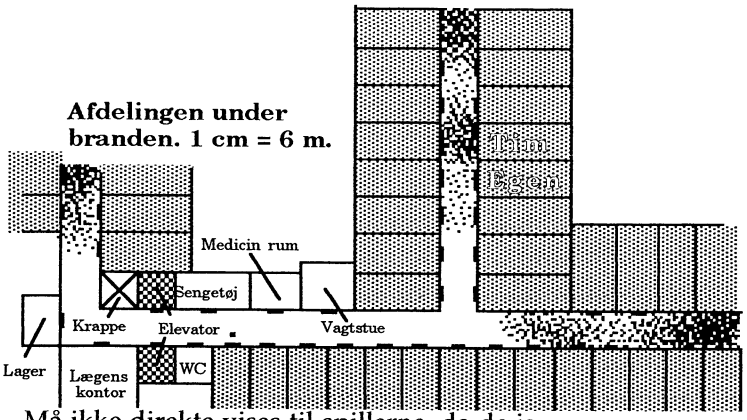
Spillerne kan enten åbne sikkerhedslemmen i loftet, eller de kan smadre et hul i gulvet. De kan nu enten kravle tilbage til deres egen etage, de kan kravle til en anden etage, eller de kan kravle helt ned i bunden til forhallen.

Trappen. Dette er den sidste vej, der er tilbage. Hvis man går op, vil man komme op til en gang, der fører hen til et åbent vindue. Udenfor vinduet hænger der en brandmand på en stige. Desværre når spillerne kun at få et kort glimt af brandmanden før loftet lige foran dem falder ned: Der vælter røg, gnister og flammer ud og spilleren må flygte tilbage ned af trappen for at rede livet.

Nu er der kun en vej tilbage; ned ad trappen. På vejen ned (spillernes afdeling lå på 5. sal) vil spillerne komme til en masse andre etager med gange osv. Hvis spillerne vil væk fra trappen og undersøge disse etager, så sørg for at forhindre dem; fortæl dem at loftet ser ud til at kunne styrte sammen når som helst eller, at de føler sig meget dårligt tilpas og er ved at besvime pga. røgen.

På vej ned af trappen støder vore helte på en bevidstløs skikkelse; det er sygeplejersken fra deres egen afdeling. Spillerne genkender hende straks som Den Onde Dame. Hvad spillerne vil gøre ved deres forsvarsløse dødsfjende er uvist, men hun har et sæt nøgler, et ID-kort og en injektionspistol på sig.

Afdelingen under branden. 1 cm = 6 m.



Må ikke direkte vises til spillerne, da de jo ikke ved, hvad der er bag de forskellige døre.

Forhallen. Lige meget hvorledes spillerne bærer sig ad, så vil de ende i forhallen (den eneste undtagelse er, hvis de tager turen ned af vaskeskakten, men så ender de alligevel på parkeringspladsen).

Forhallen er fyldt med hektiske brandmænd, vandslanger, og sårede og bevidstløse ofre. så snart spillerne når forhallen, vil en brandmand hurtigt komme over til dem og følge dem ud.

Parkeringspladsen. Efter at spilleren er flygtet fra branden, vil de uafværgeligt komme ud på den store parkeringsplads foran Core Hospitals Syd-indgang.

Parkeringspladsen er et stort kaotisk virvar af skrigende sårede, udmattede brandfolk, blinkende ambulancer, brandbiler og måbende tilskuere.

Der holder snesevis af ambulancer, politibiler og brandbiler på pladsen. I pladsens nordlige ende, der er afspærret, lander der konstant ambulance helikoptere og VT-fly.

Bag spillerne tårner det brændende Core Hospital sig op. Bygningen er 50 etager høj og flammer og røg står op fra taget og ud af mange vinduer (spørg ikke om hvorledes Tim har kunnet præstere dette med ét fødselsdagslys). Himlen (der er lilla som altid i Cosmo City) over hospitalet er fyldt med helikopter og VT-fly fra medierne og forskellige myndigheder.

På den anden side af parkeringspladsen rejser metropolen COSMO CITY sig med sine skyskrabere. Storbyen ser meget imponerende ud med store hologram- og laserreklamer og et væld af lys.

Når spillerne kommer ud, vil de, når de er færdige med at måbe over de mange blinkende lys, blive først hen til eller bemærke en ambulance, der holder lidt for sig selv (HINT! HINT!).

Ambulancen er lige kommet, og to portører er ved at få båren ud, imens en ung reservelæge panisk prøver på at finde sig grej frem. Ambulancen, der er en ret stor model, holder med motoren tændt.

Spillerne kan nu vælge imellem flere måder hvorpå de kan overtage dette meget heldigt placerede flugtfartøj:

1) De kan slå både lægen og portørene ned. Dette er den dummeste og letteste metode, men det vil alarmere de nærmeste politibetjente, der vil komme løbene med det samme.
2) De kan sige, at de er O.K., hvorefter de kan vente til portørene og lægen går. derefter kan de lige så stille hugge ambulancen.
3) Spillerne kan lade som om (måske er det ikke så svært), at en af dem er meget syg og straks skal køres væk. De andre spillere kan så insistere på at følge med. Når så ambulancen er kommet lidt væk, kan spillerne overtage køretøjet.

Politi-jagten

Efter at være sluppet væk i ambulancen, vil spilleren blive jagtet at et par politibiler fra Iron Eagle Sec™.

Politiet vil dog ikke komme efter dem, hvis spillerne var smarte og huggede bilen stille og ubemærket.

Hvis det er muligt, og der er tid nok, så prøv på at finde en undskyldning, så politiet kan komme efter ambulancen, så vi kan få en sjov og filmisk biljagt.

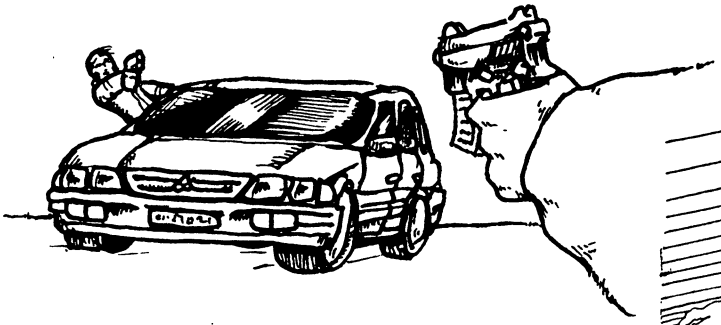
Husk, at beskrive hvorledes storbyen emmer af en hektisk julestemning, med kulørte lamper og gran, aggressive bilkøer og desperate masser på gave-indkøb.

Under biljagten vil en nysgerrig spiller uden tvivl begynde at pille ved instrumentbrættets knapper. Spillerne vil kunne udløse følgende:
1) En venlig bilcomputer, der spørger "hvor skal vi hen?".
2) Et kort over byen (først nu finder spillerne ud af hvor de er).
3) Tænder radioen.
4) Viser nyhederne på et lille TV; der er selvfølgelig en rapportage fra branden, hvor rapporteren oplyser, at det stærkt formodes, at det er de onde kommunistiske *GREEN WAR*, terrorister, der står bag.

5.2 SCENE 3. THE MALL

Det er svært at spå om hvorledes biljagten vil forløbe. Men når chaufføren misser et køre bil tjek, så lad ambulancen køre galt, så den fortsætter ind gennem en bagerbutik for at ende i en arkade (eller mall, som amerikanerne nok vil sige).

Lad biljagten fortsætte lidt endnu inde i arkadens overdækkede gange, med julepynt, skrigende unger og j uletrætte forældre. Gør biljagten til en rigtig festlig forestilling med alle de kendte effekter. Køre igen glasruder, folk, der sprænger til siden, gaver, der kastes op over forruden osv (Blues Brothers).



Alting har en ende og det har en biljagt også: Jagten bør ende med, at ambulancen og efterfølgende politibiler kommer til en rulletrappe. Gangen fortsætter ikke, men ender i et stort overdækket torv, hvor der er 6 meter ned til bunden. Se kortet.

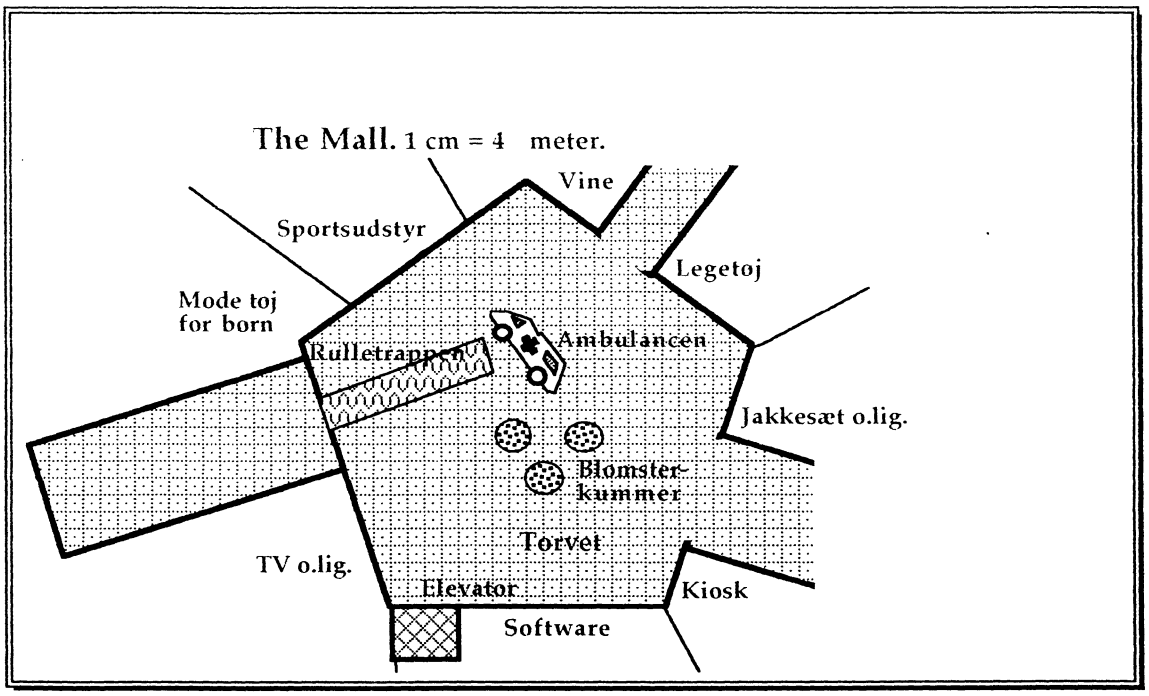
Spillerne kan godt nå at stoppe, men det bliver lige på kanten. Desværre kan den efterfølgende politibil ikke nå det, så den rammer spillernes bil, der med et lille bump bliver skubbet det sidste stykke ud over kanten. Efterfølgende politibiler kore ind i hinanden (som i Blues Brothers), men de falder ikke ud over kanten.

Lad nu spillerne skrige et kort øjeblik, for du fortæller dem, at de lander på rulletrappen (der er meget solid og bred) og glider ned med bunden på gelænderet.

Spillerne kan enten flygte:
1) Ned af en side gang.
2) Tage elevatoren, der går ned til P-kælderen.
3) Løbe ind i en butik.
Lige meget hvad spillerne gør, så lad dem relativt let slippe ud i byen, så vi kan komme videre med scenariet.

Lad eventuelt spillerne løbe ind i to vagter, der kommer omkring et hjørne.

Når spillerne er sluppet væk og har fået lidt af et pusterum, så gå til 6.0.



Desværre er en børnehave i dette øjeblik på vej op af trappen. Beskriv hvorledes pædagogerne desværre bliver klappet ned som korn for en le efterhånden som ambulancen glider forbi dem. Børnene sker der ikke noget med, de er så små, st bilen glider over dem. Beskriv deres facinerede og lamslåede blik.

Når ambulancen når bunden, opgiver den endelig ævret og vælter om på siden, som en hest der dør af udmattelse.

Spillerne skal nu kravle ud, hvorefter de kan flygte. Hvis de ikke skynder sig, vil de blive beskudt af politifolkene fra toppen af rulletrappen.

6.0 IGANGSÆTTENDE PLOT-PUNKT

6.1 SCENE 4. DE FØRSTE MINDER

Efter at karaktererne har fået lidt tid til at samle tankerne og bearbejde alle disse nye indputs, så begynder en strøm af minder at vælte frem. Udlever **"Personlige Handouts nr. 2"**.

Spillerne husker nu:
Deres navn.
Deres alder.
Deres barndom.
Deres arbejde.
Deres kæreste/hustru.
De er russiske agenter.
Deres russiske navne.
Generelt omkring verdenen.

Spillerne husker endnu ikke:
Operation Faust.
Kurt Steel, som de senere husker som Ivonin.
Dæklejligheden .
Hvad der er sket siden 2412.
Deres ophold i kloarken.

Lav på dette tidspunkt en kort gennemgang af samtiden: Teknologi, styreform, historie etc. Spillernes sindslidelser forsvinder ikke, men de aftager lidt i effekt.

Ca. 24 timer efter flugten begynder karaktererne at få sygdomstegn f.eks. udslet, kvalme, koldsved og feber.

6.2 SCENE 5. KÆRESTER & HUSTRUER

Spillerne vil nu, hvis de er gode rollespillere, tænke på at opsøge deres hustru eller kæreste.

Hvis spillerne ikke selv bringer det på bane, så beskriv hvorledes julestemningen og den lange tid, der er gået, får en dyb længsel frem.

Det er O.K., hvis spillerne er så forsigtige, at de ikke vil brase hjem med det samme, men de bør opsøge/kontakte deres kære på en eller anden måde.

Opfindsomme personer kunne f.eks. finde på at opsøge de kære forklædt som julemand e.lig., eller at bryde ind gennem vinduet om natten etc.

Spillernes kære:
Patrick Walles har en yndig hustru og to små drenge, der må være 6 og 9 år nu. Hustruen bor i en lejlighed i Gore området.

Robert Weatherbye havde så vidt han husker to løse forhold. De er begge uden interesse: Den ene er rejst langt væk, og den anden kan hverken kende eller huske Robert.

Duke Hopes har en sød forlovet, som han snart skulle giftes med. Hun bor i Breeslin området og har i mellemtiden fået Dukes søn, hvilket Duke ikke ved.

Michael Jesodesh var nygift, men i mellem tiden har konen giftet sig igen med en anden. De bor nu sammen på en ny adresse i Bokorsty området.

Bob Touchstone havde ingen kæreste. Han havde en god buddy, der hed Mark, men han er desværre blevet indkaldt og slået ihjel i mellemtiden.

Muhadma Smith har en hustru og en datter, der nu er 7 år. Konen flyttede efter Muhadmas død til et mindre sted i South Zone området. Konen har fundet en ny kæreste, som hun måske vil giftes med.

Karakterernes kære tror alle, at karaktererne døde i 2411. Derfor vil deres reaktion nok værre lidt anderledes end spillerne venter.

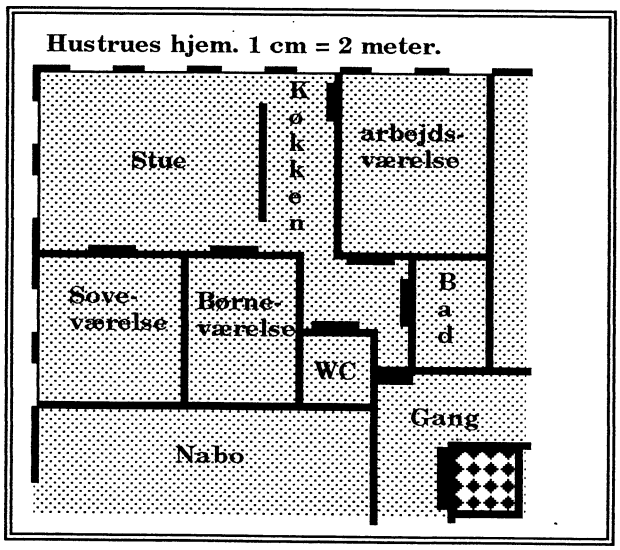
Spillerne døde af:
- Patrick Walles omkom i en stor bilulykke.
- Robert Weatherbye blev dræbt i en subway-ulykke.
- Duke Hopes forliste under en mindre rumrejse indenfor dette Tau Ceti-systemet.
- Michael Jesodesh blev overfaldet og stukket ned i et skummelt kvarter.
- Bob Touchstone faldt ud af et vindue på 86 etage.
- Muhadma Smith omkom, da hans barbermaskine kortsluttede.

I januar i år, blev alle pårørende opsøgt af en mand. Manden var venlig og velklædt og præsenterede sig som CIA-agent **Jon Johnson**.

Jon Johnson appellerede til deres fædrelands-kærlighed og patriotisme, og forklarede hvorledes myndighederne frygtede, at onde kommunistiske agenter senere skulle udgive sig for deres afdøde ægtemænd. For at forhindre dette gav han alle dem alle et telefonnummer, som de straks skulle ringe på, hvis en person, der lignede deres afdøde ægtemand, pludselig skulle dukke op.

Jon Johnson er faktisk Kurt Steel, der har fået fat i nogle falske papirer.

Da Kurt efter "Operation Faust" erfarede, at myndighederne kun havde fundet 40 lig, så iværksatte han denne sikkerhedsforanstaltning. Telefonnummeret er til en falsk identitet; **Willy Bushwash**. Kurt bærer altid "Willy's" Quick-Call™ sammen med sin egen.



Hvis hustruerne når at ringe til Kurt, vil han bede dem om at holde spillerne hen med snak. Han vil derefter ringe til Rex Tex Sec's nærmeste vogn og bede dem om at skygge spillerne, når disse forlader bygningen. Rex Tex har vogne over det meste af byen og vil kunne have en vogn fremme på 2d10 min.

Her er et eksempel på hvad der typisk vil ske:

Spillerne lusker op til døren og ringer på, hustruen kigger ud gennem dørspionen og ser sin afdøde ægtemand. Derefter løber hun ind i sit arbejdsværelse for at ringe til hvad hun tror er CIA. Spillerne høre, når hun løber ind i stuen og fatter at der er noget galt. Derefter sparker de døren op og vælter ind i stuen. I stuen sidder eventuelle børn og ser TV. Kort efter finder spillerne hustruen med telefonen i hånden. Derefter bruger de noget tid på at overtale hende, alt imens Rex Tex Sec's mænd er på vej. Til sidst for de overtalt hende, og hun hjælper dem eventuelt med tøj og penge. Derefter forlader spilleren lejligheden og køre væk med Rex Tex Sec's som skygge.

Efter at Kurt har kontaktet Rex Tex Sec's nærmeste vogn, henter han Liam og Devlin, hvorefter de alle tre sætter efter spillerne.

Hvis spillerne opholder sig lang tid hos hustruen er det muligt, at Kurt & Co. når frem i tide. Hvis dette er tilfældet, vil de prøve på at overfalde spillerne, når de forlader bygningen.

Hvis spilleren vælger at overnatte hos hustruen, så vil Liam og Devlin muligvis prøve på at bryde ind om natten.

Hvis spillerne bliver skygget, så kan de opdage det, hvis køreren kan klare et OB tjek med en større succe, end RT-folkene kan klare et Skygnings tjek. Normale RT-folk har 13 i evnen skygning.

6.3 SCENE 6. OVERFALD

Spillerne skal nu gerne blive overfaldet. Det er meningen at der skal opstå en følelse af desperation og spænding, hvor spillerne føler sig jagtet. Spilleren kan enten blive overfaldet af myndighederne eller af Kurts folk.

Rex Tex vil prøve at overfalde spillerne, hvis de bliver skygget, efter besøget hos deres kære. Hvis spilleren passer godt på og er smarte, så vil RT ikke få en mulighed for at overfalde dem.

Hvis RT ikke overfalder spilleren, så lad myndighederne gøre det. På dette tidspunkt er der konstant efterlysninger i medierne, med billeder af spillerne. Lad eventuelt blot en tilfældig patruljevogn eller en civilist genkende karaktererne.

Hvis det går meget hurtigt, vil spillerne nok kun komme i kamp med almindelige Iron Eagle folk. Hvis der er tid nok, vil Nick Furry og hans FBI folk komme efter dem. Prøv at undgå en normal kedelig skyde-kamp; vælg nogle omstændigheder, så omgivelserne bliver morsomme og så kampen kommer til at forgå på meget korte afstande.
Det er O.K. hvis et par spillere bliver hårdt sårede eller en dør under overfaldene, men sørg for at lade hovedparten af dem slippe væk.

Personligheder

Blandt bipersonerne er der en række personligheder, som spillerne gerne skal opbygge et personligt had-forhold til. Disse personligheder er Kurt Steel, Liam, Devlin og Nick Furry.

Prøv om du ikke kan få disse vigtige bipersoner ind i kampen på en spændende og individuel måde. Det er vigtigt at disse statister ikke dør, for de skal alle bruges i slut scenen. Det endelige opgør bliver betydeligt sjovere og mere følelsesmæssigt, hvis spillerne i forvejen har et kendskab til deres modstandere.

Spillernes muligheder

Når spillerne slipper ud er der nok en helt masse ting, som de vil prøve at skaffe eller gøre. Overfaldet eller overfaldene bør selvfølgelig integreres i de handlinger som spillerne foretager efter branden og flugten.

Følgende ting vil de nok kunne finde på i starten:

Tøj. Når spillerne er flygtet, vil de højst sandsynligt stadigvæk værre iført hvide og forvaskede hospitals dragter. Nyt tøj kan enten skaffes ved at købe det i en butik eller ved at tage det fra nogle andre. Hvis spillerne vil købe tøj i en butik, vil de nok få store problemer med betalingen og de vil nemt blive genkendt. At hugge tøjet fra uskyldige indebærer også en del problemer, men vil muligvis værre det nemmeste. En lille finesse: Lige meget hvad spillerne gør, så er der kun to slags tøj, der passer til den enorme Bob; det er julemandskostume og football-dragt. Alt andet tøj er udsolgt eller passer ikke.

Penge. Spillerne får brug for dollars. Spillerne kan prøve på at hugge nogle gysser, men det er svært: kontanter bruges meget sjældent og da kun til små beløb, og betalingskort kræver kode og fingeraftrykstest. Penge kunne værre en god grund til at opsøge tidlige hustruer.

Våben. Spillerne vil uden tvivl forsøge at skaffe en masse våben. Lad spilleren få nogle våben, men ikke for mange og kun med en begrænset mængde ammo. Heldigvis for spilleren befinder vi os i USA-landet hvor våben næsten hænger på træerne, især her i juletiden. Spillerne kan gå ind i en hvilken som helst våben- eller jagtbutik og købe sig en jagtriffel eller en pistol. Der kræves hverken ID eller tilladelse. Tunge våben kan kun købes, hvis man er medlem af en milits. Det står registreret på en persons ID-kort om han er gyldigt milits-medlem. maskinpistoler og LMP koster fra 3000$ og op. En rimelig mængde våben vil værre: En pistol til hver, 3-4 LMP og 2 SMG eller jagtrifler. Pas på med automatrifler; de er lidt for voldelige.

Spillerne vil givetvis også hugge en

masse våben fra afdøde sikkerhedsvagter og politifolk.

Til hvert våben er der lavet en lille seddel, der kan udleveres som et hand-out.

Køretøj. Spilleren vil sikkert prøve at hugge en bil gentagende gange. Biler kan hugges på to måder: Man kan bryde en ensom bil op eller man kan overfalde en bil med passagerer, så man også får fat i key-cardet.

En bil der bliver hugget diskret, vil ikke blive efterlyst i et godt stykke tid, men et overfald vil normalt resultere i en umiddelbar efterlysning.

At bryde en dør op er et Let (+5) *Sikkerhedssystemer* med en grundtid på 5 minutter. At starte bilen er et Svært (-5) tjek med en grundtid på 10 min. Godt elektronik udstyr giver +3 og halvere grundtiderne.

Hvis et *Sikkerhedssystemer* misses med mere end 5 (eller hvis man ruller 20), så går bilens alarm i gang. Herefter vil alle yderligere tjeks automatisk mislykkes, og bilen vil sende et signal til den nærmeste politi-station. En patruljevogn vil værre fremme efter 2-20 min alt efter området. Billige biler har intet alarm-system. Husk at alle biler køre på el.

Sovested og base. Spillerne vil sikkert prøve på at finde et sted, hvor de kan hvile sig og bruge som base. Et oplagt sted er **Dark Side**.

7.0 VENDEPUNKT

7.1 SCENE 7. FLERE MINDER: ATTENTATET.

Spillerne genvinder gradvis mere og mere af deres tabte hukommelse. Udlever efter det første overfald **"Personlige Handouts nr. 3"** til spillerne.

Spillerne husker gradvist mere og mere om begivenhederne omkring Operation Faust. Generelt husker spillerne følgende:

1) Spilleren mindes forberedelserne til aktionen. Der var to grupper; en planlægningsgruppe hvor Patrick Walles, Duke Hopes og Muhadma Smith var med, og en aktionsgruppe, der bl.a. bestod af Bob Touchstone, Michael Jesodesh og Robert Weatherbye. Aktionsgruppen blev først samlet en dag før aktionen. Planlægningsgruppen, der også var med til selve udførelsen, arbejdede sammen tre uger op til operationen.

2) Der var en leder af selve operationen; han hed vist nok Ivonin Rasputin og var Oberst i GRU. Ivonin havde er markeret ansigt med blåt hår, der endte i en fletning.

3) Planlægningsgruppen holdte til i en dæklejlighed, der lå over en bar, der hed noget med Crome.. Lejligheden blev brugt som udgangspunkt for planlægning, ressource og hacking. Der var computere over det hele.

4) De husker utydeligt en jagt igennem nogle mørke og uhyggelige tuneller, hvor skidt og møg flød i en muddret strøm. Husker svagt et stærkt lys og nogle nye stemmer, husker også at Bob blev sur og at der var en masse skrig og råb om hjælp.

Det spillerne begynder at huske, er selve "Operation Faust" og de indledende forberedelser i Kurt Steels personlige yndlings dæklejlighed. Ivonin Rasputin er selvfølgelig lig med vores allesammens helt - KURT.

De nye minder skal være et kraftigt hint til at opsøge dæklejligheden.

7.2 SCENE 8. "THE CROMED CAT".

Det forventes, at spillerne efter de nye minder, selvfølgelig vil prøve at finde en bar, hvor ordet *Crome* indgår. Spillerne kan meget nemt via. offentlige databaser e.lig. få en liste over alle barer, hvor ordet indgår. Nu må du vurdere, hvor meget tid der er tilovers; hvis der er tid nok, så lad der være ca. 8 steder, hvis ikke, så nøjes med omkring tre steder. Stederne ligger i følgende områder: Lotisgrey, Doesteval, Breeslin, Bokorsty, North Zone, 2 i Corwall og Governers Ile. Den rigtige bar hedder "The Cromed Cat" og ligger i Lotisgrey. Lad spilleren rulle et INT tjek, for den med højest INT (Intelligens egenskaben beskriver også karakterens hukommelse i VP): Hvis tjekket lykkes, kan spilleren huske om det er det rigtige sted. Selvfølgelig er det kun Walles, Duke og Smith, der kan huske noget, da de er de eneste, der var i dæklejligheden. Det er altid helt klart at barene i Silver Marshalls distriktet er forkerte. Hvis der er tid, kan du gøre noget ud af de forkerte steder, f.eks. ballade med den lokale narko-bande eller rocker-gruppe, eller der kan værre tale om en bøsse-bar (lige noget for Walles).

Beskrivelse og omgivelserne

Dæklejligheden ligger i Lotisgrey området, der er et hårdt beboelses-kvarter i Bulldog™ distriktet. Lejligheden ligger lige over en snusket bar ved navn "The Cromed Cat", der er trykket ned blandt højhusene i en lille mørk og stille sidegade. Gaden er trist og dunkel, for gadebelysningen er meget mangelfuld og solens blege lys, kan næsten ikke nå helt ned i bunden af afgrunden blandt skyskraberne. På gaden holder der enkelte biler i den billige ende af skalaen og der er vel også et vrag eller to. Ved de få ventilationsrister med varm luft og ved nogle brændende tønder, står små grupper af hjemløse alkoholigere, narkomaner og tabere.

"The Cromed Cat"

Baren ser lille og diskret ud, med en tildugget glasfacade. Udenfor holder en lille flok motorcykler i skæret fra barens navn, der er bøjet i elektrisk blå neon.

Indenfor er stemningen rå, intim og uvenlig. Lokalet er fyldt med røg og hørm af billig soja-øl. På de nedslidte skumplaststole sidder omkring 25 mennesker. Otte fyrer skiller sig straks ud, de sidder i et hjørne, og taler højrøstet, imens et lignende antal lokale luddere kredser om dem. De otte fyrer bærer alle ens veste, hvorpå det respektvækkende navn *"Crome Cobras"* er påmalet. Det er meget tydeligt, at disse hårdt udseende bøller er "bosserne" i kvarteret.

To andre personer vækker opsigt: Den ene er den store bartender, der står svedende bag sin spejlblanke polyplast-disk, imens han skænker øl med sin discount cyperarm. Hvis spilleren er venlige, vil han berette om hvorledes han mistede den for 24 år siden i en kamp med en kolossal mutant rotte. Bartenderen hedder Loritz Brookes, og er en kompromisløs herre med en HKG CLAW under disken.

Den anden person er en underlig lille fyr, der skiller sig en del ud ved sin relativt "normale" påklædning og sit Datajack i tindingen. Stumpen sidder for sig selv ved disken og drikker en øl Shikaku "Sweel™" øl, imens han prikker lidt i en skål med dårlig Torfu. Den lille mand er **Midos Mittlemann**, en af de hackere, der arbejder for Kurt Steel. Han benytter dæklejligheden for tiden. Mittlemann holder blot en lille pause, for at får sig en øl og lidt ædelse. Mittlemann er en stille, bange og forsagt type, der er ret fagfikseret. Han er lidt naiv og vil reagere meget positivt overfor venlighed og opmærksomhed, da det ikke er noget som han så ofte er genstand for.

Spillerne kan udnytte barbesøget til følgende:

1) De kan få lidt træning ved at slås med *Cromed Cobras* . Brug oplysningerne for rocker ærketypen i afsnit 11.2. Alle rockerne har springknive. Følgende andre skumle genstande er de i besiddelse af: 2 skudsikre veste (-15 i ProSB), to kæder, et baseballbat, Colt "Hunter" LMP, Murana PL-8, Browning P99, Tiger III, en flash-granat, diverse rusmidler og et stort udvalg af knojern, stole og knuste flasker. Bandens leder har lidt cyperware: En reflex-booster, der giver ham en InI på 1d3 med LMP og pistoler,og fiberskin (-10 i SB mod alle typer angreb).

De otte bøller er ikke særlige modige, men de vil selvfølgelig prøve på at forsvare deres renommé og magtposition.

2) Bartenderen Loritz vil fortælle dem for 200$, at lejligheden ovenpå ejes af en rå blåhåret fyr med hestehale, der vist nok har kontakterne i orden.

3) Mittlemann han snydes til at indrømme, at han har noget med lejligheden at gøre, hvorefter han kan trues til at fortælle hvad han ved. Han ved: De er tre hackere, der er hyret at et firma kaldet Rex Tex Sec, til at spore og skygge en dygtig hacker, der måske er ved at skaffe ressourcer til at lave et cyper-raid mod TerraForming™ Inc.'s Mainframe. Deres overordnede hedder vist nok Steel, men han har kun talt med en stor asiat, der hedder Liam. Der er også en bodyguard i lejligheden. Mittlemann kender kender intet til Faust, russere eller en Ivonin, men han ved at lejligheden er blevet brugt som base for hacking før, og at den fast er udstyret med meget godt udstyr. Hvis Mittlemann bliver skræmt og når det, vil han prøve på at bruge sin Browning P99 pistol.

Om spillerne får succes på baren afhænger meget af om de er i stand til at falde til i miljøet. Lad dem spille rollespil og ellers eventuelt bruge etikette evner.

Hvis der bliver for meget ballade, og Mittlemann f.eks. ikke kommer tilbage, så bliver hans kolleger selvfølgelig nervøse, og de vil måske ringe efter Liam og Devlin.

Lejligheden

Lejligheden ligger på første sal i et højhus. opgangen, der stinker af pis og rotter, er hærget og misvedligeholdt, og elevatoren virker ikke (heldigt at lejligheden ikke lå på 98. sal !). Ved døren sidder et gammelt og falmet papir, hvorpå navnet "Mr. Johnson" er skrevet med en dårlig laserprinter. Hvis man lytter til døren kan lav musik og sagte snakken høres.

Lejligheden, der er svinsk og rodet, består af tre rum, en entré, et lille køkken og et badeværelse, der alle emmer af grill- og mandehørm.. Den største stue er indrettet til et arbejdsrum for hackere, med et væld af skærme, keyboards, printere, kabinetter og andet hardware. I rummet sidder to hackere og glor på en skærm imens de drikker cola og høre popmusik fra en radio. Uden i køkkenet sidder en vagt og læser i et "Playboy"-blad. Brug oplysningerne fra "normal borger" og "Rex Tex Sec™ soldat" ærketyperne i afsnit 11.2.

Vagten, der hedder Sam har en teflon sikkervest, en Tiger III og en Shikaku CP-5X maskinpistol. De to hackere, der henholdsvis hedder Sneaker og Findler har hver en Walter PPH. De burde være relativt nemme at overmande.

Hvis spillerne nosser i det, og en af de tre får mulighed for at ringe, så vil Liam og Devlin troppe op med et par folk efter 5+2d10 min.

Selv om spillerne klare affæren stilfærdigt, så vil Liam og Devlin alligevel komme forbi på et rutine tjek efter ca. en time.

De tre ved ikke meget mere end Mittlemann. Sneaker mener dog at kunne huske at denne lejlighed blev brugt i lang tid sidste år til en tys-tys opgave, der hed noget med

Gilgamesh. Hvis der er mange skud og spektakel, vil *Cromed Cobra* gutterne nok komme op for at se hvad der sker - tænk nu hvis de gik glip af lidt ballade.

En gennemgang af lejlighedens rod vil fremskaffe: Diverse edb-dimser og meget godt software, 1945,5$ i kontanter, en masse øl, cola, pornoblade og junk-food emballage.

Hvis alle hackerne og vagten dør, kan der eventuelt findes nogle papirer, hvor Rex Tex Sec. bliver nævnt. Adgangskoden til Rex Tex Sec's mainframe ligger på Mittlemanns personlige fil, der ligger på en af harddiskene.

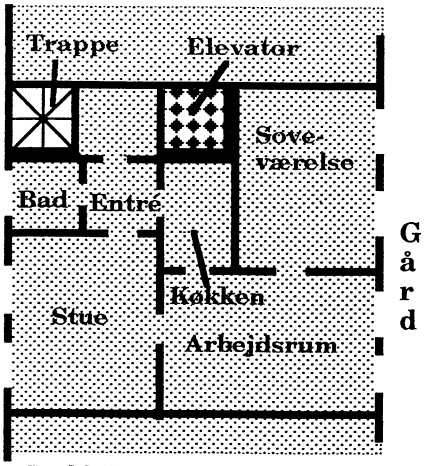
Denne scene kan bruges til følgende:

1) Spillerne kan få fat i edb-udstyr, der sætter dem i stand til at skaffe oplysninger igennem hacking.

2) Spillerne vil opdage, at der er en sammenhæng mellem Operation Faust og Rex Tex Sec. Måske fatter de også at Kurt Steel er lig med Ivonin Rasputin. "Så jeres boss har også blåt hår med en lang fletning? Humm".

3) Spilleren kan komme til at møde Liam og Devlin. Husk nu, at disse helst ikke må dø, da de skal bruges i slut scenen.

4) Ondskaben selv, firmaet Terra-Forming™ Inc, bliver muligvis forbundet med Rex Tex Sec og derved med Operation Faust.



Dæklejligheden. 1 cm = 2 meter.

Det er muligvis nødvendigt, at gøre det meget tydeligt for spillerne, at lejlighedens nuværende beboere ikke har noget med Operation Faust at gøre, og at deres opgave ikke er relevant for scenariet. Hvis spillerne først begynder at undersøge hackernes opgave og tror at dette er et vigtigt punkt i plottet, så vil det være svært at nå en afslutning i rette tid (det bliver det måske alligevel!), så giv dem eventuelt et tydeligt vink med en vognstang.

8.0 POINT OF NO RETURN

8.1 HVAD NU ?

Hvad der sker lige efter besøget i dæklejligheden, er lidt svært at forudsige, da spilleres veje jo er mangfoldige og ofte lidt ulogiske.

Meningen med dette kapitel er, at spillerne skal forstå, at Rex Tex Sec™ med Kurt Steel er skurkene, og at en vis Professor Isaac Frank har noget med sagen at gøre. Spillerne må også godt fatte, at det haster.

Kapitlet skal gerne ende med, at spilleren tager ud for at opsøge professoren i hans villa.

Følgende veje er sandsynlige

1a) Spillerne hacker sig ind i Rex Tex Sec. og skaffer oplysninger om, at firmaet siden for fem år siden har haft en meget vigtig kunde, ved navn Isaac Frank. Vagtplanerne viser at både Liam og Devlin, men også Kurt Steel selv, ofte er ude for at passe på Mr. Frank.

2a) Ved søgning i tidsskrifter eller ved at spørge på universitetet, kan de erfare, at Professor frank er ekspert i neurokemi og genetik, og at han har haft orlov siden 2410.

1b) Spillerne kontakter Kurt Steel, da de muligvis stadigvæk tror, at han er deres overordnede GRU-officer. De aftaler at mødes, eller Kurt når at spore samtalen.

2b) Det kommer til kamp mellem Kurt, Liam, Devlin m.f. og karaktererne. spillerne bør vinde (måske med store tab), men i hvert tilfælde bør det lykkes Kurt at flygte. En såret Liam eller Devlin kan i sin dødsrallen sige noget som: *"Ha! I fik måske mig, men Professoren har sørget for, at I også snart er færdige! Ark! Ralle! Dø!"*.

Dette citat vil fortælle spilleren, at de snart dør og at en professor har skabt dem.

3b) En hurtig omgang hacking hos Rex Tex Sec™ vil fremgrave, at den eneste Professor, der er kunde i firmaet, er en vis Isaac Frank, der helt tilfældigt er ekspert i genetik og neurokemi.

1c) Spillerne får den idé, at de vil undersøges. De kontakter derfor en læge af en slags, muligvis en fra deres gamle hospital. Lægens adresse kan eventuelt hackes frem.

2c) Lægen undersøger dem (enten pga. faglig interesse eller under tvang) og finder, at de må værre meget komplicerede replikanter. Lægen ved dog ikke så meget om emnet, men kan berette, at en vis Professor Frank nok er den rigtige mand at spørge. Lægen vil måske gå med til at skaffe Franks adresse. En læge vil muligvis også kunne skaffe karakterernes filer

fra Core Hospital. Lægen kan måske også opdage, at de alle seks lider af kræft, der dog kan modvirkes med daglig medicin.
3c) Det viser sig, at Professor Frank har hyret Rex Tex Sec™ til at beskytte sig.

1d) Ved at hacke i filer fra karakterernes gamle arbejdspladser, kan det erfares, at de alle, sammen med deres medarbejdere, blev underkastet en omfattende sundhedstest hvor også DNA-prøver indgik i 2410. I 2411 blev karaktererne yderligere testet, hvor de bl.a. også skulle afgive en blodprøve. Denne gang indgik kun medarbejdere, der senere døde på samme tidspunkt, som karaktererne, dvs. februar 2414.
2d) Meget grundigt arbejde vil afsløre, at alle undersøgelsesresultaterne og blodprøverne, blev sendt til en adresse i Lake Side. På denne adresse bor tilfældigvis en vis Professor Frank. Ordren til undersøgelserne kom direkte fra firmaets ejere, der alle blev repræsenteret ved advokat firmaet Millar and Macintosh A/S.

1e) En overvågning af Rex Tex Sec's hovedkontor i Gore-området og efterfølgende skydninger vil afslører, at Liam, Devlin og Kurt ofte tager ud til en villa i Lake Side. Villaen ejes af en Professor Frank.

Der er selvfølgelig også mange andre veje, som spilleren vil følge, og spillerne vil muligvis også kombinere enkelte dele af det ovenstående.

REX TEX SEC™

Rex Tex Sec™ er et mellemstort sikkerheds- og detektivfirma, der er kendt for at påtage sig delikate opgaver. Firmaet ejes af direktøren Kurt Steel. Firmaet, der har omkring 100 ansatte, har et godt resumé og benyttes meget af store corps., der har special-opgaver, som deres private sikkerhedsafdeling ikke kan magte.

Spillerne vil muligvis opsøge firmaets hovedkontor, der ligger i Gore-området. Rex Tex Sec™ har et godt samarbejde med den lokale sikkerhedshåndhævere, Iron Eagle Sec.™.

Beskrivelse

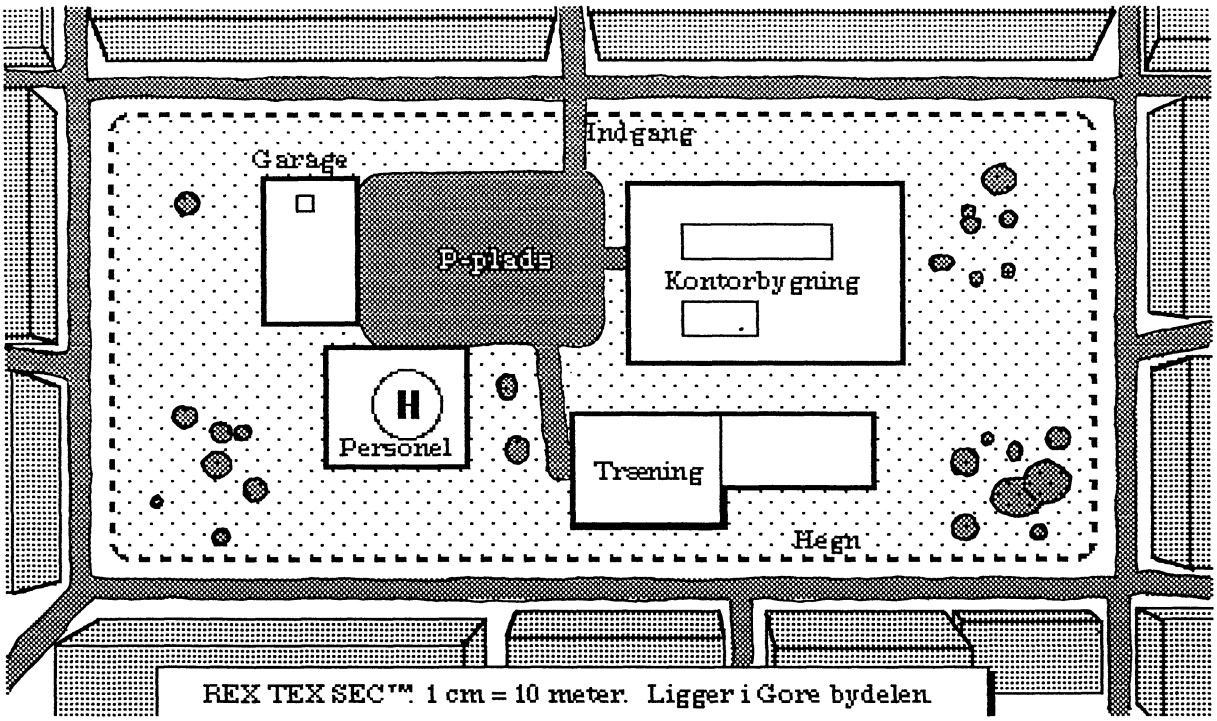
Hovedkontoret ligger i et af Gore's industriområder. Hovedkontoret ligger på en stor grund og består af tre bygninger og en garage. Bygningerne ser meget solide og nyopførte ud og er designet af den kendte arkitekt Vutzon. Rundt om compounten løber der et højt hegn med pigtråd på toppen. To grupper á to mand og en hund patruljerer området hele tiden.
De tre bygninger er:

1) Kontorbygning med administration og kontor. I kælderen er der en teknisk afdeling. Bygningen er på tre etager.

2) Personalebolig med værelser til overnattende mandskab. Der holder en BattleTech™ "Firefly-3XT" VT-transporter på taget. Der er tre etager.

3) Den sidste bygning er et træningscenter til mandskabet, med skydebaner, gymnastiksale o.lig. Der er to etager.

Der er ikke lavet kort over bygningernes indre indretning, da et ikke er sandsynligt, at spillerne vil bryde ind i eller angribe hovedkontoret. Hvis spillerne skulle finde på at gå ind i



bygningerne, så tegn selv nogle hurtige kort.

Sikkerheden

REX TEX SEC™ har valgt at beskytte deres hovedkontor godt. Der er altid 8 bevæbnede vagter på området. I personale bygningen sover eller hviler 5-25 ansatte normalt. Fire af vagterne patruljere området med hunde hele tiden. Andre to vagter sidder i reserve i kontor bygningen. De to sidste vagter sidder i et kontrolrum i kontor-bygningen, hvorfra de styrer områdets sikkerhedssystemer.

Hegnet rundt om området er meget solidt og der løber en meget svag strøm igennem. Hvis en person rører ved hegnet eller det klippes over, så vil spændingen falde, og vagterne vil blive alarmeret. Vagterne kan, hvis de vil, sætte en meget kraftig og livsfarlig strøm igennem hegnet. Der er skjulte fjernstyrede kameraer placeret på alle bygningerne. Kameraerne er udstyret med termografiske- og mikrobølgesensore.

Fra sikkerhedsrummet kan alle døre i bygningerne låses, så ingen kan åbne dem, og vinduerne kan dækkes med pansrede passienner. Vagterne i kontorbygningen kan kravle op på taget meget hurtigt, hvis de vil. Både i kontor- og i personalebygningen er der diverse våben incl. maskingeværer, granatkastere og raketstyr. Vælg selv de enkelte våben typer alt efter omstændighederne og balancen (Det ville ødelægge scenariet lidt, hvis du blæste alle karaktererne til mos med en automatisk-granatkaster med plasma-ammo, imens de stod på p-pladsen og syslede med en lås).

Hvis der opstår ballade, vil vagterne straks ringe til Iron Eagle Sec™, Kurt Steel, Devlin og Liam.

9.0 KLIMAKS

9.1 SCENE 9. PROFESSORENS VILLA.

Kapitel 8 skal gerne ende med, at spillerne beslutter sig for at opsøge professor Isaac Frank. Spillerne kan få denne idé på mange måder, men hvis det kniber for dem at fatte noget selv, så hjælp dem.

Området

Professoren bor i et fint villa-kvarter i det velrenommerede Lake Side område. Lake side området er meget fint, og bevogtes grundigt af Silver Marshalls™. Der svæver konstant VT-gunships på patrulje over området og enhver unormal situation bliver grundig undersøgt.

Grunden

Villaen er stor og dyr og ligger på en lille, men stejl bakke. Grunden er stor (især når man tænker på kvadratmeterprisen!) og bevokset med små klynger af veltrimmede træer og buske. Se kortet med nummrene. Bag selve villaen❹ ligger en stor swimming-pool ❺, med vippe og bølge-maskine. Til højre for huset ligger et to-etages hus❻, der indholder professorens private-laboratorium. Fra villaen går der en trappe ned mod syd til en parkeringsplads. Langs trappen er der to rækker af træer. Ved siden af p-pladsen ligger en stor garage❷ med skråt tag. Fra p-pladsen fører en sti ned til en tjenestebolig❸, hvor professorens butler bor.

Grunden omgrænses af et tre meter højt hegn❼. Hegnet er af samme type, som det hegn, der omgrænser REX TEX SEC's hovedkontor (hvilket ikke er så underligt, da REX TEX SEC™ jo står for professorens sikkerhed). Ved indkørselen til p-pladsen er der en låge i hegnet. Lågen fjernstyres fra et lille skur❶, der står ved indkørslens højre side.

1. Vagtskuret. Dette skur bruges af portvagten. Skuret er 3 gange 3 meter og indholder et bord, et par stole og en hel masse kamera-monitore o.lig. Skuret er forsynet med store ruder af skudsikkert glas (SB -20) på alle sider.

Der sidder 24 timer i døgnet en Rex Tex Sec™ soldat i skuret. Vagten skal godkende alle personer, før han vil åbne lågen. Vagten kan tale med gæster via. et samtaleanlæg. Der er en ID-card reader uden på skuret. Alle gæster skal indlæse deres kort og godkendes, før de kan komme ind. Vagten kan fjernstyre og se billeder fra alle udvendige kameraer. De udendørs kameraer er skjult i træerne og på bygningerne, og dækker hele området. Vagten er konstant i radio kontakt med resten af områdets vagter.

Da det er et ret kedeligt job, er vagten ofte træt og sløv. Vagten har som regel også taget sin rustning af. Man kommer ind i skuret igennem en dør, der sidder på den side, der er bag ved hegnet.

2. Garagen. Garagen er meget stor (ca. 10-20 meter) og der holder som regel fire biler derinde. Bilerne er: Butlerens stationcar, der bruges til indkøb o.lig., Professorens egen vogn, der er stor og fin, og to sorte vans fra REX TEX SEC™.

Spillere, der kigger på garagen lidt nøjere, skal slå et svært (-5) *Undersøge* tjek. Hvis tjekket lykkes, så bemærker karakteren, at der er et stort firekantet felt i garagens højre side. Yderligere undersøgelse vil afsløre en skjult knap på garagens væg. Knappen aktiverer elevatoren ned til det underjordisk laboratorium. Garage døren kan både åbnes manuelt og via. en infra-rød sender, der er indbygget i de fleste biler.

3. Tjenesteboligen. I dette et-etages hus bor professorens trofaste butler Johan. Johan har været hos Professoren i mange år og er sin herre meget tro. Johan er utryg ved sin herres nye bekendskaber (Kurt) og alle de mange sikkerhedsfolk, men da professoren jo bestemmer, er det vel o.k.

Tjeneste boligen er hyggeligt indrettet i en gammel stil. Bag huset står diverse haveredskaber. Hvis spillerne er dygtige, kan de måske overtale Johan til at hjælpe dem.
Johan ved godt, at der er et ekstra laboratorium under jorden.

4. Villaen. Villaen er stor (ca. 18·18 meter) og i to etager. Se det vedlagte kort. Villaen er opført i lysegråt polykarin-plast og har et charmerende hældende tag i sort skiffer. Der er mange store vinduer i villaen, både i stuen og på første sal. Der er to døre i villaen; en stor hoveddør, der føre ind til en lille tilbygget entré, og en lille sideindgang, der ligger på husets højre side. Indevendigt er villaen indrettet i en kvalitetsbevidst, men lidt konservativ, stil. Når spillerne angriber huset, vil fire REX TEX SEC™ soldater holde vagt i selve villaen. Når spilleren kommer er Professor Frank og hans niece Isabella også tilstede - det er professorens butler Johan muligvis også.

Værelser af særlig betydning:

Spillerum: Her dyrker Isabella sin store lidenskab for musik. Midt i rummet står et stort *meget* antikt flygel, som hun nogle gange spiller på. Hun spiller dog kun sjældent længe, da Kurt Steel har forbudt det, da han hader musik (AK, AK, Vil hans ondskab dog ingen ende tage ?).
Biblioteket. Den kære Professor havde i sin ungdom en lidenskab for gamle trykte bøger med sider af papir (Hvor primitivt!). I biblioteket står hans imponerende samling.
Elevator. Elevatoren er den ternede kvadrat på kortet. Elevatoren kan ved første øjekast kun køre mellem stuen og første sal, men ved et nærmere øjekast er det viser det sig, at elevatoren også kan køre ned til en hemmelig etage under huset. Det kræver et svært (-5) *Undersøge* tjek, at finde den hemmelige knap, der fører elevatoren ned til den underjordiske base. Intelligente spillere kan f.eks. ved at kigge på elevator-kabelet se, at skakten må gå ned under huset.
Isabellas værelse. Her bor professorens unge, uskyldige niece Isabella, der selvfølgelig også er jomfru. Hvis det passer ind, så lad spillerne finde niecen her, hvis ikke, kan hun være sammen med sin onkel på hans arbejdsværelse. Hvis spillerne kan forklare sig troværdigt og intelligent, vil Isabella gerne hjælpe dem; hun ved både om den hemmelige base, om vagternes placering og om noget af det elektroniske sikkerhedsudstyr.
Vagter. I dette rum har REX TEX SEC™ indrettet et kommando-rum. Værelset er proppet med skærme og edb-udstyr. Hele områdets sikkerhedsudstyr kan styres herfra (kameraer, hegnet, lågen, yderdørene, alt lys og elevatorene.). Her er også omfattende kommunikationsudstyr, som koordinerer samtaler imellem alle vagterne. Der sidder altid en soldat på vagt i rummet. Vagten vil straks alarmere samtlige andre vagter , hvis der sker noget, og han vil derefter ringe efter Kurt Steel.

Der ligger altid fire Colt AR-33A2, en BattleTech "Support" granatkaster, et Colt Cryth-7 maskingevær samt en masse ammunition.
Gæsteværelser. De to gæsteværelser på 1. sal benyttes af vagterne. Her vil de tre resterende vagter i villaen nok opholde sig, hvis der endnu ikke er slået alarm.
Professorens arbejdsværelse. Her arbejder den stakkels misbrugte Professor. Kontoret er stort, gammeldages og meget rodet. Professoren har en aversion mod computere, så det store skrivebord af imiteret marhogni er dækket med håndskrevne noter. Professoren vil højst sandsynligt opholde sig her, når spillerne når frem.

5. Svømmepølen. Svømmepølen er yderst moderne med bølge-maskine og holografiske fisk. Bassinet holdes altid fint og rent af Johan. Den eneste, der nogle gange benytter pool'en, er Isabella.

6. Laboratoriet. Denne bygning huser professorens officelle og lovlige laboratorium. Stedet bruges ikke så meget længere, men blev brugt, da professoren udviklede sin "Overmenneske manipulator". Bygningen er jævn kedelig og ret uvæsentlig. Det eneste interessante er elevatoren, der fører ned til den underjordiske base. Elevatoren virker på samme måde som den i villaen.

7. Hegnet. Hegnet, der omgrænser grunden, ser ved første øjekast ret uskyldigt ud, men det er kun en illusion. Hvis en tråd i hegnet brækkes eller hvis en stor og ledende genstand (f.eks. en menneskekrop) kommer i kontakt med hegnet, så vil computersystemet straks slå alarm i kontrolrummet og hos portvagten. Vagten i kontrolrummet kan sende en meget kraftig strøm igennem hegnet to gange hver time. En person, der rører ved hegnet, når dette sker, vil tage 3d20 hp i skade, og vil lide af chok i segment pr. hp. Offeret skal også klare et svært (-5) UDH tjek for ikke at miste bevidstheden. Isolerende påklædning f.eks. gummistøvler, beskytter til en vis grad og virker som SB.

Den underjordiske base

(Se vedlagt kort).

Den hemmelige underjordiske base blev opført i dybeste hemmelighed for 5 år siden. Basen rummer et stort laboratorium og væksttanke, ved hjælp af hvilke, det er muligt at fremstille replikanter. Du må selv finde på indretningen af de forskellige rum, men generelt er basen mørk, uhyggelig og meget umenneskelig. Alt er lavet af metal og beton. Basen har ligget stille siden reblikanterne blev færdige, og er nu forladt og øde. Basen er ikke blevet nedlagt, da TerraForming™ Inc. har planer om at fremstille flere replikanter, når professoren får færdiggjort den forbedrede manipulator, som han arbejder på. Der er tre nedgange til basen: Elevatorene i villaen og laboratoriet, og den hemmelige fragtelevator i garagen.

Hvis der er tid nok, kan basen bruges som ekstra sceneri for en episk slutkamp. Hvis du vælger denne løsning, så husk rødnødbelysning, damp fra gennemskudte ventilationsrør og uhyggelige skygger i overflod.

Overvågning af villaen

Forsigtige spillere vil måske finde på at overvåge villaen lidt tid, før de angriber. Det er lidt svært at holde villaen under overvågning pga. nabolaget (et par overalls fra et kloak- eller vejarbejdsfirma vil gøre underværker her). Spillere vil kunne registrere følgende under en overvågning:

1) Stedet er godt bevogtet af bevæbnede vagter med hunde. Vagterne kommer fra REX TEX SEC™, hvilket står på deres uniformer.

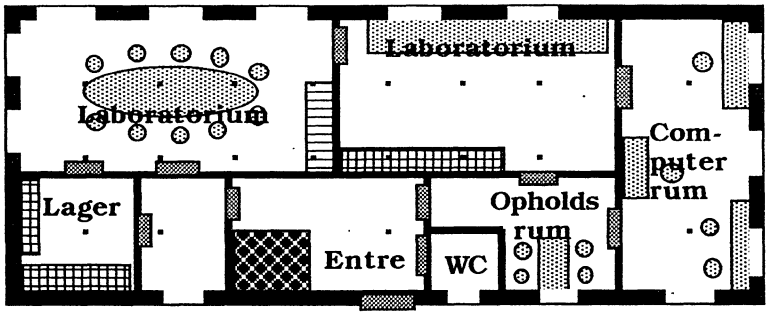
2) Lågen i hegnet åbnes via. fjernstyring.

3) En gang om dagen kommer der en varevogn fra REX TEX SEC™ med fire nye vagter, der afløser fire andre.

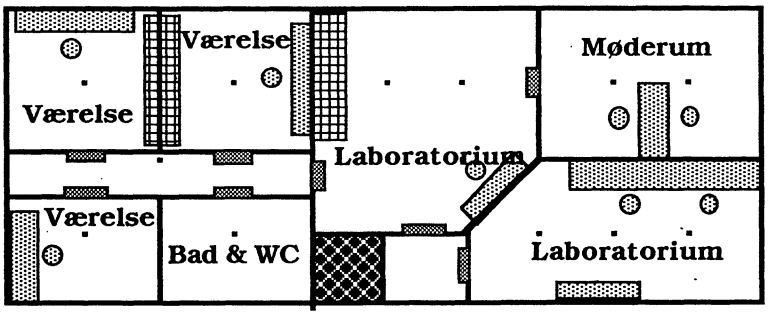
4) Ca. to gange om dagen kommer en stor sort Nissin "BlackLine™" bil med tonede ruder. Mændene i bilen er enten Kurt Steel og/eller Devlin & Liam. Mændene bliver normalt i en times tid, hvorefter de kører igen.

5) Hver morgen og hver eftermiddag, forlader en ældre herre grunden i en stationcar. Om morgenen er der en yndig pige omkring de 18 med i bilen, hun er ikke med tilbage. Om morgenen har manden altid en masse varer med. Om eftermiddagen kommer pigen med hjem i bilen. Dette er Johan, der kører Isabella til High School hver morgen, hvorefter han køber ind.

Professorens Laboratorium. **Stuen.**



1 felt = 2 meter. **Kælder.**



Indbrudet (eller angrebet)

Efter at ha' undersøgt området lidt, er det meningen at spillerne skal bryde ind. Hvis spillerne af uforklarlige grunde ikke vil undersøge villaen, så gi' dem nogle gode hints (f.eks. møder de den ekstremt snagende nabo, der er ude at jogge, som fortæller alt muligt interessant, bl.a. om den store aktivitet, der var indtil for et år siden, og om de ekstra mange vagter, der har været de sidste par dage).

Hvis spillerne ikke har en meget god plan, vil deres indbrudsforsøg med stor sandsynlighed udvikle sig til et veritabelt angreb på villaen.

Den eneste måde hvorpå man kan komme uset ind i villaen (som jeg kan hitte på), er hvis spillerne får overtalt Isabella eller Johan til at hjælpe sig. Johan kan f.eks. smugle et par karakterer ind i sin bil.

Sikkerheden

Grunden og villaen bevogtes døgnet rundt af 8 vagter: 2 på patrulje med en hund, 1 i vagtskuret, 1 på vagt i kontrolrummet og 4, der holder pause i villaen. Alle vagterne er REX TEX SEC™ soldater, og de har alle rustninger og maskinpistoler.

Kampen

Kampen mellem de otte vagter og karaktererne kan udvikle sig på mange måder, her er en mulig version:

Spillerne eliminerer vagterne på patrulje på lang afstand imens de smadrer lågen og/eller vagtskuret med en bil af en eller anden slags. Derefter rykker de frem mod huset imens de bliver beskudt fra vinduerne. Imens dette sker er der blevet slået alarm til Kurt Steel, der straks begiver sig på vej sammen med Devlin og Liam. Efter lidt hoppen fra træ til træ, når spillerne helt frem til huset, hvor de f.eks. kravler ind gennem et vindue. Derefter følger noget nasty close.quarter kamp, som spillerne ret let skulle kunne vinde. Det hele ender så med, at den eller de overlevende vagter overgiver sig.

Hvis der er tid nok, kan du nemt gøre noget ud af kampen. Hvis der er tidsnød, kan du lade vagterne værre meget offensive, så det hele hurtigt bliver afgjort. Det er o.k. hvis der bliver nakket en spiller her, så kun fire-fem stykker når til finalen.

9.2 SCENE 10. SLUTOPGØRET

Efter kampen mod vagterne er overstået, så vil spillerne finde Professoren i sit arbejdsværelse på villaens første sal.

Her vil han med bedrøvet og samvittighedstynget stemme berette om, hvad der er sket. Hans historie vil være noget ligende dette:

For fem år siden blev jeg opsøgt af en mand, der præsenterede sig som CIA-agent. Agenten sagde, at regeringen var meget interesseret i mit arbejde med hukommelses-overføring og genetiske manipulatorer. Dette arbejde måtte jeg desværre stoppe i 2408, da det blev forbudt. Agenten spurgte mig om jeg ville fortsætte mit arbejde hemmeligt for regeringen. I min fagfikserede naivitet sagde jeg ja. Derefter blev der i stor hemmelighed bygget et laboratorium under grunden. Her blev jeg sat til at fremstille 40 replikanter, der skulle være færdige senest i 2414. Jeg klagede meget over denne ekstreme tidsfrist, da det indebar en masse risici, men til sidst måtte jeg acceptere den. I 2410 fik jeg en masse gentests, og jeg valgte de fyrre mest egnede. Senere fik jeg fyrre blodprøver, som jeg derefter udsatte for min manipulator. De manipulerede celler blev derefter monteret i specielle vækstbeholdere hvor de i løbet af to år udviklede sig til fuldtudvoksede mennesker. Jeg fik også oplysninger om hvor gamle replikanterne skulle udvikles til. Da replikanterne var færdigudviklede i 2412, skulle de udstyres med en falsk hukommelse. Her var der et stort problem.Basic-hukommelserne måtte nødvendigvis komme fra den samme person, som den oprindelige celleprøve var taget fra, ellers ville reblikanten jo ikke kunne huske eller genkende sin krop, når den blev bragt til bevidsthed. Det var da jeg fik leveret de fyrre personer til hukommelsesoverføring, at jeg opdagede, hvad det i virkeligheden var, jeg havde lavet: Jeg havde slet ikke arbejdet for regeringen, men for onde og samvittighedsløse skurke. Jeg nægtede selvfølgelig at samarbejde, men da de truede min niece Isabella, måtte jeg makke ret og fortsætte mit arbejde. Efter at hukommelserne var blevet overført, fjernede mine onde arbejdsgivere de fyrre personer. Ak! Jeg gruer for deres skæbne, da de fleste nok var blevet sindsyge af overførelsen. Efter at replikanterne havde fået deres basic-hukommelse, kom min fangevogter med nogle optagelser af hukommelser og erfaringer, som jeg skulle lægge ind oven i basic hukommelsen. Det viste sig, at optagelserne stammede fra rutinerede lejesoldater.En lille del af ekstra-hukommelsen var blevet specialt konstrueret via. edb.

I efteråret 2414 blev replikanterne vækket. Vi udførte straks en række tests, og det viste sig, at den forhastede process havde forårsaget, at replikanterne alle led af en slags hurtigvirkende cellekræft. Da jeg fortalte dette til min arbejdsgiver smilede han bare. Siden oktober sidste år har jeg ikke set replikanterne, men det var nok dem, der lavede det skrækkelige attentat på Præsidenten. Var det ikke for min niece, havde jeg taget mit eget liv for lang tid siden. Det sidste år har jeg arbejdet på at bremse kræftagtige bivirkninger, og jeg tror, at jeg har fundet en modgift.

Efter denne tale, bliver professoren pludselig afbrudt af en uventet og hysterisk latter, der ind i mellem slår over i en ondskabsfuld gnækken. I arbejdsværelsets ene dør står Kurt Steel.

Forklaring

Så snart vagterne opdagede karaktererne, ringede de straks efter Kurt. Kurt samlede straks Devlin og Liam (hvis de er i live endnu) og måske et par normale goons og tog afsted mod villaen. Kurt kom frem efter at spillerne var kommet ind i villaen, og er derefter lusket efter dem. Hvis spilleren eventuelt har efterladt et par vagter udenfor e.lig., så snyd så vandet driver om nødvendigt, for at få Kurt Steel med Co. uset frem til arbejdsværelset, så vi kan få en filmisk, dramatisk, melodramatisk og følelsesfyldt slutkamp.

Kampen

Hvis der er mange spillere tilbage (over fire) eller de er velbevæbnede, så lad en eller to normale vagter følge med Kurt Steel, Liam og Devlin.

Lad Kurt Stel stå i den ene døren ud mod gangen sammen med Liam, og lad Devlin og eventuelle hjælpere stå i toilet-døren.

Selv om det er skide urealistisk, så lad spillerne få en følelse af, at Kurt med venner, har stået og overhørt hele professorens tilståelse.

Spillerne vil nu sikkert straks prøve på at skyde. Før de gør det, så lad lige Kurt få tid til at komme med en eller anden rap bemærkningen, så spillerne rigtigt kan komme til at hade ham.

Når den første spiller retter sit våben imod Steel (eller nogle af de andre), så lad Steel åbne sin knyttede venstre hånd. I hånden gemmer der sig en lille lyserød spilledåse, som straks begynder at spille en gyselig barne melodi. Karaktererne har fået indbygget en mentalblokering, da de blev lavet, som bevirker, at de bliver fuldstændig paralyserede, når de hører spilledåsens melodi.

Spillere, der vil prøve på at foretage sig noget som helst, imens de er under spilledåsens effekt, skal klare et PSI tjek med -7. Hvis tjekket lykkes, kan spilleren gøre én ting, f.eks. skyde én gang.

Imens karaktererne er lammede, vil Kurt Steel fortælle dem, hvor dumme de har været, og hvorfor han nu desværre må dræbe dem. Imens står Liam og Devlin og smiler sadistisk.

Skurknes bevæbning bør afvejes efter karakterernes. Her er et rimeligt forslag: Kurt (HKG MPL-2), Liam (HKG MPL-3 & Itcheka "Knight-1"), Devlin (SEPU-21 & BattleTech Faust™), Goons (Browning HP3 og BattleTech MP-8).

Kurt skulle selvfølgelig ha' skudt karaktererne på stedet, men som alle andre superstyrke, tvinger hans arrogance og tendens til pral, ham til først at komme med en nedladende afslutningstale.

Paralysen kan brydes på følgende måde:

1) En af spillerne kan klare et PSI tjek (de får -2 ekstra for hvert forsøg ud over det første), hvorefter han skyder spilledåsen i stykker (-7 til AR). Uden at bruge heldpoints er det næsten umuligt, at klare tjekket, så husk at gør spilleren opmærksom på denne mulighed. denne version er den mest kedelige.

2) Hvis spillerne ikke selv kan klare situationen, så lad eventuelt Professoren eller hans niece træde til; de er jo ikke lammet af spilledåsen. Her er en mulig variant: Professoren, der er tynget af skyldfølelse efter sit skriftemål til spillerne, bliver meget oprevet når Kurt dukker op. Når Kurt siger, at han vil skyde spillerne, rejser Professoren sig op, hvorefter han går hen til Steel, imens han råber noget ligende: *"Nu kan det være nok! Jeg vil ikke være skyld i mere død og ulykke! Ud af mit hjem, din skurk! etc"*. Kurt bliver meget forbløffet over den rasende professor, og skyder ham til sidst, da Frank vælter imod ham. Kurt skyder professoren i maven et par gange, men den sårede videnskabsmand får fat i sin morders jakker, ser ham dybt ind i øjnene, hvorefter han lige så stille falder døende ind over skurken. Isabella skriger selvfølgelig imens. Med sin sidste krampetrækning og med en døendes sidste styrke lykkes det Professoren at vride spilledåsen ud af Kurts hånd, før han falder død til gulvet. spilledåsen går i stykker under faldet, og fortryllelsen hæves. På denne får professoren også betalt sin gæld tilbage, og han kan dø med fred.

3) Hvis det går helt galt kan du i sidste øjeblik lade FBI-superagent Nick Furry redde kastanjerne ud af ilden:

Kurt Steel retter sin store pistol imod en af karaktererne og siger f.eks. *"Hasta La Vista Baby"*, da vinduet pludselig smadres, og Nick Furry kommer svingende ind i rummet. I faldet affyre Nick et skud, der rammer Kurt i hånden og smader spilledåsen. Se forklaringen på Nick Furrys pludselige indblanden i næste kapitel.

Så snart spilledåsens fortryllelse brydes, bryder ragnarok løs.

For at skabe den rette stemning omkring denne kamp, er der et kort i skala ca. 1/72 over arbejdsværelset. Brug almindelige skala 1/72 plastiksoldater til at repræsentere deltagerne.

Tilskynd kampen til at blive underholdende: Lad Devlin gå i nærkamp med sine klør, Lian kan kaste en Shuriken osv. Hvis de onde skurke dør hurtigt, så snyd, og lad kampen trække lidt ud (Spillerne kender jo ikke virkningen af skurkenes cyperware, så du kan gi' the bad guys de egenskaber, du finder nødvendige). Hvis der er tid tilovers, så lad eventuelt Kurt Steel flygte i sidste øjeblik. Kurt tager elevatoren ned til laboratoriet, og her kan

den sidste kamp så udspille sig.

Kampen skal gerne ende med, at skurkene dør, og der er to-fire halvdøde spillere tilbage. Hvis spillerne dummer sig, så er det o.k., hvis de alle dør, men lad ikke et par uheldige terningslag afgøre det hele.

Gå til kapitel 10 så snart kampen er overstået.

10.0 AFKLARING

10.1 SCENE 11. AFSLUTNING

Straks efter at slutopgøret er afgjort, og de slemme har fået hvad de fortjente, lander tre store VT-fartøjer på grunden. Fartøjerne er malet sort og der står FBI på siden med små fine hvide bogstaver. Ud af fartøjerne vælter der en hel masse FBI-soldater (den kendte stil ala SWAT; HEP! HEP! HEP!).

Straks efter, at fartøjerne er landet kommer FBI-superagent Nick Furry væltende ind i arbejdsværelset efterfulgt af flere kolonner soldater. I samme øjeblik svinger to sortklædte FBI-folk med maskinpistoler ind af vinduerne. Den ene rammer sprossen i midten af vinduet og falder til jorden med et hyl.

Gør det helt klart for spillerne, at de ikke skal gi' sig til at skyde på FBI-folkene. Nick Furry forklare spillerne, at FBI har fundet ud af, at Kurt Steel er bagmanden, og at de kan slippe billigt, hvis de samarbejder.

Forklaring på FBI's tilstedeværelse

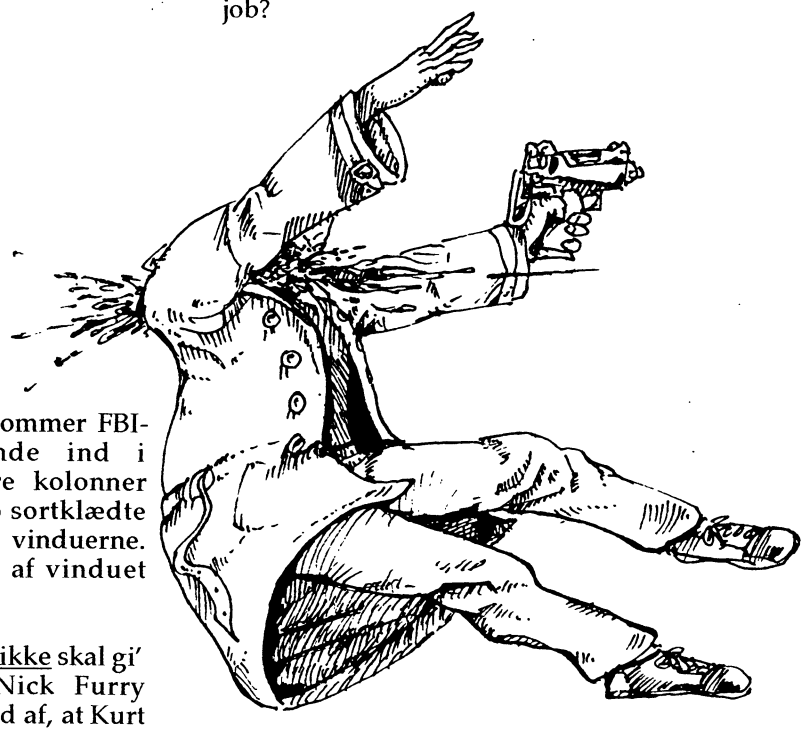
Reelt er det ligegyldigt hvorfor FBI dukker op til sidst. Den virkelige forklaring er, at det sker fordi det passer godt ind som afslutning.

Her er en lidt søgt, men også mere realistisk forklaring, som du kan gi' spillerne:

Under dette eventyrs tidligere scener, har spillerne forhåbentlig og sandsynligvis skudt en masse REX TEX SEC™ ansatte. FBI undersøgte en af episoderne, og sikkerhedsfirmaets interesse for de formodede kommunister virkede mistænksomt. Derfor begyndte man at aflytte firmaets kommunikation. Da vagterne i villaen tilkaldte Kurt Steel, opsnappede FBI samtalen, og de fattede straks, at der var noget galt (de havde måske også fået opringninger fra naboerne, der klagede over, at de ikke kunne sove med al den skyderi), hvorefter Nick Furry rykkede ud med hele slagstyrken.

FBI's interesse for REX TEX SEC™ kan også skyldes, at de har sporet noget af spillernes hacking til dæklejligheden, som ved nærmere undersøgelse viste sig at være brugt af RTS,

Efter slutopgøret i villaen bliver karaktererne fløjet til FBI's hovedkvarter, hvor de bliver afhørt i flere dage. Undersøgelser af karakterernes bevidsthed og DNA, professorens notater og det hemmelige laboratorium klarlægger så meget, at FBI til sidst frikender spillerne. Problemet er nu, hvad regeringen gør med seks (eller hvor mange der nu har overlevet) toptrænede dræber maskiner, der er ulovlige, men mon ikke CIA e.lig. kan bruge dem til et eller andet "Weet" job?



11.0 DIVERSE

11.1 KARAKTERENE

Her er en kort beskrivelse af de seks forskellige karaktere. Husk, at spillerne i starten ikke ved, hvad deres karakter kan, og hvordan de er. Udleveringen af karakterarkene bør først finde sted i scene 4.

Michael Jesodesh

Jesodesh er af jødisk afstamning og var en habil sikkerhedsofficer før Faust. Jesodesh er gift og har en lille pige. Under operationen fik Jesodesh en alvorlig læssion i hovedet, hvilket har vansiret ham samt ødelagt hans højre øje. Michael har en lidt træls personlighed; han er stædig, stolt, pralende og har et æreskodex, der høre hjemme i middelalderen eller i et japansk Corp. Opholdet på Core Hospital har gjort Jesodesh meget paranoid; han frygter konstant at lægerne skal komme efter ham, og han er især bange for de to portører Fred & Frank. Jesodesh er fved scenariets start iført en spændetrøje. Dette skyldes, at han brækkede næsen på Fred for en uge siden.

Robert Weatherbye

Robert er en ung smuk sikkerhedsofficer, der før arbejdede i en stor legetøjskæde. Robert er en god soldat på alle punkter og er helt klart en af gruppens mest slagkraftige medlemmer. Robert er lidt af en score-karl, og han er en ihærdig diskoteks gæst.

Under Operation Faust blev Robert alvorligt såret, hvilket har gjort han halt. Robert får ofte flash-backs omkring kampe i mørke og fugtige jungler. Disse flash-backs kommer fra Roberts kriger erfaringer, som hans "over jeg" åbenbart har svært ved at fortrænge. Disse flash-backs har bevirket, at Robert er bange for mørke.

Patrick Walles

Walles er gruppens kloge hoved. Hans basic-hukommelse og DNA kommer fra en kontorchef, og dennes ledertalent og administrative færdigheder har tydeligt sat sit præg på replikanten. Walles er i modsætning til flere af de andre karaktere næsten helt normal: Han er hverken blevet volds-psykopat eller grøntsag. Walles bør indtage en rolle som leder i gruppen, derfor er det vigtigt, at en rimelig fornuftig spiller får denne karakter. Walles er biseksuel og lider af højdeskræk. Walles har en kone og to små børn.

Bob Touchstone

Bob var del af en nærkampsgruppe under operation Faust. Bob var med til selve stormangrebet på præsidenten. Bobs hukommelse og DNA er taget fra en sikkerhedsofficer i et mindre vagtselskab, der er en meget aktiv *football*-spiller på amatørplan. Bob er umådelig stor, stærk og udholdende; han er en nasty nærkamps-ekspert. Bob er desværre skizofren: Normalt er han en sød, venlig og lidt naiv bamse, men når han bliver stresset, forvandles han til en ustyrlig besærker.

Muhadma Smith

Muhadma er anden generations indvandre fra Indien - deraf det lidt særprægede fornavn. Han er en knag til elektronik og sikkerhedssystemer. Under operation Faust var Muhadma med til at overtage sikkerhedssystemet, og han blev alvorligt såret under den efterfølgende flugt. Bl.a. mangler han to fingre og det meste af førligheden i sin venstre hånd. Den lange indlæggelse og den stærke medicin har gjort Muhadma manio-depressiv: Det ene øjeblik er han hyper-aktiv og frisk, og i det næsten er han totalt depri. Behandlingen har har også gjort Muhadma meget barnlig.

Muhadma er racist; han mener at alle andre racer er den indiske underlegen.

Mr. Smith har en medfødt sans for fare. Husk dette, når du udsætter ham for skumle overfald og attentater.

Duke Hopes

Duke er en neger sidst i tyverne, der har et specielt talent for computere. Duke arbejdede før med netværks-sikkerhed i et stort firma. Han var med til forberedelserne af Operation Faust. Der må være sket en mindre fejl, da der skulle overføres kriger-erfaringer til Mr. Hopes, for han er blevet til lidt af en bangebuks. Duke skal klare et MMM tjek (der er på 10!), før han må udsætte sig selv for fare. Når Duke bliver bange slår det klik for ham; så sidder han helt stille i et hjørne og citere Shakespeare. På hospitalet har Duke fundet en lille edderkop, som han kalder Eddy. Når Eddy er tæt ved Duke, sker der det mærkværdige, at han bliver meget heldig. Når Eddy er nær, så har Duke en Held egenskab på 15 og 15 HeP. Når Eddy bliver væk, og det gør han hver gang der går bare lidt tid, hvor Dukes spiller ikke tager sig af sin maskot, så bliver Duke utrolig uheldig; han får 5 i Held og må ikke bruge HeP.

Duke er også vandskræk og frygter især den daglige morgenbadning.

11.2 BIPERSONER

I dette scenarie vil der optræde en lang række bipersoner, her er en beskrivelse af de vigtigste:

Kurt Steel

Kurt er scenariets superskurk, og han skal gerne opfylde sin rolle på smuk og klassisk vis.

Baggrund: Kurt Steel voksede op på den lille fjerne mine-koloni Porrex, hvor han levede med sin mor til han som 18-årig meldte sig til US. ARMY. Efter fem års aktiv tjeneste blev den unge Kurt, på grund af visse talenter, udvalgt til en special-enhed under CIA kaldet "Shadow Wraiths". I løbet af de næste 10 år deltag Kurt i special operationer for CIA på mange forskellige kolonier. Kurts karriere og kvalifikationer var blevet bemærket i visse kredse, og i 2396 kvittede Kurt sin militære løbebane og blev ansat som sikkerhedsrådgiver i BattleTech™ koncernen. Her blev han kun i tre år. Siden da har Kurt arbejdet på freelance basis for mange forskellige corps. For fem år siden startede Kurt sit eget sikkerhedsfirma REX TEX SEC™, som han benytter til sine mere lovlige operationer.

Beskrivelse: Kurt ligner en pæn og tjekket fyr sidst i 20'erne (han er faktisk 52 år gammel). Han har et råt og mærkeret ansigt og har blåt tilbagestrøget hår med en lang fletning (blåt hår er nyeste mode i de finere corp kredse). Han har altid tjekkede solbriller på og det nyeste modetøj. Hvis Kurt et kort øjeblik skulle fjerne sine solbriller ville man se, at han har cyberøjne med en stjerneformet iris. Som en trænet soldat er Kurt velbygget og muskuløs, dog uden at virke kraftig.

Personlighed: Kurt er som alle sine forgængere indenfor superskurke-professionen arrogant, selvsikker og pralende. Dette vil selvfølgelig føre til hans nederlag. Kurt har en meget træls latter som en ekstra force, hvilket gør ham lidt bedre end andre superskurke. Selvfølgelig er Mr. Steel også intelligent, snu og cool. Kurt er et direkte produkt af den "amerikanske drøm"; han er fuldstændig egocentrisk og egoistisk. Han tænker kun på at tjene penge og få spænding og magt. Kurt har brugt mange af sine store indtægter til at få indbygget cyberware. For at modvirke eventuelle mentale side-effekter heraf, har han et personlighedsprogram (kaldet et *Persona* program) i en indbygget computer, som kan støtte hans psyke. Personaen går Kurt overfladisk, umenneskelig og følelseskold. han har en uvane med at hyberventillere gennem næsen, hvilket afføder en irriterende snøften.

Udstyr: Kurt har indbygget en meget stor mængde cyberware:

Neurointerface. Er nødvendigt for at man kan kommunikere mentalt med sit cyberware.

ComLink. En radio med ca. 20 kilometers rækkevide, der er indbygget i hjernebarken. Pga. sin neurointerface kan Kurt bruge sin ComLink uden at bevæge munden.

ReflexLink. Kurt har fået indlagt lys-leder kabler langs sine vigtigste nervebaner, så hans reflekser forøges betydeligt.

Exo-skelet. Kurt har fået belagt de fleste af sine knogler med superhærdet polykarborinstål. De hærdede knogler kan stoppe næsten alle slag eller skud. De forstærkede knogler er også udstyret med servosystemer, der øger styrken betydeligt.

Cyberarm. I sine unge år fik Kurt en gang sprængt sin højre arm væk af et russisk gyrojet-projektil. Som erstatning fik han indbygget en fin kopi af metal og plastik. I armen er der indbygget en HUS (Head Up Sight) synkroniseret Tiger III automatpistol, der affyres igennem håndfladen. Husk at sår i højre arm ikke kan forårsage blødninger e.lig.

Cybereyes. Kurt har for en fyrstelig sum fået udskiftet sine egne øjne med kunstige kopier. De kunstige cybereyes har stjerneformet iris. I de kunstige øjne er indbygget thermografisk syn, så man kan se tings varmeudstråling, og HUS (head up sight), der gør skydning meget nemmere med synkroniserede våben. (HUS øger den maksimale sigtebonus med +2 og gør det tre gange så effektivt at sigte som normalt. Man får altså +3 til AR for hvert segment, som bruges på at sigte).

Smerte Blokade. Smerte blokaden indsættes i rygsøjlen lige under lillehjernen. Blokaden filtrerer de smerte-impulser, der kommer igennem nervesystemet. Blokaden vil kun lukke svage smertesignaler igennem til hjernen. En person med smerte blokade lider af chok i halvt så lang tid som normal mennesker gør (dvs. Kurt er chokeret i 1 seg. for hver to HP, som han tager i skade). Blokaden gør også, at Kurt ikke får svære ved at ramme og bliver langsommere efter han er blevet såret.

Speedhealer. Speedhealeren øger gendannelsen af blod og især af blodlegmer. Gør, at Kurt heler 1 hp hver time.

NeuroComp. Kurt har indbygget en lille computer i hjernebarken. Via neurointerfacen kan Kurt frit kommunikere med computeren. Computeren bruges hovedsageligt til at køre Kurts persona program, der sikre mental stabilitet.

Af normalt udstyr bærer Kurt sædvanligvis en let HKG MPL-2 med to ekstra magasiner med APDS ammo og en Mauser Mini pistol til nødstilfælde. Han har også en røggranat og en normal håndgranat (EK.4 FE.15). Af tøj bærer han en tjekket coat, der selvfølgelig er skudsikker (ProSB (-25), SkSB (-20), StSB (-10) og EksSB (-4). Som den corp-suit han i virkeligheden er, har Kurt selvfølgelig en QuickCall™ med screen og en ComLink. Han har også en ekstra QuickCall™, der står i en vis Willy Bushwashs navn.

Devlin

Devlin mødte Kurt for mange år siden i "Shadow Wraiths". Devlin er en dygtig soldat og kriger af svensk afstamning. Devlin har de sidste par år arbejdet som Kurt Steels højre hånd indenfor REX TEX SEC™.

Spilleren bør kæmpe imod Devlin et par gange i midten og starten af scenariet, så de rigtig kan komme til at hade ham, når det gælder det endelige opgør.

Beskrivelse: Devlin er næsten to meter høj og ret bred. Han har kort lyst karse-hård, en markant hage og en fladtrykt boksernæse. Devlin går altid i svenske jakkesæt af silke, og i sko af alligator skind.

Personlighed: Devlin er et stort gnavent brød, der stædigt hævder, at hans svenske accent er sexet. Devlin er som gammel soldat is kold og meget velovervejet. Han har en underlig forkærlighed for nærkamp (med visse seksuelle undertoner) og kan i lykkelige stunder få et saligt sadistisk smil over sine læber.

Udstyr: Devlin har indbygget seks typer cyberware:

Muskel booster. Indplantede kunstfibre giver Devlin over-normal styrke og slagkraft.

Smerte blokade. Samme model som Kurt Steel.

Cyberklinger. Devlin har indbygget nogle skjulte udfoldelige klinger i sine underarme. Disse får Jærven til at ligne en kattekilling. Klingerne er næsten en halv meter lange og kan skære igennem kevlar som var det smør.

Fiber skin. Devlins hud er forstærket, hvilket giver ham en ekstra skadebeskyttelse (SB) på -5 mod alle former for angreb.

ReflexLink. Samme model som Kurt.

Adrenalin pumpe. Pumpen kan aktiveres en gang hver 6. time. Giver +3 til SkB, -1 til RT, -1 til Inl. Eliminere desuden alle effekter af chock. Virker i et par minuter hvorefter pumpen er seks timer om at oplade.

Af andet udstyr kan nævnes skudsikker vest (ProSB (-25), SkSB (-20), StSB (-20), EksSB (-1)), BattleTech Faust™ pistol (tre magasiner), SEPU-21 maskinpistol (m. lasersigte og 3 ekstra mag.), en ComLink, en QuickCall™ og tre CombatQuick™ piller (Giver -1 til Inl & RT i 2+1d4 min).

Liam

Liam Ho Che Wung er et ungt naturtalent, som Kurt Steel har taget i lære. Liam er 24 år og har arbejdet for Kurt de sidste seks år. Kurt hev ham i bogstavligste forstand op af rendestenen.

Liam bør, som Devlin, skånes til slutscenen. Liam arbejder også indenfor Rex Tex Sec™.

Beskrivelse: Liam er en koreaner, der er normal af højde, men meget spinkel af bygning. Han har vandkæmmet sort hår og et lille mælkehvidt ar på sin ene kind. Liam går ofte i sort stramt læddertøj.

Personlighed: Liam er desideret træls af fødsel. Han har også en elendig sort humor og praler meget. Liam er afhængig af det stærke rusmiddel *"SilverDream"*. Misbruget har gjort ham noget uligevægtig og underlig. Liam er vokset op på gaden og tænker kun på sig selv. Han er meget facineret af gammel orientalsk kampkunst og ser Kurt Steel som sin Sensei (læremester). Liam har en mani med shurikens, og sidder altid og leger med en.

Udstyr: Liam har også cyberware:

Cybereyes. Kunstige øjne med HUS (se under Kurt) og LA-filtre, der gør at man kan se i meget svag belysning.

ReflexLink. Samme model som Kurt.

Kunstige hugtænder. Liam har meget lange og skarpe hjørnetænder, som han ynder at bide med.

Andet normalt udstyr: HKG MPL-3 (APDS ammo og tre ekstra magasiner), Itcheka "Knight-1" shotgun (fire ekstra mag.), wakazashi (kort samuraisværd), syv super shurikens (kastestjerner) med monomolekylære kanter, QuickCall™, ComLink og skudsikker dragt (ProSB (-20), SkSB (-15), StSB (-8), EksSB (-4)).

FBI super-agent Nick Furry

Nick Furry er scenariets misforståede helt, hvilket spillerne nok først opdager til sidst. Nick Furry kender du måske fra scenariet "Crawling all Over II", "U.S.S. Atlantis", "EUROFED-2000" eller "Sarajevo 2001".

Furry er en meget speciel super-biperson: Han har ingen egenskaber eller andre stats, thi det ville jo begrænse hans stjerne status. Lad altid Nick Furry gøre hvad der passende og husk, at intet er umuligt for en sand forsvarer af USA's forfatning.

Baggrund: Nick Furry var oprindelig ansat i CIA, hvor han var field-agent. For ca. et år siden blev han indblandet i en delikat sag vedrørende et rumskib kaldet Epsilon. Dette førte til en forflyttelse til FBI. Nick Furry er leder af en special afdeling af FBI, der opererer i Cosmo City. Han er en rutineret veteran fra utallige opgør med kommunismens onde horder.

Personlighed: Nick Furry er en brændende fjende af kommunismen. Han ser commies alle vegne, og er altid paranoid. Hans lidenskabelige had til russerne påvirker ofte hans dømmekraft, men hvis han kan beroliges er han ikke helt dum. Furry er meget modig og elsker at lave vilde stunts. Han går meget op i sit job som agent og lever ikke for andet.

Beskrivelse: Nick Furry er lidt højere end gennemsnittet og er atletisk bygget uden at værre muskuløs. Det sort hår er tilbageredt og han går altid med solbriller. Nick lider af en meget kraftig kropsbehåring, som ingen medikamenter virker på. Han har store øjenbryn, skægstubbe, lange hår i næsen og i ørene, og måtter af hår på brystet, ryggen og hænderne.

Udstyr: Nick Furry går altid i et sort nystrøget jakkesæt og har altid mørke solbriller på. Nick Furry har det udstyr og isenkram, som han har brug for. En ting er dog meget interessant: Hans enorme special revolver, der er en 20mm Colt Hellraiser, der kun konstrueres til udvalgte regerings agenter.

Professor Isaac Frank

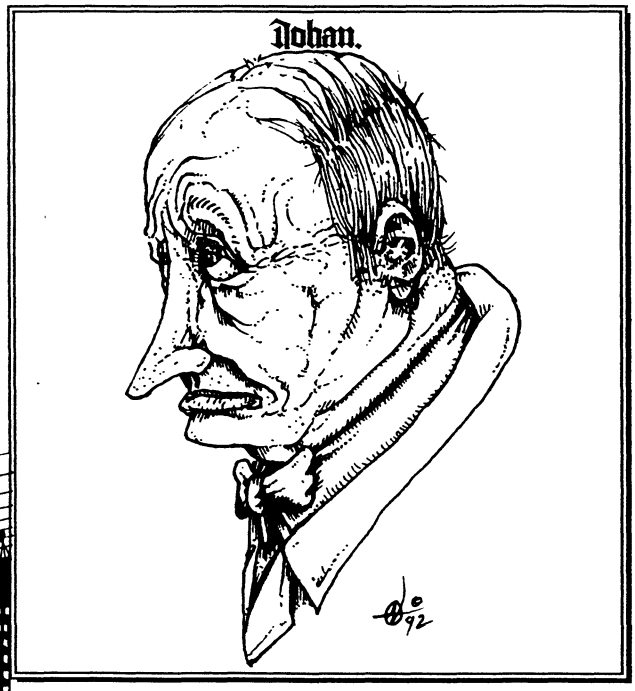
Professor Frank er en 81-årig jødisk professor i neurologi og genetik, der er førende indenfor sit felt. Professoren er ugift, og hans eneste nulevende familiemedlem er hans niece Isabella, som han er værge for (Professorens tvillinge bror døde sidste år under en forsknings ekspedition). Isaac Frank er en klassisk professor: Distræt, genial indenfor sit felt, fagfikseret og meget gammeldages. Frank er meget brødebetynget og sorgmodig for tiden, og det er kun pga, sin niece, at han ikke har gjort en ende på sit usle liv. Frank er et godt menneske, der er blevet ført bag lyset og udnyttet.

Isabella Frank

Isabella er Professor Franks kønne unge niece. Efter at hendes egne forældre og fire søskende blev dræbt af en tasketyv i en undergrundsbane, har Isabella boet hos sin onkel. Hun er meget kysk og velopdragen og lever et meget isoleret liv i sin onkels store villa.

Johan

Johan er professorens gamle butler. Han har været hos professoren i mange år, og tager sig af madlavning og havearbejdet, hvilket han nyder meget. Johan holder meget af Professoren og hans niece, og han er bekymret over de nye venner, som hans herre har fået for nylig. Johan bor alene i et lille hus ved parkeringspladsen.



Almindelige politibetjente

Spillerne vil uden tvivl støde på flere uheldige betjente fra et af byens tre politicorps. Brug disse oplysninger for dem alle uanset firma:

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT
11	10	10	11	11	11	10	9
UDA	UDS	HEL	SkB	MMM	RT	HP	Løb
9	8	10	+1	13	2d6	33	3,3m/sæ

HKG PPG	InI = 1d4	AR = 14
Shockknippel	InI = 1d4+1	AR = 12

Andet udstyr: Skudsikker vest (-17/-12/-4/-1), HKG PPH pistol, 4 magasiner, shockknippel, ComLink, ID-card reader og håndjern.

Almindelig politisoldat

Hvis der opstår problemer vil politisoldater blive sendt til for at klare situationen.

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT
12	11	11	11	12	11	10	8
UDA	UDS	HEL	SkB	MMM	RT	HP	Løb
7	8	10	+1	15	2d4	35	3,6m/sæ

HKG PPG	InI = 1d4	AR = 14
HKG MP31A5	InI = 1d4	AR = 16

Andet udstyr: Skudsikker vest (-25/-20/-10/-2), HKG PPG pistol med 3 magasiner, HKG MP31A5 maskinpistol med 4 magasiner, hjælm m. HUS, ComLink & LA-filter (-20/-20/-12/-1) (Visir(-15)), 2 tåregas hånd-granater og tre CombatQuick™ piller (-1 til RT og InI).

FBI-agent

Spillerne vil, hvis de ikke passer på, komme i kamp med Nick Furry og andre FBI-agenter.

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT
11	11	12	11	12	12	11	11
UDA	UDS	HEL	SkB	MMM	RT	HP	Løb
12	12	10	+1	16	2d4	35	3,6m/sæ

Colt Guardian	InI = 1d3	AR = 17

Andet udstyr: Indopereret ComLink, Lokalisator og Cybereyes m. HUS og Thermografisk syn. Pænt skudsikkert jakkesæt (-22/-18/-6/-4), QuickCall™, Colt Guardian + 3 magasiner og selvmords pille.

FBI soldat

Tilkaldes, hvis agenterne kommer i problemer eller hvis f.eks. en lejlighed skal stormes. P.S. FBI soldater er ret seje, karaktererne ved det godt.

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT
12	12	12	13	13	11	12	10
UDA	UDS	HEL	SkB	MMM	RT	HP	Løb
10	10	10	+1	18	1d4	45	3,9m/sæ

Browning HP3	InI = 1d2	AR = 16
Colt AR33A2	InI = 1d3	AR = 18

Andet udstyr: Cyberware: ReflexBooster og Lokalisator. Keramisk harnis (-30/-25/-15/-7),

hjælm (-25/-22/-15/-3) m. visir (-18) HUS, ComLink og thermografisk syn, 2 røghåndgranater, 2 tåregashåndgranater, 2 håndgranater (EK.3 FE.15), Browning HP3 pistol med 2 magasiner, Colt AR33A2 automatriffel med 4 magasiner og 3 HE granater (EK.4 FE.20) og 2 tåregasgranater til den indbyggede granatkaster. Selvmords pille.

FBI soldater får ofte back-up af vectered trust-gunships, og de kan skaffe andet udstyr f.eks. maskingeværer, raketstyr og scanners.

Rex Tex Sec™ agent

Kurt Steel har ansat mange agenter i sit firma. Disse arbejder i to-mands hold og bruges mest til skyggning og overvågning.

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT
10	10	10	10	10	12	10	11
UDA	UDS	HEL	SkB	MMM	RT	HP	Løb
11	10	10	+0	12	2d4	30	3,0m/sæ

HKG PPH	Inl = 1d4	AR = 14

Andet udstyr: Let skudsikker vest (-17/-12/-4/-1), HKG PPH pistol og 2 magasiner, ComLink og QuickCall™.

Agenterne har ca. 14 i Skygge færdigheden.

Rex Tex Sec™ goon

Disse goons eller suits er Kurts Steels stormtroper. De er alle slikkede corp. typer og går i lange skudsikre coats. Se f.eks. filmen "Harley Davidson and the Marlboro Man" for inspiration.

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT
12	10	10	12	11	10	10	9
UDA	UDS	HEL	SkB	MMM	RT	HP	Løb
10	10	10	+2	17	2d6	35	3,6m/sæ

Ingram MC30	Inl = 1d4	AR = 15
Shikaku CP-5X*	Inl = 1d4	AR = 15

* Udstyret med lasersigte.

Andet udstyr: Skudsikker coat (-17/-12/-4/-2), Ingram MC30 med 3 magasiner, Shikaku CP-5X maskinpistol med lasersigte og 5 magasiner, ComLink og 3 stk CombatQuick™ pille.

Rockere

Spillerne vil muligvis støde ind i et par rockere eller bøller. Lad lederen være lidt bedre end de andre, eventuelt med lidt cyberware.

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT
11	10	10	11	10	10	8	8
UDA	UDS	HEL	SkB	MMM	RT	HP	Løb
7	8	10	+1	13	2d6	31	3,3m/sæ

Andet udstyr: Forskellige håndvåben og et par pistoler plus eventuelt en SMG eller Shotgun. Generelt har de 14 i NV og Ubevæbnet (slagsmål) og 11 i HIV.

Civilister

Brug disse oplysninger for alle de uskyldige stakler, som spillerne kan støde på. Brug også disse oplysninger for hackerne i dæklejligheden og for Johan, Professoren & Isabella.

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT
10	10	10	10	10	10	10	10
UDA	UDS	HEL	SkB	MMM	RT	HP	Løb
10	10	10	+0	10	2d6	30	3,0m/sæ

Civilister har normalt 8 i HIV.

11.3 HACKING

Spillerne kan skaffe mange oplysninger under scenariet ved at bryde ind i fremmede computersystemer og stjæle oplysninger vha. hacking. Under en normal kampanie ville man bruge indviklede, detaljernede og tidskrævende regler, når man hackede. Der er ikke tid til tidskrævende hacking i et kort con-scenarie.

Hacking i dette scenarie skal bruges som et middel til at skaffe spillerne oplysninger, som kan føre dem frem til Professor Franks villa. Regler og terningslag er underordnet i denne sammenhæng; gi' spillerne de oplysninger som er nødvendige for at de kan komme videre. Spillerne skal selvfølgelig ikke vide, at de næsten automatisk får de nødvendige oplysninger.

Til at bryde ind i data-anlæg benyttes færdigheden *Hacking*. Karakterene Muhadma og Michael har denne færdighed. Andre personer kan anvende *Datalogi* færdigheden med -5.

For at bryde ind i et system skal et *Hacking* tjek af en vis sværhedsgrad klares. Den grundtid som det tager at bryde ind i et system svare til:

(-Sværhedsgrad)^3 minutter.

Hvis et tjek misses med mere end 5 opdages forsøget af sikkerhedssystemet. Hvis systemet er udstyret med forsvarssystemer kan disse eventuelt skade hackeren eller hans soft/hardware.

Det er altid spillederen, der ruller alle *Hacking* tjek, for spilleren ved ikke selv præcis, hvornår han er færdig eller om det lykkes (Dette gør det også dejlig nemt at snyde).

For at kunne hacke behøver man en mængde hardware og en masse ulovlige programmer (software). Det nødvendige udstyr kan "lånes" i dæklejligheden.

Følgende systemer kan karaktererne tænkes at ville hacke sig ind i:

Politi, FBI e.lig. Det er ikke muligt at bryde ind i disse systemer uden specialfremstillede virus-programmer og lang tids forberedelse. Alle hackere ved dette.

Store Corps. Det er heller ikke muligt at trænge ind i de store selskabers systemer.

Rex Tex Sec™. Dette er en oplagt mulighed. Det kræver et (-5) tjek at trænge igennem firmaets ydre sikkerhedssystem. Hvis dette tjek lykkes får man adgang til firmaets hovedmenu (Se hand-outet). Flere af firmaets ansatte kender denne kode.

Fra hovedmenuen kan man prøve på at komme ind i følgende undermenuer: *Programmer* (ingen lås), *Sikkerheds-system* (-10), *Styresystem* (-10), *Medarbejder filer* (-5), *Kartotek* (-6), *Rapporter* (-7) og *Administration* (-4).
Tallene i parenteserne er sikkerhedssystemets sværhedsgrad.

Følgende nyttige oplysninger kan skaffes:

Medarbejder filer: Her kan skaffes en liste over medarbejdere incl. Steel, Devlin og Liam. der er både løn, adresse, telefon numre og en oversigt over hvilke operationer som den pågældende medarbejder har deltaget i. Det ses f.eks. at Devlin, Liam og Kurt var de eneste personer, som deltog i en "Operation Gilgamesh" i slutningen af 2414. Gilgamesh er et pseudonym for Faust. Det ses også at både Liam og Devlin deltager aktivt i bevogtningen af kunde nr. 313 (Professor Frank). Det ses også generelt, at de fleste medarbejdere har deltaget i en eftersøgning siden d. 21/12-2415 (de er ude for at finde karaktererne).

Kartotek: Kartoteket rummer en masse lister og filer. Der er lister over suspekte personer, agenter for politi, FBI, CIA og andre Corps. og kunder. Det ses at kunde nr. 313 er en, hvis Isaac Frank. Der er også adresser, kontraktforhold og telefonnumre for alle kunder. Der er filer over alle de seks karaktere med oplysninger om ansættelse, ægteskabelige status, dødsårsag og adresse (Der er også filer på de andre nu afdøde replikanter). Det se også, at TerraForming™ er en hyppig kunde.

Rapporter: Her er rapporter omkring alle firmaets tidligere operationer. Interessant er en Operation Gilgamesh sidste efterår, hvor kun Devlin, Liam og Kurt Steel selv deltog. Det ses også, at dæklejligheden blev benyttet. Blandt lidt spredte oplysninger og filer, er også en kopi af en telefonisk ordre fra d. 1/12-2414, hvor Kurt Steel bad om at få indkøbt og sendt 50 sæt tøj i forskellige størrelser. Tøjet skulle sendes i en pakke til en adresse (Professor Frank's).
Find selv på andre oplysninger, som du mener er relevante.

Core Hospital. Det kræver to (-5) tjeks for at komme ind i Den lukkede afdelings system. Her kan skaffes: En liste over medarbejdere og pasienternes journaler.

Spillernes filer fortæller kort:
De seks personer blev bragt til hospitalet af Iron Eagle™ Inc. De havde fundet individerne i en kloak, hvor de havde slået en renovationsarbejder ihjel. Personernes mentale tilstand skulle undersøges, så man kunne afgøre, om de var egnede til retsforfølgelse. De seks personer var meget medtaget og viste tegn på lang tids ophold i kloarken. De fleste havde ar og sår efter store læsioner og skader. Mental undersøgelser viste, at alle seks personer led af svær amnesia og forskellige andre mentale forstyrrelser. Det blev besluttet, at de seks personer skulle opbevares på den lukkede afdeling. Man ville behandlede dem med stærk medicin samt elektrochok og afvendt en mulig bedring. Det viste sig også, at alle seks personer led af en meget hurtigtudviklende og uhelbredelig kræftform. Kræften blev bremset med medicin. Patienterne omkom alle under branden d.21/12-2415.

Flere relevante oplysninger findes nok ikke.

Professor Frank. Professor Franks computer, og villaens sikkerhedssystem er ikke tilsluttet et netværk og det er derfor ikke muligt at bryde ind i systemet udefra.

11.4 TIDSFAKTOREN

Et stort problem under prøvespilningeren har været den knappe tid; scenariet skal jo gerne kunne gennemføres på under seks til syv timer. Problemet med scenariet har været, at det er meget åbent; karakterenes udfoldelses- muligheder og handlefrihed er ikke begrænset til et par dungeons, men til en enorm storby, og at spillerens mål er ikke klart defineret fra starten. Spilleren ved selvfølgelig godt, at de formodes at skulle finde årsagen til deres ophold på hospitalet og til deres amnesia, men de ved ikke umiddelbart i hvilken retning de skal søge.

Her er en vejledende tidsplan for scenariets enkelte dele:

4.0 Anti-anslag:	20 min.
5.0 Anslag:	60 (40)min.
6.0 Igangsættende plotpunkt:	60 min.
7.0 Vendepunkt:	75 (60) min.
8.0 Point of no return	75 (60) min.
9.0 Klimaks:	60 (50) min.
10.0 Afklaring:	10 min.

Den ovenstående tidsplan er for 6 timer. Tallene i parenteserne er for 5 timer.
Aftal, når I starter, hvor længe folk kan spille, og indret spillet efter den aftalte tid.

Hvis der skal spares tid er der følgende oplagte muligheder:

4.0 Anti-anslag: Her bør ikke spares.
5.0 Anslag: Her kan især spares på Scene 2, hvor karakterene flygter under branden. Drop alle de udspekulerede muligheder, og lad en brandmand hente spillerne med det samme. Pas også på, at Scene 3 ikke udvikler sig til en langvarig skudkamp.
6.0 Igangsættende plotpunkt: Pas især meget på at bruge lang tid til at stjæle biler. Under prøvespilningerne havde folk en ufattelig tendens til at ville skifte bil hele tiden. Drop de indviklede regler, og slå blot et *Sikkerhedssystem* tjek. Et biltyveri behøver ikke tage mere end 2-3 min at spille. Der er sjældent tidspres med scene 5, da RTS, jo kommer, hvis det tager for lang tid.
7.0 Vendepunkt: Begræns antallet af mulige barer. Brug heller ikke for lang tid til at skaffe husly eller ligende. Værsgo! Her er et billigt motel, hvor portien har for vane at se den anden vej. Pas på med at få spillerne ind i **Dark Side** - de bliver hængende,
8.0 Point of no return: I dette kapitel er der mange variationer. Generelt kan der spares tid ved at lave mere åbenlyse spor til Professoren, dette kan dog ødelægge scenariet lidt ved at gøre det for let.
9.0 Klimaks: Her kan meget spares ved at droppe nogle af de mange vagter eller ved at undgå storstilede angreb med en masse forberedelse. Lad f.eks. Butleren tage på juleindkøb kort efter at spillerne finder villaen og før de når at angribe. Hvis de ikke vælger at bruge ham til noget, er de selv ude om det. Selve Scene 12 (slutopgøret) tager ikke særlig lang tid (Omkring 20 min spilletid og 3-6 sekunder i realtime.
10.0 Afklaring: Indkræv 20 kroner fra hver spiller, kopier scenariet, og send det så til dem senere. Så kan de selv læse, hvad det hele drejede sig om.

Generelt

Pas på tyveri af biler, overnatninger, krydsning af distrikts-grænser og overdreven forsigtighed.

Handlingsmæssige "spark i røven"

At karaktererne får kræft og bliver dårlige og syge kort efter udbruddet, får dem som regel til at skynde sig (De fleste har set i Blade Runner hvad der venter aldrende replikanter).

Da spilleren bliver jagtet af myndighederne og RTS, må de skynde sig for at overleve. Denne faktor kan dog også være negativ, ved at spillerne bruger uendelig lang tid på at være bange og gemme sig.

At det snart er juleaften, hvilket er 1-års dagen for Operation Faust og attentatet. Spillerne får nemt skøre idéer om nye attentater i år, som de så skal skynde sig for at stoppe dem (eller nå at deltage i dem).

11.5 REPLIKANTERNES EGENSKABER

Professor Frank's manipulator har medført følgende ændringer hos replikanterne.

❶ Først og fremmest har replikanterne fået forøget deres muskelstyrke betydeligt. Deres reflekser og kropskontrol er også blevet forbedret.

❷ Deres knogler, hud og væv er blevet meget modstandsdygtigt og solidt. Dette giver dem en naturlig skadebeskyttelse på (-20/-10/-15/-10). Den naturlige beskyttelse er ikke simultan med rustninger e.lig. Brug den højeste værdi. Pga. de stærke knogler kan replikanterne lave mange vilde stunts og holde til en del knubs.

❸ Replikanterne kan slå og sparke meget hårdt pga. deres store styrke og hårde knogler. Replikanterne ruller på criticalen for stumme våben, når de slår med knytnæver og sparker.

❹ Deres sanser er skærpede, hvilket er årsag til deres høje OB egenskab. De kan se i mørke, som om de havde lysforstærkende-briller på. De kan også høre og lugte meget tydeligt.

❺ Replikanternes immunforsvar og helbredelsesmekanismer er overmenneskelige. De heler normale sår med 1 hp pr. 2. time (1 hp hver time, hvis de sover eller hviler sig).

❻ Replikanternes smerte tærskel er meget høj. Derfor bliver de kun chokeret i halv så lang tid som normale mennesker (dvs. de er chokeret i 1 segment for hver 2 hp, som de tager i skade). Replikanterne får heller ikke modifikationer til RT, InI eller tjeks, når de mister mange hp.

❼ Replikanternes frygt-center i hjernen er også blevet manipuleret, så replikanterne ikke er bange for noget som helst. Den eneste replikant som dette ikke gælder for er Duke Hopes (Han skal klare et MMM tjek for at lave noget farligt).

Personlige handouts nr.1.

Klip sedlerne ud og giv hver spiller hans seddel, når scenariet begynder.

Patrick Walles.

Du er ca. 35 år, normal af højde og vægt, men med en trænet og senet krop. Dit venlige ansigt er uden skarpe markeringer. Håret er mørke brunt, en begyndende skallethed har skabt antydningen af en isse. Dine øjne er små, klare og tillidsfulde. De er brune. Midt på højre lår har du fire store ar, der løber fra knæet helt op til hoften. Du er kvik, intelligent og har et godt overblik. Du er sød og venlig overfor dine medmennesker og prøver på at hjælpe, når du kan. Især kender din venlighed og hjælpsomhed ingen grænse overfor den kønne lyshårede fyr, der er mørkeræd. Dit nummer er 23-344-01.

Bob Touchstone.

Du er sidst i 20'erne og et ordentligt brød. Du har kort sort hår, en flad næse, en markant hage og små blå øjne. Du er sød og venlig, men til tider lidt klodset. Nogle gange får du nok, og så sker der noget underligt - alt bliver så mørkt, og bagefter husker du kun svagt, hvad der er sket. Du piller hele tiden næse og er ikke alt for kvik.På din muskuløse og senede krop er der en masse ar efter store sår. Du har nummer 23-3... resten kan du ikke lige huske.

Duke Hopes.

Du er en neger på omkring de tredive, der er sky og bange. Du har en lille edderkop som hedder Eddy i en lille tændstiksæske. Du holder meget af Eddy, for han er din maskot og eneste ven. Du kan en masse historier inde i hovedet, og dem citere du, når du keder dig eller er bange. Du hader vand og er hver morgen bange for afvaskningen. Du har fået nummer 23-344-03 af den flinke mand i det hvide tøj.

Robert Weatherbye.

Du er flot velbygget blond fyr i starten af 20'erne, der græder hver aften, når lyset slukkes. Du er mørkeræd, hvilket måske hænger sammen med de underlige drømme og hallucinationer du har om urskove, krig, død og ødelæggelse. Du har snakket med den søde mand i det hvide tøj om det, og han har givet dig noget medicin, der får drømmene til at forsvinde - næsten. Du har en masse store ar efter gamle sår på dit højre ben. Benet er stift, så du kan ikke gå særlig hurtigt. Den flinke mand i det hvide tøj har givet dig et nummer, som du skal huske hele tiden, det er 23-344-04.

Muhadma Smith.

Du har brun hud. Både dit hår og dine øjne er sorte. Du er lille og meget barnlig, når man tager i betragtning, at du er omkring de tredive. På din venstre underarm og hånd har du nogle grimme læsioner. Du mangler et par fingre (pege og lange fingeren) på venstre hånd. Du har et meget skiftende temperament og humør; det ene øjeblik er du glad og aktiv ;og i det næste er du trist og depri. Den onde mand i det hvide tøj syntes, at dit skiftende humør er meget interessant og vigtigt - men hvad ved han, han er jo hvid! Faktisk bryder du dig ikke særlig meget om hvide og sorte mennesker. Dette kan muligvis være årsagen til dine depressioner, da alle dine cellekammerater enten er hvide eller negere. Den onde hvide mand har givet dig et nummer, som du skal huske, men det vil du skide på.

Michael Jesodesh.

Du er mørkhåret, stædig, paranoid, stolt, pralende og iført en spændetrøje. Du er normalt bygget, i midten af tyverne og ville være jævnt køn, hvis det ikke var fordi du var vansiret i højre side af ansigtet og manglede et øje. Du har et indviklet æreskodex, som du prøver at leve efter. Det er dog til tider ret svært under de aktuelle forhold - f.eks. kom du op at slås med de to portører i sidste uge. Dette forklarer spændetrøjen. Du har nummer 23-344-05.

Personlige Handouts nr. 2.

Patrick Walles.

Dit navn er vist nok Patrick Walles..eller er det nu Sasja Akopov - du er ikke helt sikker. Det hele er lidt vagt og forvirrende, men lige så stille falder det hele på plads. Du er født i 2378 og har boet hele dit liv i USA. Du er faktisk en russisk GRU-agent, der har levet hemmeligt i mange mange år. Dit cover er et arbejde som kontorchef i eksportfirmaet **Plus Deal™ Inc.** Du husker også din hustru og dine dejlige to små børn. Du bor i Gore-bydelen. Det sidste du husker klart er din fødselsdagsfest i 2412. Alt derefter ligger indhyldet i tåge. Du husker vagt dine træningsophold på hemmelige russiske baser. Dine fem kammerater er vist nok også russere, da du kan huske et par af deres navne. Du er meget højdeskræk og et moralsk menneske - husk det.

Michael Jesodesh.

Du hedder Michael Olkatoraskii..eller er det Vladimir Jesodesh - det hele er meget forvirrende. Du er ikke helt sikker på noget som helst. Du er af jødisk afstamning og er nyligt blevet gift med dit livs udkårende, som du elsker højt. Du arbejder som sikkerhedsofficer i indkøbscenteret **Mall-16**, hvor du lige tjente nok til jeres nye lejlighed i Breeslin-bydelen. Der er noget, som du pludselig kommer i tanke om: Du er vist nok russisk GRU-agent. Det er de fem andre også. Det sidste du kan huske, var vist nok i 2412 - alt derefter ligger gemt i en tæt tåge. Du kan stadigvæk mærke, at nogen er efter dig - du må være på vagt. Du er sikker på, at mindst én af de andre er en skide forrædder. Din macho-ære betyder bl.a., at du ikke vil kæmpe med underlegne eller ubevæbnede modstandere - det er uværdigt.

Robert Weatherbye.

Du hedder Gregorin Akamirokov...nej. vendt lidt...det er vist Robert Weatherbye - du er ikke helt sikker. Du begynder at huske dit arbejde som sikkerhedsvagt i legetøjskæden **FUN™**. Pludselig mindes du, at du faktisk er hemmelig russisk GRU-agent, der lever under cover i USA. De andre er dine russiske kammerater. Du har stadigvæk mange uhyggelige flash-backs omkring guerilla-kampe i mørke jungler, og du føler dig meget utryg i mørke. Du husker svagt to piger Susan og Barbara. Hvilken af dem, der var din faste kæreste, kan du ikke helt huske...

Duke Hopes.

Dit navn er Thorkai Vladislov...Hov nej..Det er vist Duke Hopes. Det hele er meget forvirrende, og du er meget bange. Du husker tydeligst din elskede kone..Årh!Hvor du savner hende. I bor sammen i Breeslin-bydelen. Pludselig husker du, at du er russisk GRU-agent, der har et cover som computer medarbejder i selskabet **Millers and Sons.** Det hele er meget mærkeligt og uhyggeligt...Det er godt, at du har Eddy til at passe på dig. Det sidste du husker skete vist i 2412. Resten er for utydeligt...

Bob Touchstone.

Du hedder Bob eller Boris et eller andet. Pludselig husker du en hemmelighed, som du ikke må sige til nogen: Du er russisk GRY (eller noget i den stil) agent. Dit andet arbejde er som sikkerhedsvagt i firmaet **Home Entertainment Inc.**, der laver TV-apperater. Dine venner er også russere. Det hele er så mørkt og underligt. Det sidst du husker er, da Gore Gorgons vandt over Breeslin Bulls i semifinalen i 2412. Du husker også nogle underlige fugtige gange og en smag af.....rotte?. Du savner din gode buddy Mark. Ham må du skynde dig at se igen.

Muhadma Smith.

Du hedder Muhadma Smith og er af indisk afstamning. Du er meget glad for din afstamning og slægt, for den hvide race er kun for svæklinge. Du er elektriker i **Bens Service Center**. Pludselig mindes du dit rigtige job: Du er hemmelig russisk GRU-agent, der lever under cover i USA. De andre er også russere, men pas på - de er trods alt hvide (eller sorte). Du mindes med glæde din elskede kone og jeres lille barn. Det sidst du husker var i 2412. Dit humør svinger stadigvæk meget.

Personlige handouts nr.3.

Muhadma Smith.

Du begynder at mindes, hvorledes du sammen med en masse andre agenter deltog i et attentat på den lede fucking hvide amerikanske imperialist præsident. Du var med til den indledende forberedelse af aktionen, der blev kaldt **Operation Faust**. Jeres leder og overordnede hed Oberst Ivonin et eller andet. Han havde vist nok blåt hår. Du mindes også svagt nogle fugtige gange med slam og mudder.

Bob Touchstone.

Nu husker du dit efternavn, edt er Touchstone - næsten lige som i touchdown - sjovt ikke? Du husker svagt, hvordan du sammen med en masse kammerater skulle angribe præsidenten. Han er dum, sagde de andre. De andre sagde, at planen var indviklet, men det syndes du ikke: Du skulle bare gemme dig sammen med de andre, og når folk så begyndte at skyde, skulle du løbe op til præsidentens loge og slå ham i ihjel - nemt ikke? Du mindes en gurklende mand i orange tøj, der hang i struben for enden af din arm, men du kan ikke helt huske hvad han lavede der.

Duke Hopes.

UH HA - Du må hellere passe godt på for det hele virker ret farligt - godt du har Eddy. Du mindes, hvorledes du sammen med nogle andre kommunister var med til at forberede en aktion, der hed **Operation Faust.** Du skulle vist nok hacke dig frem til nogle databaser. Det skete i en rodet lejlighed med en masse udstyr. Den lå over en bar eller ligende, der hed noget med....Cro...Crom....Crome. - Du kan ikke helt komme på det. Du mindes med skræk, hvordan du gik rundt i noget skrækkeligt vand langt under jorden. Godt du er i sikkerhed nu!

Robert Weatherbye.

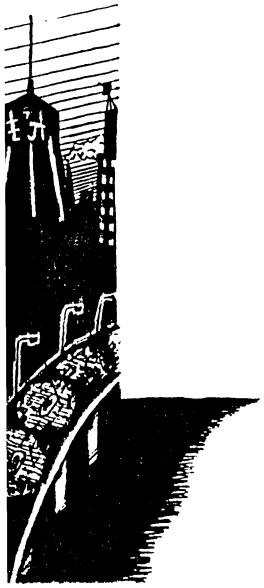
Du mindes langsomt, hvorledes du sammen med en masse andre agenter skulle dræbe præsidenten. Jeres leder var GRU-oberst og hed I. Rasputin. Han var ret sej og havde en lang fletning. Du mindes også det frygtelige mørke i gangene under jorden og de mange mutant-rotter, der konstant overfaldt jer. Var det ikke for Bob, var I alle blevet ædt.

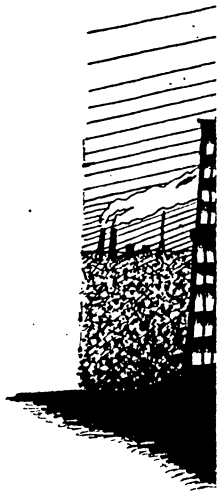
Michael Jesodesh.

I skulle vist nok dræbe Keith Hoover under jule-talen...Ja...Sådan var det. I var mange. Hvor mon jeres andre kammerater er henne? Jeres leder hed vist nok Ivonin Rasputin. Du husker ham fra briefingen før aktionen. Operationen blev vist kaldt noget med F... Du husker nu, hvordan I blev jagtet under jorden - det var frygteligt. De er sikkert stadigvæk efter jer - Pas På! Hvem mon forrædderen er? Du er ikke helt sikker endnu.

Patrick Walles.

Du genkalder nu en operation, som I deltog i sidste år ved juletid. Operationen hed Faust, og gik ud på, at I skulle dræbe præsidenten ude i Death Drome, imens han holdt sin årlige juletale. Planlægningen fandt sted i en hemmelig dæklejlighed under ledelse af kammerat Oberst Ivonin Rasputin. Dæklejligheden lå over en bar e.lig. Den hed vist nok noget med Crome... Du må stå ved dit ansvar som gruppens ældste. Du må især passe særlig godt på den unge kønne Robert. Du mindes svagt en tunnel med mudder, stemmer, stærkt lys, stemmer, Bob der blev sur, og til sidst en masse skrig.





NewsFlash (d.22/12-2415)

Påsat storbrand i Core Hospital!

Tusinder frygtes dræbt! GreenWar har slået til igen!

I morges slog terrororganisationen GreenWar til igen. Denne gang i byens kerne, hvor de trodsede den hellige julefred ved at an-tænde en storbrand i det enorme Core Hospital, som er blevet skænket af vor bys mange venlige og næstekærlige velyndere.

Branden opstod lidt over 7.00 i morges og spredes med en utrolig hastighed til hele hospitalet, der huser ikke færre end 31.000 ulykkelige sjæle. Der er endnu ikke tal på hvor mange personer som er omkommet i flammernes helvede. Lederen af områdets frivillige brandslukningskorps Tom Neston udtaler: "Det er den værste brand i mit liv!"

FBI Udtaler: Vi skal nok fange dem!

Pga. terroristernes indblanden blev FBI straks sat på sagen. FBI-chef Nick Furry, der just er blevet overført fra CIA, udtaler: "De når ikke langt!"

Endnu kender ingen motivet bag angrebet. Flere øjenvidner sværger på, at de så uhyggelige mænd klædt i grønne uniformer kravle rundt på taget for til sidst at blive hentet af et fly.

NYE KAMPE I DARKSIDE.

500 dræbt, da artilleri-ild fik et 100-etagers højhus til at vælte i DarkSide.

Klokken var ca. 13.37, da hele den centrale bykerne blev rystet. Først troede man, at der var tale om et jordskælv, men så vidste det sig, at et højhus var væltet i DarkSide. Ingen ved endnu med sikkerhed hvem, der affyrede de ødelæggende granater. De mange døde skyldes fortrinsvis, at det ikke var muligt at få ambulancer ind i området, da både Iron Eagle™ Inc. og Silver Marshalls™ nægtede at fungere som eskorte. Både Iron Eagles' og Silver Marshalls' talsmænd udtaler "Det er de andres ansvar". Retssagen omkring hvem, der kontraktmæssigt har an-svaret for området, har nu stået på i 4 år.

Devastator serien er klar til kamp!

TerraForming™ Inc. leverede i dag de første nye slagkrydsere af devastator-klassen til flåden.

Devestatorklassen er endnu et kvalitetsprodukt fra TerraForming™ Inc. Overadmiral Pointexter udtalte ved dagens højtidelighed, at han forventer en række store sejre i det nye år, ikke mindst takke være TerraForming™ Inc.'s topprodukter.

Fire lærere dræbt!

Fire lærere blev i dag dræbt af ophidsede elever, der var utilfredse med deres standpunktskaraktere. Episoden fandt sted på Harrop High. Skolens reaktor nægter fortsat, at forbyde eleverne at bære håndvåben. Lærernes udspil sidste uge om et forbud mod automatvåben blev også afvist, idet det menes at det forbud ville være forfatnings-stridigt.

Hårde kampe i Sumiz-89 systemet.

Der er stadigvæk hårde kampe i Sumiz-89 systemet, hvor røde russiske horder fortsat belejre kolonien New Georgia. Om 16 dage kommer marinekorpset til undsætning.

Newsflash (23/12-2415)

Kommunistiske agenter skyld i massakre under juleindkøb!

Idag blev de seks psykopater som i går ødelagde julefreden i Central Mall-8 identificeret af FBI som kommunistiske terroragenter.

De identificerede agenter menes at have deltaget i det mislykkede attentat på præsident Keith Hoover sidste år. FBI-chef Nick Furry opfordrer befolkningen til at hjælpe med i jagten på de bolshevickiske mordere. Der er udlovet en dusør på 1.000.000$.

De seks eftersøgte er: En meget stor fyr sidst i 20'erne, en neger på samme alder, en høj hvid mand, en fyr af normal bygning med et vansiret ansigt, en ældre hvid mand, der formodes at værre lederen, og en mørkgløet lav fyr. Alle de eftersøgte var kronragede og var klædt i underligt tøj. Nick Furry vil ikke afvise en teori om, at kommunisterne er ved at infiltrere byens alternative skinhead- og punkmiljø.

Shikaku™ Tech. i kamp med DeepSpace™.

Flådeslag mellem de to corporations nær kolonien Melkorn-IV.

Det kom frem i dag, at der for en uge siden udspillede sig et heftigt flådeslag mellem Shikaku™ Tech. og DeepSpace™. Begge parter indrømmer episoden, men betegner træfningen som et uheld. Det er fjerde gang de to selskaber kommer til åben kamp omkring rettighederne til koloniens ressourcerige undergrund. Ingen kender endnu antallet af dræbte.

Den nye Nisiki City-Pendler™ er på banen!

Den længe ventede nye model i Nisikis populære Pendlerserie er endelig kommet ud i butikkerne.

Den nye model er ekstra rummelig med masser af benplads og er udstyret med den nyeste verbalkontrollerede bilcomputer. Firmaet hævder, at bilen via. sit advancerede autopilot og sensorsystem, selv kan køre sikkert. Passageren behøver blot indtale destinationen, så klare autopiloten resten. En skudsikker model koster kun 19.000$ ekstra.

I dag indledes retssagen imod DarkSun™ Inc.

Den længe ventede retssag imod DarkSun™ koncernen startede i dag. Sagen drejer sig som bekendt om flere grove tilfælde af bestikkelse og likvidering. DarkSun™'s advokat hævder fortsat, at hans klient er uskyldig. Spændingen stiger først for alvor imorgen hvor anklagerens kronvidne, lejemorderen Tony Pastrami, skal vidne.

Spænding før finalen.

Der hersker stor spænding omkring morgendagens Super Bowl finale, hvor Harrop Hawks møder New Santana skeletons.På trods af de jagtede kommunisters tilstedeværelse insisterer Præsidenten på at holde sin årlige juletale i halvlegen. Lad os håbe, at det ikke ender som sidste år, hvor 253 mennesker omkom. For at undgå sidste års blodbad vil præsidentens sikkerhedsvagter ikke anvende automatiske kampdroner igen i år.

NewsFlash (24/12-2415)

"VI ER LIGE I HÆLENE PÅ KOMMUNISTERNE" Udtaler CIA-chef Nick Furry.
På trods af en sand menneskejagt er det endnu ikke lykkedes for myndighederne at få nedkæmpet de løbske terrorister. Man frygter, at russerne igen i år planlægger et attentat under Super Bowl finalen, der udspilles i aften. En anden teori om, at **GreenWar** og GRU arbejder sammen er endnu ikke blevet officielt godtaget, men pålidelige kilder oplyser, at det er sandsynligt.

Tragisk ulykke!

Kun et døgn efter, at de første Nisiki City-Pendlers kom i butikkerne, er det første uheld indtruffet.
Uheldet skete i morges uden for retsbygningen på Governers Ile. Pludselig mistede autopiloten herredømmet og bilen fortsatte ind over fortorvet, hvor den dræbte to mennesker. Det viste sig senere, at en af de dræbte var Tony Pastrami. Han skulle netop til at vidne imod DarkSun™. DarkSuns™'s aktier steg fem points efter, at nyheden om det tragisk uheld kom frem.

Advarsel!

Sundhedstilsynet advare kraftigt imod at købe billige indiske smugler-kalkuner. De indiske kalkuner indholder alt for få mængder af basale væksthormoner, og udgør en betydelig sundhedsrisiko ved indtagelse.

Problemet med indiske smug-lerkalkuner er især taget til efter, at Præsidenten har erklæret total boycot af indiske vare. Dette sker efter, at fem amerikanske kvinder fik hugget deres hygiejnebind i tolden. Shikaku™ Tech, der ejer Pampers™, står bag præsidentens boycot, som de finder viljefast, patriotisk og retfærdig.

Stor Skandale!!!!!

Brian Blocker sat af holdet!
Den populære blocker Brian blev i dag, kun timer før finalen, sat af holdet da det kom frem, at han havde for små mængder anabolske steorider i blodet. Brian blev fældet på en dopingtest og nægter selv, at han har undladt at tage den lovpligtige minimumsmængde. Brian er det første offer, som falder i Det Nationale Forbunds nye krig mod sløseri og useriøsitet.

Brian var ellers kommet på holdet sidste år som erstatning for Thudd T. B. der blev skudt 63 gange af en sikkerhedsdrone.

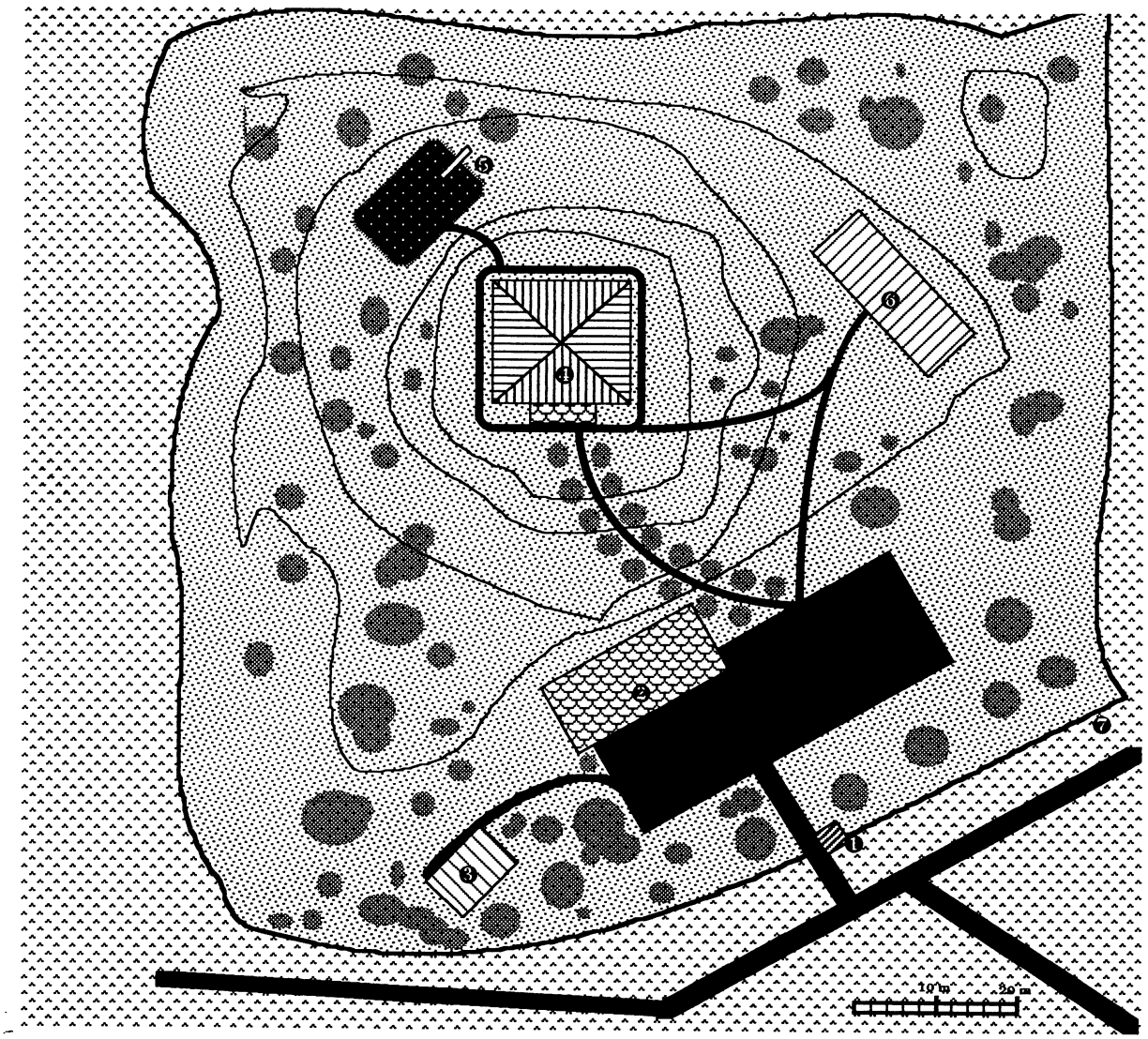
88 døde af Coca Cola©.

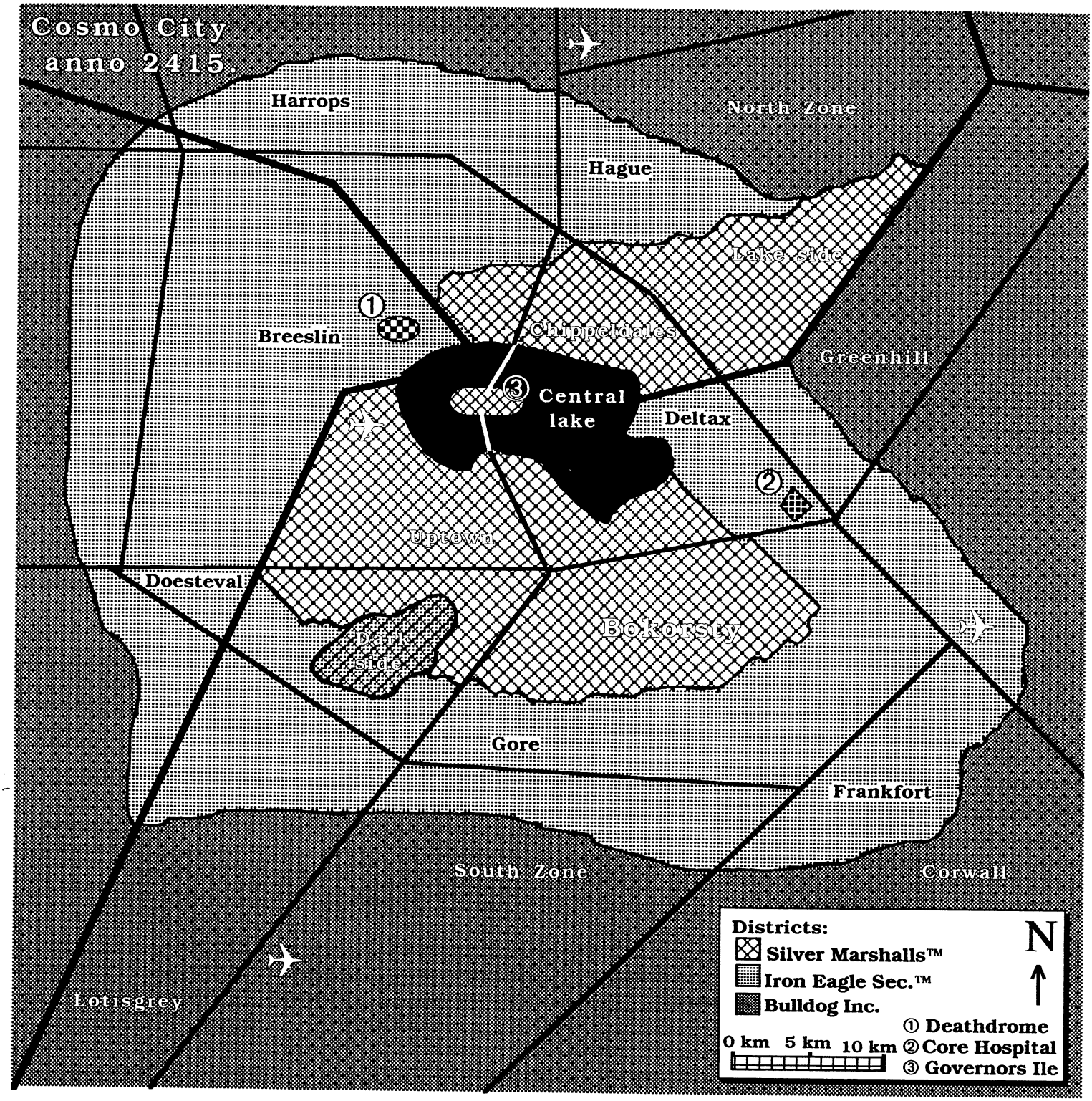
88 mennesker døde i morges, da de drak forgiftet Coca Cola©. Ved et uheld var saltsyre blevet hældt på flaskerne. Coca Cola© Compani beklager situationen og begrunder det som "et mindre teknisk uheld". Coca Cola© vil naturligvis holde alle nødlidte skadesløse: Mod at indsende den syreholdige flaske med en frankeret svarkuvert, kan man få tilsendt en helt ny flaske dejlig læskende Coca Cola©.

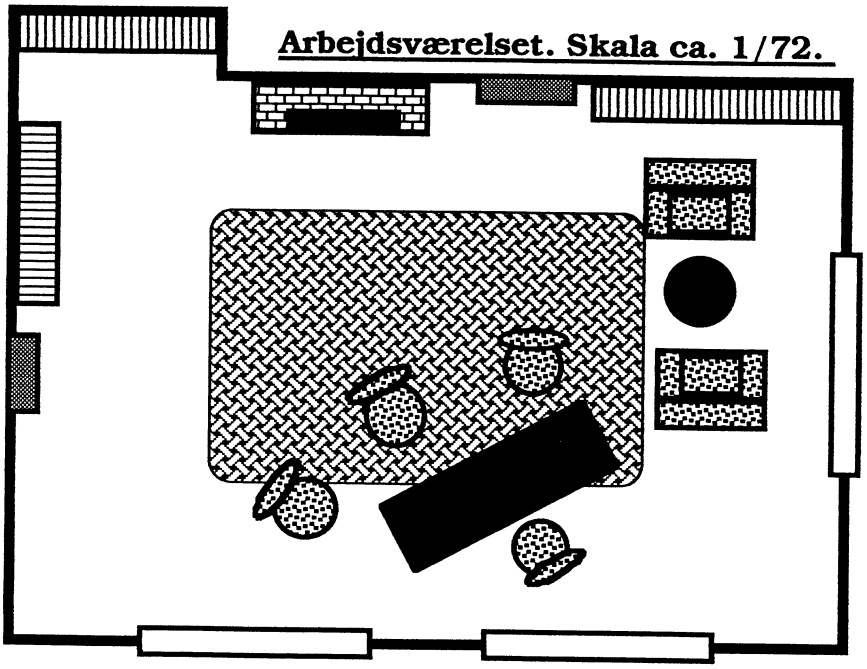
Vejret.

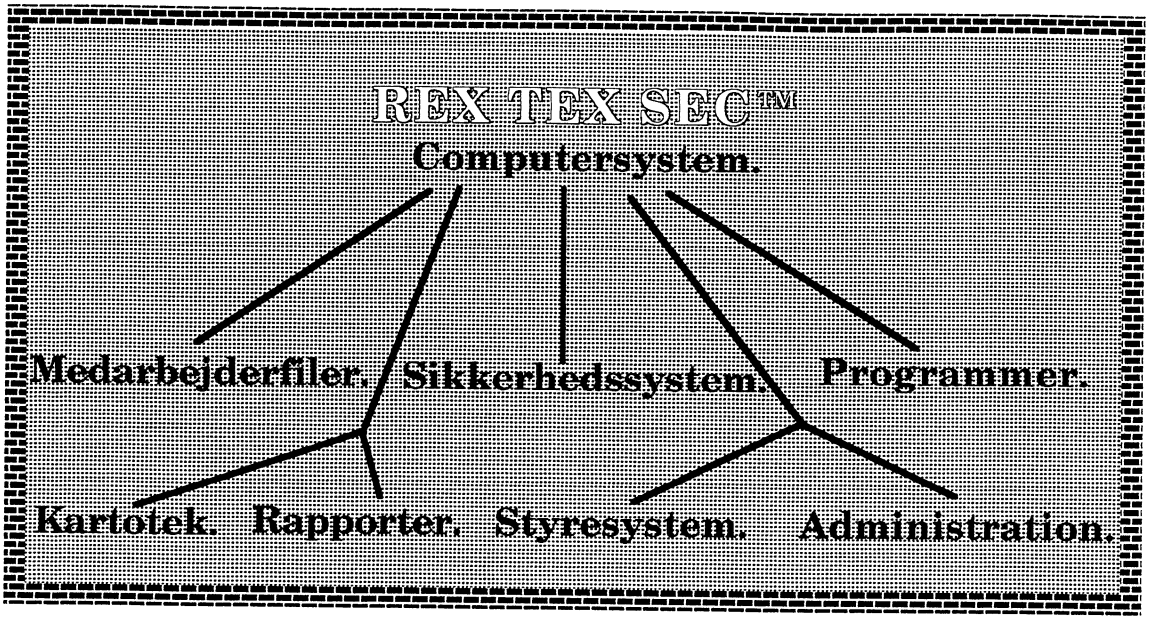
Det skulle blive jævnt godt vejr i nat og i morgen, muligvis med en lille mængde syreregn over Doosteval området. Meteor-nedslag skulle være meget usandsynlige i nat.

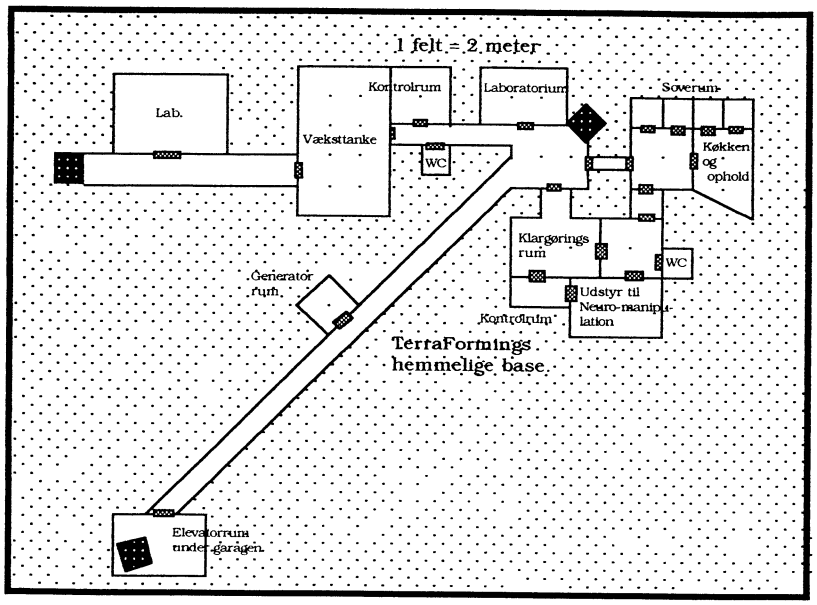
GLÆDELIG JUL!


1
2
3
4
5
6
7
10 m
20 m


Cosmo City
anno 2415.
Harrops
North Zone
Hague
Lake side
Breeslin
Chippedales
Greenhill
Central
lake
Deltax
Uptown
Doesteval
Bokorsky
Dark
side
Gore
Frankfort
South Zone
Corwall
Lotisgrey
Districts:
Silver Marshalls™
Iron Eagle Sec.™
Bulldog Inc.
N
0 km 5 km 10 km
① Deathdrome
② Core Hospital
③ Governors Ile


Arbejdsværelset. Skala ca. 1/72.

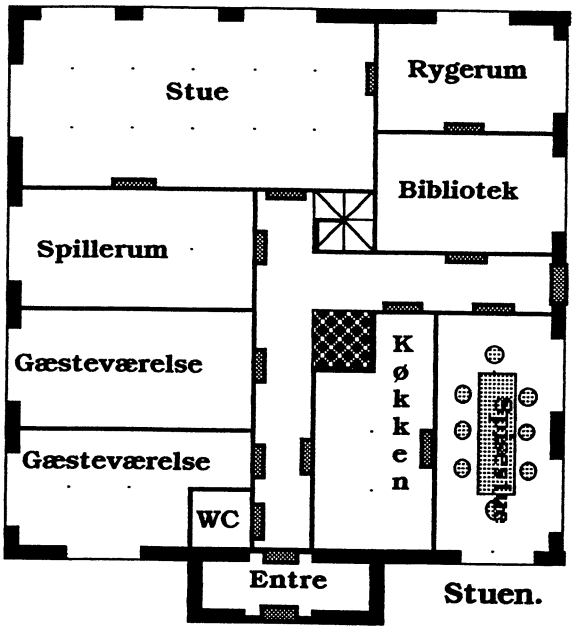

REX TEX SEC™
Computersystem.
Medarbejderfiler.
Sikkerhedssystem.
Programmer.
Kartotek.
Rapporter.
Styresystem.
Administration.


1 felt = 2 meter
Lab.
Kontrolrum
Laboratorium
Soverum
Væksttanke
WC
Køkken og ophold
Klargørings rum
WC
Generator rum
Udstyr til Neuro-manipu-lation
Kontrolrum
TerraFormings hemmelige base
Elevatorrum under garagen

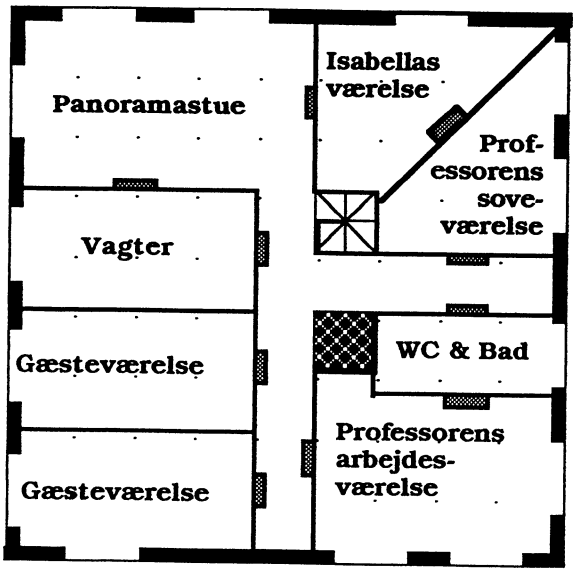
SALE
BUY
EX

HEFMANN
SUPER SALE
TENNIR
BENNIED ROSSES

Professor Franks Villa:

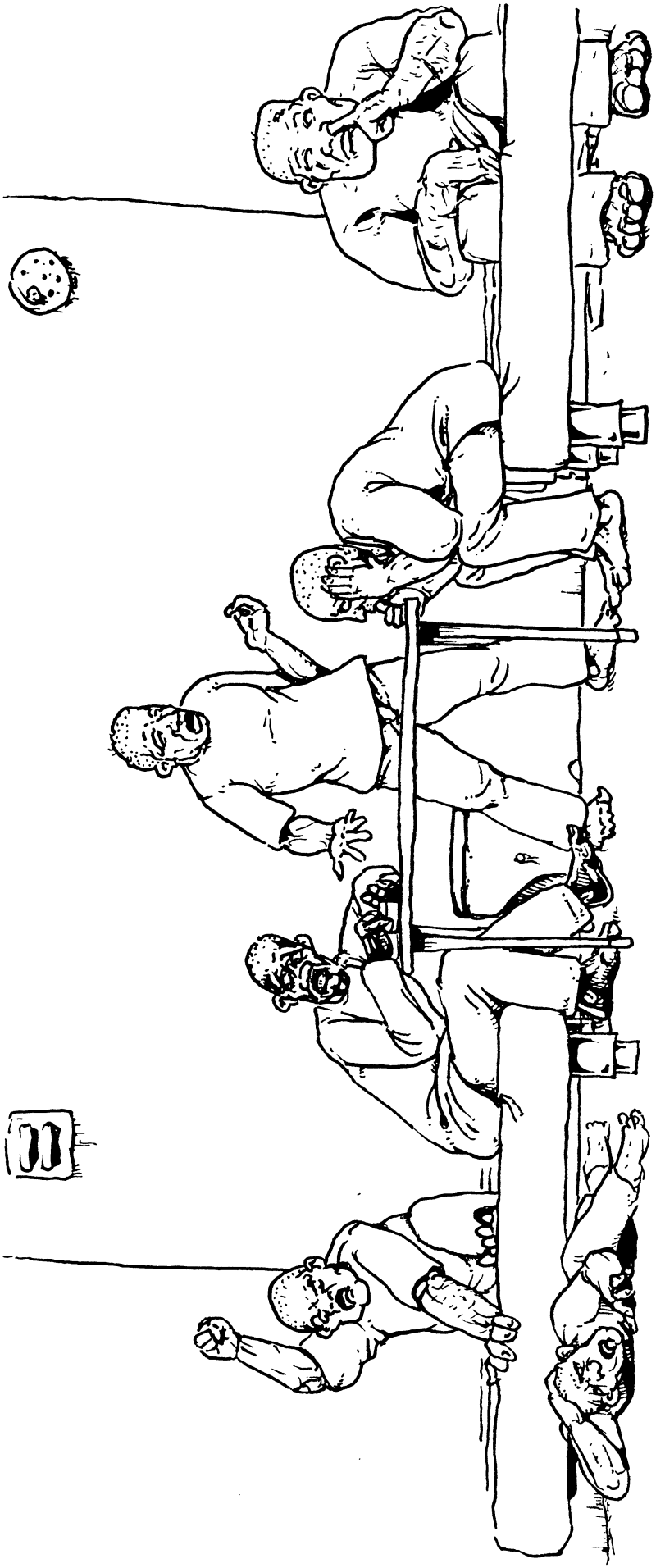


Stuen.



1 felt = 2 meter.

1. Sal



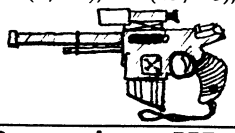
Diverse handouts for ting:

QuickCall™. En lille mobiltelefon, der spændes fast på underarmen som et armbånd. Visse modeller har også en lille skærm, der kan foldes ud. Telefonen har alle de finesser, som nutidens telefoner plus lidt til. Indkodning af numre, huske sidste opkald m.m. Vejer næsten ingen ting.

ComLink. ComLink er en moderne walkie-talkie. Den lille radio er på størrelse med en pakke cigaretter og har en rækkevide på omkring 20 kilometer i by-terræn. Kan relativt nemt aflyttes og spores.

Mauser Mini. En lille let pistol i samme størrelse som den berømte *Dillinger*. NA(5/+6), KA(10/+0), MA(20/-5), LA(40/-10), SkH(6), Form(SA), Skade(2d4), AS(0,8), Mag(9), Kaliber(4·15mm cl), InIm(+4), Ms(7), Vægt(1 pund).

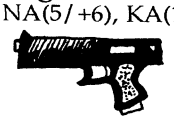
Mauser Lordsmann. En luxus pistol i stil med den berømte *Mauser "Broomhandle"*. NA(5/+4), KA(25/+0), MA(50/-3), LA(100/-6), SkH(1), Form(SA), Skade(4d6), AS(1,2), Mag(8), Kaliber(8·45mm), InIm(+2), Ms(9), Vægt(2 pund).



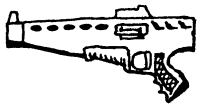
Browning HP3. En svær habil pistol. NA(5/+6), KA(16/+0), MA(33/-4), LA(65/-8), SkH(3), Form(SA), Skade(4d6), AS(0,9), Mag(12), Kaliber(12·25mm cl), InIm(+3), Ms(11), Vægt(2 pund)

Browning P99. En udemærked standard pistol. NA(5/+6), KA(13/+0), MA(25/-4), LA(50/-8), SkH(6), Form(SA), Skade(2d6+2), AS(1,1), Mag(17), Kaliber(7·20mm cl), InIm(+3), Ms(9), Vægt(2 pund).

Tiger III. En svær og slagkraftig pistol. NA(5/+6), KA(15/+0), MA(30/-4), LA(60/-8), SkH(4), Form(SA), Skade(4d6), AS(1,0), Mag(14), Kaliber (12·25mm cl), InIm(+2), Ms(12), Vægt(2,5 pund).



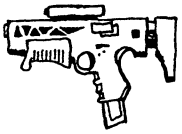
BattleTech Faust™. En meget tung gyrojet-pistol. NA(5/+4), KA(19/+0), MA(38/-4), LA(75/-8), SkH(1), Form(SA), Skade(5d6), AS(2,5), Mag(6), Kaliber(18·30mm gy), InIm(+1), Ms(10), Vægt(4 pund).



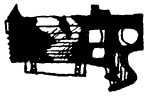
HKG-PPH. En let og udbredt pistol. NA(5/+6), KA(13/+0), MA(25/-4), LA(50/-8), SkH(5), Form(SA), Skade(2d6), AS(1,0), Mag(15), Kaliber(7·20mm cl), InIm(+4), Ms(8), Vægt(1 pund)

HKG-PPG. En tung og pistol med god træfsikkerhed. NA(5/+6), KA(15/+0), MA(30/-4), LA(60/-7), SkH(3), Form(SA), Skade(4d6), AS(1,0), Mag(15), Kaliber(11·27mm cl), InIm(+2), Ms(11), Vægt(2,5 pund)

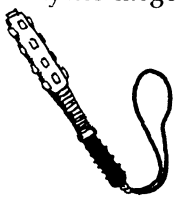
Shikaku CP-5X. En let og udbredt maskinpistol. NA(5/+6), KA(33/+0), MA(100/-4), LA(200/-8), SkH(6/10), Sm(-1/-3) Form(SA+BC+A), Skade(2d6), AS(1,2), Mag(50), Kaliber(5·17mm cl), InIm(+1), Ms(9), Vægt(5 pund).



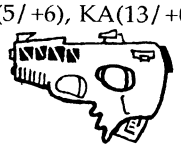
Colt Masterstunner. En let og udbredt taser. Affyrer en lille pil, der indholder et lille batteri. NA(5/+6), KA(10/+0), SkH(1), Form(SA), skade(1), AS(3,0), Mag(5), Kaliber(13·37mm pil), InIm(+2), Ms(6), Vægt(2 pund). En person, der bliver ramt skal straks rulle et UDH tjek med -10. For hver negativ succe er offeret chokeret i 2 segmenter.



Chock-knippel. Et nærkampsvåben, der benyttes meget af sikkerhedspersonel. Offeret bliver også chokeret, som hvis han var blevet ramt af en taser. Rul et UDH tjek med -5. Chok i 1 segment pr. negativ succe. Form(Stum), Skade(1d6), AS(1,0), InIm(-1), Ms(8), Vægt(2 pund), DefARm(-1), OffArm(+0).



Shikaku LP-7. En let og udbredt LMP. NA(5/+6), KA(13/+0), MA(25/-4), LA(50/-9), SkH(5/6), Sm(---/-4), Form(SA+A), Skade (2d6), AS(1,0), Mag(36), Kaliber(7·20mm cl), InIm(+2), Ms(10), Vægt(3 pund).

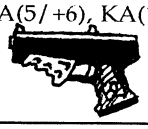


SEPU-21. En slagkraftig maskinpistol. NA(5/+4), KA(58/+0), MA(175/-4), LA(350/-8), SkH(4/---), Sm(-1/---), Form (SA+BC), Skade(3d6), AS(1,2), Mag(30), Kaliber(5,1·31mm cl), InIm(+1), Ms(12), Vægt(6 pund).

HKG MP31A5. En meget populær maskinpistol i et tidsløst germansk design. NA(5/+4), KA(50/+0), MA(150/-4), LA(300/-8), SkH(5/5), Sm(-1/-3) Form(SA+BC+A), Skade(3d6), AS(1,0), Mag(40), Kaliber(7·20mm cl), InIm(+1), Ms(10), Vægt(6 pund).

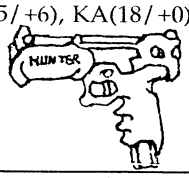
HKG MPL-2. En meget populær let maskinpistol(LMP). NA(5/+6), KA(10/+0), MA(20/-3), LA(40/-7), SkH(5/5), Sm(—/-3), Form(SA+A), Skade(2d6), AS(0,9), Mag(28), Kaliber(4·15mm cl), InIm(+3), Ms(10), Vægt(2 pund).

HKG MPL-3. En let maskinpistol (LMP). NA(5/+6), KA(13/+0), MA(25/-4), LA(50/-8), SkH(5/8), Sm(-1/-3), Form(SA+BC+A), Skade(2d6), AS(1,0), Mag(45), Kaliber(4·15mm cl), InIm(+3), Ms(9), Vægt(2 pund).

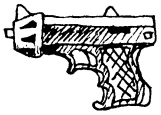


Itchaka "Knight-1". En handy og slagkraftig combatshotgun. Et lasersigte er indbygget. NA(5/+8), KA(30/+1), MA(60/-2), LA(120/-6), SkH(3), Form(SA), Skade(6d6), AS(0,7), Mag(10), Kaliber(12 gauge), InIm(+1), Ms(11), Vægt(7 pund). Skaden falder med 1d6 for hvert afstandsinterval efter NA.

Colt "Hunter". En effektiv LMP. NA(5/+6), KA(18/+0), MA(35/-5), LA(70/-9), SkH(5/6), Sm(-2/-3), Form(SA+BC+A), Skade(2d6), AS(0,9), Mag(35), Kaliber(7·20mm cl), InIm(+2), Ms(10), Vægt(3 pund).



Murana PL-8. En meget let indisk LMP. NA(5/+6), KA(15/+0), MA(30/-4), LA(60/-8), SkH(---/6), Sm(-1/-3), Form(BC+A), Skade(2d6), AS(1,0), Mag(30), Kaliber(4·15mm cl), InIm(+3), Ms(9), Vægt(2 pund).



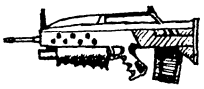
HKG CLAW. En meget potent germansk auto-shotgun. NA(5/+6), KA(19/+2), MA(37/-2), LA(75/-6), SkH(-3/7), Sm(-2/-4),Form(SA+BC+A), Skade(6d6), AS(0,7), mag(21), Kaliber(12 gauge), InIm(+0), Ms(12), Vægt(9 pund). som ved alle andre shotguns falder skaden med 1d6 pr. afstandsinterval.

Colt "Guardian". En advanceret gyrojet LMP, der benyttes meget af myndighederne. NA(5/+6), KA(15/+0), MA(30/-4), LA(60/-8), SkH(5/5), Sm(-1/-2), Form(SA+BC+A), Skade(3d6+1), AS(1,2), Mag(32), Kaliber(9·17mm gy), InIm(+3), Ms(9), Vægt(2,5 pund).

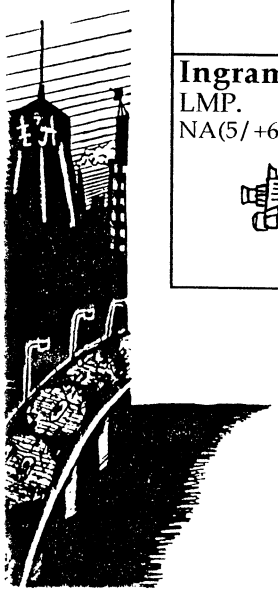
BattleTech MP-8 (BattleTech XIIV E). En moderne og meget hurtigtskydende SMG. NA(5/+6), KA(33/+0), MA(100/-4), LA(200/-8), SkH(–/10), Sm(-1/-2), Form(BC+A), Skade(3d6), AS(1,0), Mag(40), Kaliber(7·20mm cl), InIm(+1), Ms(10), Vægt(4 pund).

Ingram MC30. En meget lille og upræcis LMP. NA(5/+6), KA(10/+0), MA(20/-4), LA(40/-8), SkH(---/6), Sm(--/-4), Form(A), Skade(3d6), AS(0,9), Mag(25), Kaliber(7·20mm cl), InIm(+3), Ms(11), Vægt(2 pund).

Colt AR33A2. Standard automatriffelen i US ARMY. Der sidder en granatkaster med tre granater under løbet. NA(5/+3), KA(100/-1), MA(300/-5), LA(600/-9), SkH(5/5), Sm(-1/-2), Form(SA+BC+A), Skade(4d6+1), AS(1,5), Mag(45), Kaliber(5,25·31mm cl), InIm(-1), Ms(10), Vægt(8 pund).



GL-2. En udbredt granatkaster, der bl.a. er monteret under løbet på en AR33A2. NA(5/+4), KA(33/+0), MA(100/-5), LA(200/-10), SkH(1), Form(SA), Mag(3), Kaliber(27·100mm cl), InIm(-3), Ms(9). En granat vejer 0,5 pund. HE granat (EK.4 FE.20). Det tager 8 segmenter at genlade hver granat.



Kurt Steel (Superskurk)

Kurt Steel har rundet de 50 år, men har et udseende som var han sidst i 20'erne. Hans lange hår er blåt og samlet i en lang fletning. Hans organiske øjne er blevet erstattet med kybernetiske kopier, der har stjerneformede iriser. Øjnene dækkes normalt af et par designer-solbriller. Tøjsmagen er udsøgt og holdes konsekvent i mørke farver.

Kurt har alle de eneskaber, som hører en klassisk superskurk til: Han er ekstremt intelligent, irriterende arrogant, griner med en træls skinger latter og er en følelsesløs kyniker. Desuden har han et behov for at fortælle om sine planer, før han slår folk i hjel.

Er leder af sikkerhedsfirmaet REX TEX SEC™. Han bruger firmaet til de specielle opgaver, som han udfører for forskellige store corporations. Hans hyppigste kunde er TerraForming™.

Har indbygget en stor mængde cyberware. Se side 28-29.

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT	UDA	UDS	HEL
19	15	17	11	16	15	13	13	13	12	11

SkB	MMM	RT	Heldpoint	HP	Skader	Bevægelse
+7	18	1d2-1	11	56		5,2 m/seg.

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR
Tiger III Cyber	5/+6	15/+0	30/-4	60/-8	4	---	SA	4d6	2,0	12·25mm cl	12	14	1d2	19
HKG MPL-2	5/+6	10/+0	20/-3	40/-7	5/5	---/-3	SA+A	2d6	1,8	4·15mm cl	10	28	1d2	19
Mauser mini	5/+6	10/+0	20/-5	20/-5	6	---	SA	2d4	1,6	4·15mm cl	7	9	1d2	19

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
Slag	1d4+7	1,0	Stum	18	18	1d2	DefARm=+1
Spark	1d6+7	1,0	Stum	18	18	1d2	DefARm=+1

Fordele

Ungdommelighed
Cool
Talegave
Senestærk

Ulemper

Arrogance
Træls latter
Pralende
Umenneskelig
Følelsesløs
Superskurk

Udstyr

NeuroInterface
ComLink
ReflexLink
Exo-skelet
Cyberarm m. pistol
Cybereyes
Smerteblokade
Speedhealer
NeuroComp

HKG MPL-2
2 magasiner (APDS)
Mauser Mini
Røggranat
Håndgranat
Teflon coat
2 stk QuickCall™
ComLink

Noter:

Færdigheder

Liste	17
Gemme	17
Undvige	18
Undersøge	15
Klatre	18
Svømme	18
Amerikansk	17
Russisk	15
Eurocom	14
Japansk	13
Etikette (Miilitær)	10
Etikette (Corp.)	15
Etikette (Gade)	14
Administration	16
Lederevne	18
Overtalelse	13
Forhørelse	15
Datalogi	15
Køre bil	12
Hurtig træk	16
Spionage	19
Tavshed	15
Overlevelse	16
Kommunikation	11
Eksplosiver	13
Sikkerhedssystemer	16
Elektronik	14
Flyve Vectered trust	13
Skuespil	14
Åbne lås	14
NV	15
HIV	19
TIV	17
Kaste	14
Ubevæbnet (Thai)	17

PeanutSats™ Inc.

Devlin (Håndlanger)

Devlin er Kurt Steels højre hånd og gamle våbenbroder. Devlin er næstkommanderende over REX TEX SEC™.

Devlin er et stort brød med lys hud og kort blond hår. Hagen er bred og firskåren. Næsen er flad og vidner om en ungdom som amatørbokser. Har et ondt sadistisk glimt i sine vandblå øjne.

Hvæser altid på en smøg, der sidder i kanten af mundvigen.

Er arveligt belastet og drikker derfor en del.

Er et ubehageligt gemyt, der har et særligt talent for at pine folk. Særligt når han piner negere, eller andre ikke-hvide, finder han nydelse i sine umenneskelige handlinger.

Se beskrivelsen på side 30.

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT	UDA	UDS	HEL
22	14	14	13	15	14	11	11	10	11	13

SkB	MMM	RT	Heldpoint	HP	Skader	Bevægelse
+10	18	1d2	13	55		5,8 m/seg.

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR
BattleTech Faust	5/+4	19/+1	38/-4	75/-8	1	---	SA	5d6	2,5	18·30mm gy	10	6	1d2	18
SEPU-21	5/+4	58/+0	175/-4	350/-8	4/---	---	SA+BC	3d6	1,2	5,1·31mm cl	12	30	1d2	18

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
Slag	1d4+10	1,0	Stum	19	16	1d2	DefARm=+0
Spark	1d6+10	1,0	Stum	11	16	1d2	DefARm=+0
Cyberklinger	3d6+10	2,0	Skarp	18	15	1d2	DefARm=-2

Fordele

Talent (Tortur)
Cool
Jernhelbred
Hurtig helning

Ulemper

Ryger
Medfødt alkoholiker
Racist
Svensk accent
sadistisk smil
Træls

Udstyr

Muskel booster
Smerte blokade
Cyberklinger
Fiberskin
ReflexLink
Adrenalin Pumpe

Teflon vest
BattleTech™ Faust
3 magasiner
SEPU-21 m. lasersigte
3 magasiner
QuickCall™
ComLink
3 CombatQuick piller*

Noter:

*Giver -1 til Inl og RT i 2+1d4 minutter.

Færdigheder

Liste	16
Gemme	16
Undvige	16
Undersøge	15
Klatre	18
Svømme	18
Amerikansk	16
Russisk	15
Indisk	13
Japansk	14
Etikette (Miilitær)	13
Etikette (Corp.)	10
Etikette (Gade)	15
Administration	10
Lederevne	9
Tortur	18
Datalogi	9
Køre bil	15
Køre truck	10
Køre bælte	9
Hurtig træk	15
Spionage	17
Tavshed	18
Skygning	16
Eksplosiver	15
Overlevelse	14
Sikkerhedssystemer	15
Våben teknik	14
Taktik (Small group)	15
Kommunikation	13
Åbne lås	13
Skiløb	15
NV	17
HIV	18
TIV	12
Kaste	13
Ubevæbnet (Boksning)	16

PacificSals™ Inc.

OPERATION FAUST

Liam (Håndlanger)

Liam er, næst efter Devlin, Kurt Steels nærmeste medarbejder og fortrolige. Arbejder også for REX TEX SEC™.

Liam er koreaner, men har lever i Cosmo City hele sit liv. Hans barndom var hård, og han lever stadigvæk efter den strenge kompromsiløse gadelov.

Det hårde liv på gaden har gjort Liam til et ondt og egoistisk menneske. Han er normal af bygning og meget veltrænet. Håret er kort og sat i en slikket sideskildning. De små mørke øjne har et sølv-skær, der afslører hans massive misbrug af rusmidlet *Silverdream.*

Leger altid med sine specielle shurikens, imens han smiler uforudsigeligt.

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT	UDA	UDS	HEL
12	13	14	10	10	14	6	11	10	11	9

SkB	MMM	RT	Heldpoint	HP	Skader	Bevægelse
+1	18	1d3	9	40		5,8 m/seg.

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR
HKG MPL-3	5/+6	13/+0	25/-4	50/-8	5/8	-1/-3	SA	2d6	2,0	4·15mm cl	9	45	1d2	16
Itcheka 'Knight-1'	5/+8	30/+1	60/-2	120/-6	3	---	SA+BC+A	6d6	0,7	12 gauge	11	10	1d3	16
Super shuriken	5/+2	10/+0	20/-4	40/-8	1	---	E	3d6	2,0				1d2	18

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
Slag	1d4+1	1,0	Stum	17	17	1d2	DefARm=-1
Spark	1d6+1	1,0	Stum	23	17	1d2	DefARm=-1
Wakazashi	3d6+1	2,0	Skarp	15	13	1d2	DefARm=-2

Fordele

Ambidextral
Supertalent (Taekwondo)
Cool

Ulemper

Stofmisbrug
Træls
Pralende
Æreskodex
Uligevægtig
Leger med kastestjerner

Udstyr

Cybereyes
ReflexLink
Kunstige hugtænder

HKG MPL-3
3 magasiner APDS
Itcheka 'Knight-1'
4 magasiner
Wakazashi
7 super shurikens
QuickCall™
ComLink
Skudsikker dragt

Noter:

Færdigheder

Liste	18
Gemme	18
Undvige	19
Undersøge	13
Klatre	18
Svømme	18
Amerikansk	15
Indisk	10
Japansk	14
Etikette (Japansk)	14
Etikette (Corp.)	9
Etikette (Gade)	15
Skygning	14
Køre motorcykel	13
Køre bil	16
Overtalelse	15
Åbne låse	16
Tyveri	12
Sikkerhedssystemer	15
Hurtig træk	16
Spionage	14
Tavshed	15
Stjæle biler	15
Eksplosiver	9
Viden (drugs)	10
Viden (martial arts)	11
Akrobatik	15
Overtalelse	10
NV	15
HIV	16
TIV	10
Kaste	14
Kaste (shurikens)	18
Ubevæbnet (Taekwondo)	18

FasaCorp™ Inc.

OPERATION FAUST

Michael Jesodesh

Engang var Michael en køn ung mand. Det har et dybt ar i hele den ene side af ansigtet dog sat en sørgelig stopper for. Hans højre øje er væk. Ellers fejler den veltrænede krop ikke noget.

Michael er af jødisk afstamning. Han går meget op i sin ære og stolthed. Han ser sig selv som en rigtig mand, med hvad der dertil hører. Når han ført har en mening, så nægter han trodsigt at ændre den.

På det seneste er han blevet meget paranoid. Han frygter konstant forrædderi og stoler på ingen.

Har et arbejde som sikkerhedschef i et supermarked. Supermarkedet hedder "Mall-16". Jobbet er kedeligt, dog nyder Michael at fange butikstyve og skræmme bumser væk.

I dybeste hemmelighed er Michael en russisk GRU-agent. Michael ved at hans hemmelige mission er livsfarlig. Derfor stoler han aldrig på nogen. Hans russiske navn er Vladimir Olkatoranskii.

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT	UDA	UDS	HEL
19	16	17	10	18	15	8	10	8	5	5

SkB	MMM	RT	Heldpoint	HP	Skader	Bevægelse
+4	17	1d2-1	5	50		5,2 m/seg.

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
Slag	1d4+4	1,0	Stum	22	16	1d2	DefARm=-2
Spark	1d6+4	1,5	Stum	22	16	1d2	DefARm=-2

Fordele
Skarpskytte
Orienteringssans

Ulemper
Mangler højre øje
Store ar i ansigtet
Pralende
Stolt
Stædig
Paranoia
Macho ære

Udstyr
Hvidt hospitalstøj

Noter:

Færdigheder

Liste	16
Gemme	17
Undvige	17
Undersøge	12
Klatre	18
Svømme	18
Amerikansk	15
Russisk	10
Hebraisk	8
Taktik (Small group)	13
Etikette (Corp.)	13
Finde spor	10
Hurtig træk	12
Køre bil	17
Sejle båd	9
Spionage	13
Datalogi	9
Tavshed	16
Sikkerhedssystemer	14
Første hjælp	12
Dykning	10
Lederevne	13
Overlevelse (Jungle)	14
FO	15
Våben teknik (Projektil)	10
Flyve fly	14
Luftkamp	12
Navigation	9
Lave fælder	10
Forhørelse	12
Lave fælder	10
NV	16
NV (Kniv)	18
HIV	16
Kaste	13
Ubevæbnet (Karate)	18

PseudoSeals™ Inc.

OPERATION FAUST

Muhadma Smith

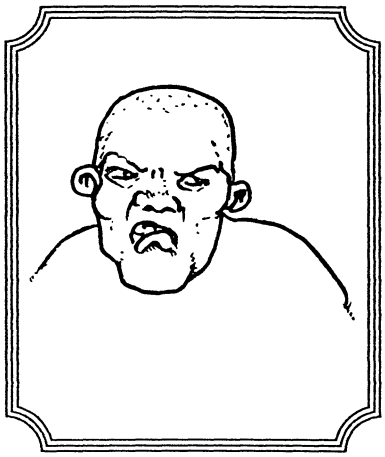
Muhadma er en snusket lille fyr. Hans indiske aner ses tydeligt på hans sorte hår og mørke øjne. På trods af, at han har rundet de tredive år, er han i ekselent fysisk form og enormt hurtig. Hans venstre hånd er skamferet og flere af fingerne mangler.

Muhadma er blevet manio-depressiv: Han skifter konstant mellem at være hyperaktiv og dybt deprimeret. Desuden har han et meget barnligt sind; han pjatter meget og tænker sjældent på andre end sig selv. Muhadma bryder sig ikke om folk, der er anderledes end ham selv.

På mystisk vis har Muhadma ofte en forudanelse før noget alvorligt vil ske.

Har et arbejde som elektriker i "Ben's Service Center". Jobbet er elendigt, men han har brug for pengene til at forsørge sin hustru og deres lille datter.

Hemmeligt er han russisk agent for den militære efterretningstjeneste (GRU). Hans russiske navn er Ivan Dojovitz.



STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT	UDA	UDS	HEL
18	17	18	9	16	15	10	11	9	9	12

SkB	MMM	RT	Heldpoint	HP	Skader	Bevægelse
+3	19	1d3-2	12	50		4,8 m/seg.

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
Slag	1d4+3	1,0	Stum	9	15	1d2	DefARm=+2
Spark	1d6+3	1,5	Stum	8	15	1d2	DefARm=+2
Kast	2d4+3			13	15	1d2	DefARm=+2

Fordele

6. sans
Reaktionsevne
Balanceevne

Ulemper

Racist
Barnlig
Manio-depressiv
Maltrakteret venstre hånd

Udstyr

Hvidt hospitalstøj

Noter:

Færdigheder

Liste	15
Gemme	15
Undvige	18
Undersøge	13
Klatre	20
Svømme	18
Amerikansk	17
Russisk	12
Indisk	8
Etikette (Corp.)	11
Etikette(Gade)	15
Hurtig træk	17
Køre bil	9
Åbne låse	13
Spionage	9
Datalogi	13
Hacking	11
Tavshed	16
Sikkerhedssystemer	14
Sensor analyse	13
Elektronik	17
Mekanik	16
Første hjælp	16
Overlevelse (Jungle)	12
Astronomi	12
Medicin	10
Akrobatik	16
NV	12
HIV	16
HIV (pistol)	19
Kaste	10
Ubevæbnet (Jui-Jitsu)	13

PeardoSats™ Inc.

OPERATION FAUST

Robert Weatherbye

Robert er en smuk og charmerende ung mand. Han er velbygget og lidt større end den gennemsnitlige amerikaner. Han har kort lyst hår og et lidt lidende udtryk i sine dybe blå øjne.

Det ene ben er stift efter en gammel skade, hvilket gør Robert halt.

Han er en flik og sød fyr, der har det meget dårligt med sig selv for tiden. Han vågner flere gange hver nat efter frygtelige mareridt om en rædselsfuld krig i en mørk og fugtig urskov. Enkelte gange indhenter de onde drømme ham om dagen som kortvise hallucinationer.

Er ansat som sikkerhedsansvarlig i legetøjskæden "FUN™". Det civile job er kun et cover for Roberts virkelige job. Han er en russisk agent for GRU - den militære efterretningstjeneste. Hans russiske navn er Gregorin Akamirokov.

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT	UDA	UDS	HEL
20	16	17	11	18	15	11	11	10	14	8

SkB	MMM	RT	Heldpoint	HP	Skader	Bevægelse
+6	18	1d2-1	8	57		5,5 m/seg.

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
Slag	1d4+6	1,0	Stum	12	18	1d2	DefARm=+3
Spark	1d6+6	1,5	Stum	11	18	1d2	DefARm=+3
Benfej	1d6			12	18	1d2	DefARm=+3

Fordele
Charmerende
Vellidt
Orienteringssans
Sprogtalent

Ulemper
Mørkeræd
Halt
Mareridt
Hallucinationer
Usikker

Udstyr
Hvidt hospitalstøj

Noter:

Færdigheder

Liste	16
Gemme	18
Undvige	14
Undersøge	12
Klatre	13
Svømme	13
Amerikansk	16
Russisk	12
Germansk	10
Skandinavisk	11
Etikette (Corp.)	10
Etikette (Disco)	15
Hurtig træk	14
Køre bil	13
Køre truck	11
Spionage	15
Datalogi	10
Elektronik	11
Tavshed	15
Sikkerhedssystemer	16
Første hjælp	12
Sensor analyse	14
Efterforskning	15
Forførelse	16
Moderne dans	14
Overlevelse (Jungle)	12
FO	10
Våben teknik (Projektil)	10
TIV	12
NV	13
NV (Kniv)	16
HIV	15
HIV (Maskinpistol)	18
Kaste	13
Ubevæbnet (Street)	15

PeardoSats™ Inc.

OPERATION FAUST

Patrick Walles

Patrick Walles nærmer sig de fyrre, men er stadigvæk i god fysisk form. Han har et karismatisk udseende og rolige, tillidsfulde øjne. Han smiler sjældent, men bliver heller aldrig ophidset. En mand med næsten fuldstændig kontrol over sine følelser.

Har et godt hoved, som han forstår at bruge. Især hans hukommelse er knivskarp. Han har en solid moral, og vil nødigt slå ihjel eller genere folk.

Lider af en unaturlig frygt for højder. Han har det bedst med begge ben på jorden, og hader blandt andet at flyve.

Er biseksuel og facineret af den unge smukke Robert.

Bor i Gore bydelen sammen med sin kone og deres to børn. Her passer han også sit arbejde som kontorchef i eksportfirmaet "PLUS DEAL™ Inc.".

Er i dybeste hemmelighed kommunistisk GRU-agent fra Rusland. Hans russiske navn er Sasja Akopov.

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT	UDA	UDS	HEL
16	15	15	10	15	13	15	12	14	13	10

SkB	MMM	RT	Heldpoint	HP	Skader	Bevægelse
+3	18	1d4	10	48		4,4 m/seg.

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
Slag	1d4+3	1,0	Stum	16	15	1d3	DefARm=+0
Spark	1d6+3	1,5	Stum	17	15	1d3	DefARm=+0

Fordele
God hukommelse
Vellidt
Talegave
Født leder

Ulemper
Moralsk
Biseksuel
Højdeskræk

Udstyr
Hvidt hospitalstøj

Noter:

Færdigheder

Liste	15
Gemme	15
Undvige	16
Undersøge	15
Klatre	16
Svømme	16
Amerikansk	17
Russisk	14
Eurocom	12
Japansk	13
Etikette (Corp.)	15
Administration	17
Lederevne	16
Overtalelse	15
Forhandling	14
Jura	13
Økonomi	11
Datalogi	13
Køre bil	12
Hurtig træk	10
Spionage	16
Lystfiskeri	11
Gastronomi (fiskeretter)	9
Tavshed	16
Overlevelse (Jungle)	14
Kommunikation	13
Litteratur	14
NV	12
HIV	15
HIV (pistol)	17
Kaste	12
Ubevæbnet (Kung fu)	15

PeerlessSats™ Inc.

OPERATION FAUST

Duke Hopes

Duke er en midalderne neger. Han er normal af bygning og større end gennemsnittet.

Han er en stille og flink type, der er noget tilbageholden og føler sig bedst tilpas i skæret fra en computerskærm. Han er en utrolig talentfuld og dygtig computerekspert, der dog sjældent får lejlighed til at bruge sine evner.

Citerer Shakespeare, når han keder sig eller er nervøs.

Arbejder som systemansvarlig for computersystemet i et mindre engrofirma. Firmaet hedder "Millers and Sons". Jobbet er velbetalt, men ikke særlig udfordrende. Faktisk er det ekstremt kedeligt, men han har brug for pengene til den lejlighed, som han har købt med sin elskede kæreste. De er forlovede og drømmer om at gifte sig.

Er i dybeste hemmelighed russisk GRU-agent. Dukes russiske navn er Thorkai Vladislov.

Er bange for vand.

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT	UDA	UDS	HEL
18	16	16	11	17	15	11	12	13	11	10*

SkB	MMM	RT	Heldpoint	HP	Skader	Bevægelse
+4	10	1d3-1	15*	56		5,0 m/seg.

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
Slag	1d4+4	1,0	Stum	7	13	1d3	DefARm=+3
Spark	1d6+4	1,5	Stum	6	13	1d3	DefARm=+3
Benfej	1d6			7	13	1d3	DefARm=+3

Fordele

Boldøje
Vellidt
Supertalent (Datalogi)
Lykkebringer (Eddy)

Ulemper

Bangebuks
Hydrofobi (vandskræk)
Moralsk
Citerer ofte Shakespeare

Udstyr

Hvidt hospitalstøj.
Tom tændstiksæske
Edderkoppen Eddy

Noter:

*Dukes edderkop Eddy er en lykkebringer. Når Eddy er i nærheden, så er Dukes meget heldig. Hvis Eddy bliver væk, kommer uheldene væltende.

Færdigheder

Liste	16
Gemme	16
Undvige	16
Undersøge	15
Klatre	16
Svømme	16
Amerikansk	17
Russisk	12
Swahili	10
Etikette (Cyberspace)	14
Etikette (Corp.)	12
Køre bil	13
Køre truck	10
Kommunikation	14
Spionage	14
Datalogi	18
Hacking	16
Elektronik	13
Mekanik	10
Matematik	12
Elektronisk krigsførelse	11
Lyrik	14
Viden (W. Shakespeare)	15
Tavshed	5
Sikkerhedssystemer	14
Administration	10
NV	14
HIV	13
HIV (Maskinpistol)	16
Kaste	18
Ubevæbnet (Street)	10

PseudoSats™ Inc.

Bob Touchstone

Bob er et enormt brød. Det store hoved sidder direkte på tyrenakken og de bredde skuldrer. For enden af de kraftige arme sidder et par kolosale næver. Det er tydeligt for enhver, at et slag med dem svarer til at få smæk med den bredde side af en lade. De små blå grisseøjne sidder naivt stirrende i det brede ansigt. Den brede og fladtrykte næse vidner om fortiden som bokser.

Bob er ikke vældig smart. Han er sød og venlig, men har en meget naiv livsindstilling.

Har et arbejde som sikkerhedsvagt på en tv-fabrik. Fabrikken drives af "Home entertainment Inc.". Bob er glad for sit job, men han er lidt bange for formanden, der tit råber meget højt og bliver helt rød i hovedet.

Er hemmeligt GRU-agent for russerne. Faktisk hedder han Boris, men han kan nu bedst lide Bob. Han må ikke sige det til nogen for det er meget hemmeligt og farligt. Bob kan godt lide at være agent.

STR	SMI	HUR	STØ	UDH	OB	PSI	INT	UDA	UDS	HEL
25	14	14	15	20	12	8	9	8	9	10

SkB	MMM	RT	Heldpoint	HP	Skader	Bevægelse
+12	20	1d6	10	70		6,7 m/seg.

Skydevåben	NA	KA	MA	LA	SkH	Sm	Form	Skade	AS	Kaliber	Ms	Magasin	Inl	AR

Nærkamp	Skade	AS	Form	OffAR	DefAR	Inl	Noter
Slag	1d4+12	1,0	Stum	21	18	1d2	DefARm=+0
Spark	1d6+12	1,5	Stum	13	18	1d3	DefARm=+0

Fordele

Besærkergang*

Ulemper

Piller næse
Naiv
Impulsiv
Hidsig
Klodset
Elsker at se TV
Barnligt sind

Udstyr

Hvidt hospitalstøj, størrelse XXXL

Noter:

*Skal klare et Psyke (PSI) tjek i stressede situationer. Hvis han misser går han amok. Hvis han ruller 20, så går det meget galt og han kan ikke skelne mellem venner og fjender.

Færdigheder

Liste	13
Gemme	13
Undvige	14
Undersøge	10
Klatre	20
Svømme	20
Amerikansk	14
Russisk	6
Etikette (Gade)	10
Etikette (Militær)	7
Etikette (Corp.)	8
Køre bil	10
Navigation	8
Overlevelse	14
Våben teknik (projektil)	13
Våben teknik (tunge våben)	14
Kommunikation	9
Flyve vectered trust	10
Spionage	7
Eksplosiver	10
Viden (håndvåben)	13
Viden (football)	10
Tavshed	18
Sikkerhedssystemer	9
Amerikansk football	14
NV	15
TIV	16
HIV	15
HIV (Maskingevær)	18
Kaste	15
Ubevæbnet (Boksning)	18

BeardStats™ Inc.