HEMLIGHETEN MED X

USA
År: 1991

Detta har hänt:

En man vid namn George Dawn, med stort inflytande inom politiken, var chef för en avdelning som forskade kring DNA. Men denna avdelning var inte laglig. För här försökte man skapa en övermänniska genom att kombinera mänskligt DNA med djuriskt. I sin DNA forskning var man före resten av världen. Men det hade ändå inte gått som man förväntat. De ”människodjur” man framavlat hade visat stor aggressivitet eller missbildningar. Vilket endast kan ses som misslyckande.

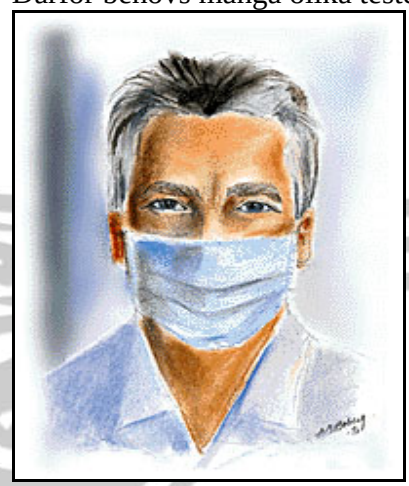
Det finns dock en kvinna vid namn Sonja Lee som funnit lösningen på ett av problemen, men någon timme innan hon skulle bevisa sin teori för hennes närmaste chef så fick hon reda på att den eller de som kom på lösningen skulle mördas. Den enda som skulle veta den rätta lösningen skulle vara George Dawn.

Hon beslöt sig för att fly, men Sonja blev ertappad vid flyktförsöket. George förstod att hon hade funnit lösningen och försökte därför genom hårdför hand få henne att berätta den. Sonja visste dock att hon skulle dödas så fort hon berättade sin teori så Sonja talade inte om vad hon visste.

Politikern ville både döda henne och få reda på vad hon visste. Så för att vara säker på att Sonja någon gång skulle tala om lösning utan att hon skulle prata med någon annan än honom själv sattes Sonja på ett mentalsjukhus. De mördade Sonjas man, men för att inte väcka onödiga misstankar så iscensatte de en bilolycka. Ett problem återstod dock, Sonja Lee var en känd forskare och kunde helt enkelt inte försvinna utan att någon märkte det. Därför lät man folk tro att hon dog i cancer.

På mentalsjukhuset blev Sonja patient X bara för att ingen ska veta vem hon var. Sonja Lee hade dock fött en son och även en hård nackad person som George Dawn har känslor (eller kanske inte). Han låter sonen som då var två år leva och skickar honom till foster föräldrar i hopp att han ska falla i glömska för omvärlden. Sonens riktiga namn var Robert Lee.

USA, New York
År: 2013
Sonen har växt upp och är nu 24år gammal. Han har blivit verksam inom databranschen. Där han är extremt skicklig som datorutvecklare. Hans fosterföräldrar har berättat att han är adoptera. Föräldrarna heter Martin och Rebecca Jackson. Han heter numera Robert Jackson.
Modern sitter dock fortfarande inne på mentalsjukhuset efter tjugotvå år. Hon vet att sonen är vid liv för George har berättat det och han har hotat att döda honom om hon inte talar, men hon tror honom inte längre efter så lång tid. Det är ganska dumt för George har tröttnat på all förlorad tid och tänker verkligen mörda Robert (Lee) Jackson.
Samtidigt har forskningen nästan kommit ifatt Sonja Lees resultat men är trots allt något år ifrån det. De har lyckats framavla en människa som inte visat aggressivitet på hela sexmånader, men som nu har visat tendenser till detta.
De har lyckats med detta genom att ta en viss del av ett lugnande medel och kombinerat det med djuriskt DNA av en varg, noshörning och en gepard. Med detta har de befruktat ett mänskligt ägg. Men det är en långsam metod att låta ett barn växa upp på naturlig väg. Därför har man speciella tuber i ett laboratorium som på mindre en ett år kan få ett ägg att växa till en vuxen man. De har även på konstgjord väg fått denna man att leva ett normalt liv utan att han själv fått veta om sina onormala krafter eller sitt konstgjorda liv. Hans namn är Ron Taylor och är bilmekaniker.
Ron har dock visat tendenser på att vara aggressiv, därför har man diskuterat att ta in honom och fängsla honom på samma sätt som alla de andra varelserna på det ställe de inblandade kallar för Zoo. Det ska dock tilläggas att han är det klart mest lyckade experimentet av dem som har utförts av denna typ.
Dessa misslyckanden kan bero på människans DNA lika väl som djurets. Därför behövs många olika tester från många



det mänskliga DNA som kommer ifrån till exempel fiskare, uteliggare, toppolitiker eller krigsveteraner. Det är så den tredje rollpersonen kommer in i handlingen. Han heter Clark Gabel och är en krigsveteran.
Clark Gabel kan det mesta inom det militära. Numera är han inte aktiv på grund av ett litet missöde (se Clark Gabels bakgrund).
Vid ungefärlig tidpunkt som misslyckandet med Ron Taylor är ett faktum flyr Sonja Lee från sjukhuset där hon hölls fången. Hon är vid det är laget 48 år (hon var alltså 24 år när Robert föddes), men trots tiden som gått så minns hon allt om sin forskning.
Hon vet inte vad Robert nuvarande namn är för det har George aldrig talat om. Därför söker hon upp en detektiv som verkar billig, en vid namn Andrew McDougal. Sonja visar honom bilden på sin son som hon fått av George för att pinas, men samtidigt som Sonja gör det tittar hon ut genom fönstret. Där ser hon en svart Ford stanna utanför hyreshuset där detektivbyrån finns. Sonja vill inte avslöja sin kontakt man och får bråttom ut. Där ute springer hon rakt ut i armarna på de agenterna som står under George Dawn.
De tar in henne i bilen och åker tillbaka till mentalsjukhuset med henne. Sonja tror ändå att hon lyckats med det hon ville, att få någons uppmärksamhet.

Del: 1. Vem behöver gå till tandläkaren?

Datum: 2013-07-18

Rollpersonerna sitter i tandläkaren Leroy Smiths väntrum. Det är eftermiddag. Han har tre andra tandläkare under sig. Dem är nästan lika inblandade i Leroy Smith affärer med George Dawn som Leroy själv (se SLP Leroy Smith). Dem heter Sam Wilkins, Tim Morris och Jack Scott.

Plötsligt hörs ett skrik inne från ett rum. Om inte spelarna blir intresserade av denna anledning, så sätt in tre män i svarta kostymer som kommer springande från ett dolt rum.

Det var en kvinna som skrek när hon av misstag gick in i fel rum, där på ett bord ligger ett av missfostren. Den ligger väl surrad och nedsövd. Den hade ett vitt lakan över sig, som kvinnan så tvunget skulle lyfta på. Där fick hon se ett monster ligga med stora huggtänder, grova muskler och med stora pulserande ådror utanpå kroppen. Monstret ansikte ser ut som om det vore bränt och den är fri från hår.

Om rollpersonerna springer fram innan de svartklädda männen hinner fram kommer de att se samma sak, annars om de öppnar dörren och smygtittar in kommer de endast få en glimt. Utgången blir den samma, de kommer att bli beskjutna av männen i svarta kostymer, antingen inne ifrån rummet eller ute ifrån rummet.

I båda fallen finns det flyktvägar. Det finns nämligen en dörr in i ett annat rum som i sin tur leder till ett tredje och sedan leder det ut i entrén och vidare ut i det fria. Männen kommer att följa efter istället för att genskjuta dem. Om rp:na inte hinner före agenterna till rummet där monstren kan de helt enkelt att fly tillbaka ut till entrén. Poängen är att de ska få det lätt att fly från dem.

När de flyr ner för trappan som leder från tandläkaren ut till öppna gatan kommer de att (när de når trappan som leder till den lägsta nivån) se en man med en ljusbrun trenchcoat, jeans, svart t-shirt och svart cowboy hatt med silverbård stå lutat mot väggen. Han står innanför ytterdörren, med armarna i kors. Det är Simon som står och väntar, för att kunna hjälpa dem. Han vänder sig mot de flyende rollpersonerna och öppnar rocken. Simon tar fram sina två H&K MP5K och riktar dem mot rollpersonerna.

Duckar de så skjuter han omedelbart mot agenterna som kommer bakom dem, annars ber han dem att ducka. Det troliga är att rollpersonerna väntar på vad som ska hända och står därför stilla. Tackvare sin enorma styrka så håller han vapnen helt stilla utan rekyl.

När agenterna är skjutna säger han lugnt och stilla till rollpersonerna:

”Stick härifrån, men håll ihop för jag kommer att kontakta er. Jag tar hand om detta innan polisen kommer.”

Om det inte sticker då kommer de att höra polissirener. Sticker de inte då, så får du improvisera.

Notera: Det står en svart Ford utanför tandläkare avdelningen.

Om de gör som han har sagt kommer de att hålla ihop och vänta tills han kontaktar dem, annars kan de nyfikna spelarna undersöka vad det var de såg hos tandläkaren innan han tar kontakt. Det kommer att hända detsamma hos tandläkaren, men det kan bli ett rätt så intressant samtal om de väntar på att bli

kontaktade. De kommer även att bli kontaktade om de inte håller ihop men då en och en. Försök då att få dem bli återsamlade hos någon. Det bästa stället att återsamlas är hos Bret Daniels. (Renheten i de olika hemmen är skiftande. Clark är t.ex. en slusk.)
Samlas de hos Ron eller Robert så kommer Bret eller Clarks mobiltelefon ringa. Simon kommer att kort beordra dem att samlas hos Bret eller Clark. (Hur fick han tag på det? Jo, han läste deras tankar med sin magi)
Samtalet:
Han kommer inte att berätta vad han vet eftersom han inte tror att någon kommer att tro honom. Simon kommer inte heller berätta vem han är och vilken inbladning han har. Simon berättar endast lösenordet till datorn och det är: XDRSMITH.

Karta över tandläkaremottagningen:

Vid varje dörr innanför entrédörren finns det namnskyltar och annat som förklarar vad det är för rum bakom dörren. (Självklart finns det ingen skylt för lönnrummet.)

2. Entré. Här finns det klädhängare och ett blomsterarrangemang i plast.

3. Korridor. Här hänger det bilder på kända legendariska idrottsmän och kvinnor. Längs ner på tavlorna finns det små siffror. Dessa siffror kan man söka på och få reda på att dessa män och kvinnor fått ge blodprov givetvis på order av Professor X.
4. Väntrum. Det är ett helt vanligt väntrum. Med skvallertidningar, dagstidningar, broschyrer om hur man sköter sina tänder och andra mer eller mindre intressanta böcker att läsa.

5. Reception.
Här inne finns det inte ett papper framme på borden. Det finns inget av intresse, inte ens på datorn.

6. Detta är Leroy Smiths kontor. På skrivbordet ligger mappen. Det finns både det ena och det andra på datorn. Men det behövs ju lösenord till. Det är ju klart med Roberts kunskaper behövs inte ens det, men det förenklar det hela.

1. Trapphus. Detta trapphus leder givetvis vidare och inte bara till denna våning och lägenhet. Men resten av huset har möbler och tomma lägenheter mest för syns skull. Ingen bor där.

(forts. rum 6) I skåpen finns alla möjliga tandläkare redskap. Det finns även bedövnings medel och liknande.

7. Detta är Sam Wilkins kontor. Han är inte lika insatt i konspirationen som Leroy, men vet om den för annars skulle han inte få jobba här som tandläkare. Så därför har han inte alls lika mycket på sin dator.

8. Detta är Tim Morris kontor. Han är inte lika insatt i konspirationen som Leroy, men vet om den för annars skulle han inte få jobba här som tandläkare.

9. Detta är Jack Scott kontor. Han är inte lika insatt i konspirationen som Leroy, men vet om den för annars skulle han inte få jobba här som tandläkare.

10. Toalett. En helt vanlig handikapp toalett.

11. Lönnrum. Här sitter de fyra män som kommer att attackera

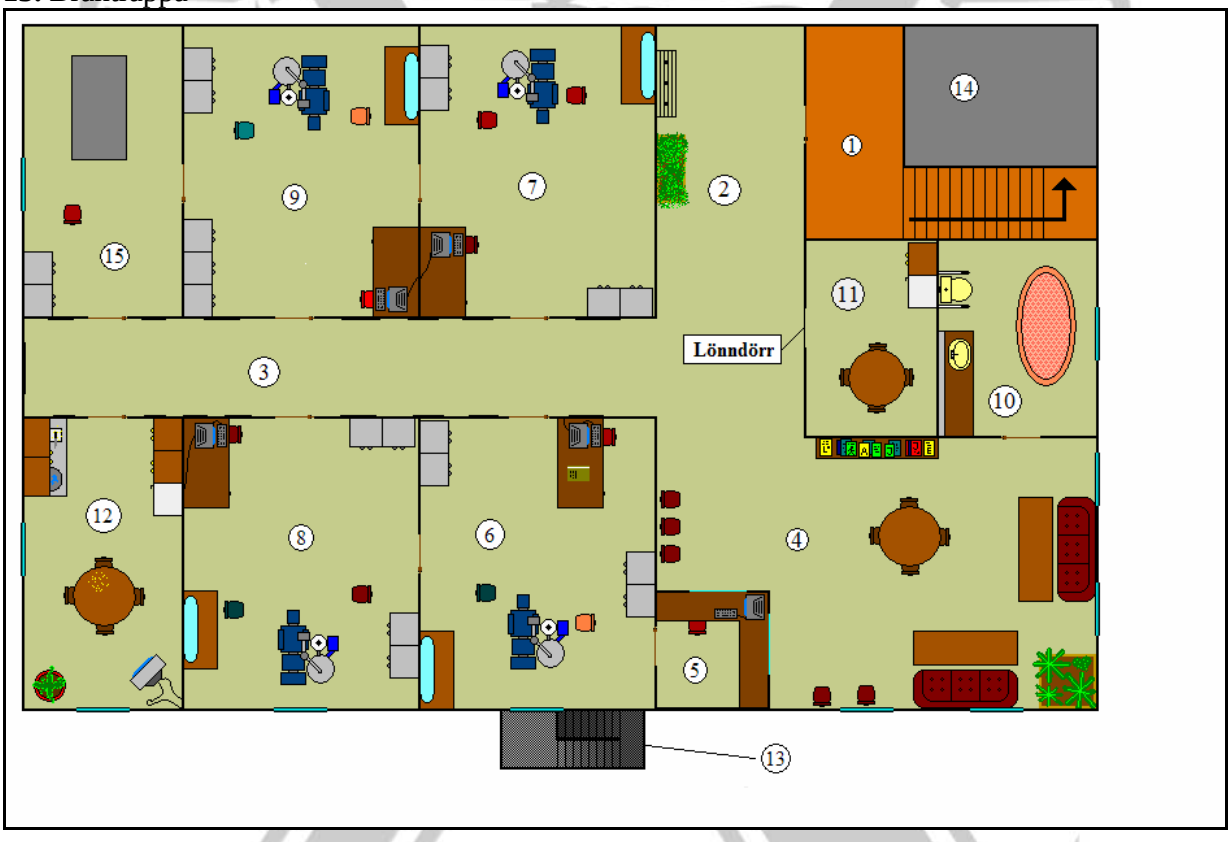
12. Lunch och fika rum. Det enda som

möjligtvis kan vara intressant här att det ligger smulor på bordet, en kniv och skärbräde på diskbänken även den med smulor på. (Smulorna är mest för att irritera Robert) Sedan finns det lite annat som man kan använda som vapen.

13. Brantrappa

14. Tom lägenhet

15. Operations och undersökningsrum. Detta rum är där monstret kommer att befinna sig i början av scenariot.



Del: 2. Varför lagade du fel hål?

När de kommer till trapphuset ser de ingen polistejp eller andra tecken på att polisen varit där. Det finns heller inga skotthål i väggar.

Väl där är det låst. (Det är det om de kommer nattetid annars är det fortfarande full aktivitet där uppe och om de blir upptäckta igen så kommer de åter bli jagade.) Leroy Smith vet inte om att hans tre agenter är döda än, det kommer han förstå vid ett nattligt besök av rollpersonerna.

Låset är inte speciellt svårt för en van dyrkare och det ska därför gå ganska lätt för den i gruppen som kan dyrka att få upp det d.v.s. Andrew McDougal. Det finns inget säkerhetssystem. Väl inne kan de leta i varje rum efter varelsen, men de kommer inte att hitta den för den är förflyttat till Zoo.

Det finns en dator i varje tandläkares kontor och de har ett lösenord som gäller för alla datorer här. Om de har blivit kontaktade av Simon vet de det, annars kommer de att få reda på det senare.

Det kan se ut som om det inte finns någon information att hämta här, men en kvar glömd mapp kan ge dem lite kött på benen.

Den ligger på skrivbordet i Leroy Smith kontor.

I den står det:
Information om dagens arbete 2013-07-18:

Tand undersökning på Robert Jackson 2013-07-18. Notis: Se till att tand X är fungerande, annars gör ett byte.

Beslutet om X:2 ska tas till Zoo avslogs. Tand undersökning 2013-07-18; även X:2s tand X ska få en grundlig undersökning. Beslutfattare Professor X.

(På ett separat papper)

Ny patient
Namn: Clark Gabel
Undersökningskod: X167
Yrke: Arbetslös
F.d. yrke: Militär
Datum för undersökning: 2013-07-18

Andra undersökningar 2013-07-18: 8st

Den person som har beteckningen Professor X är George Dawn och han förekommer hela tiden i datafilerna.
Plötsligt öppnas ytterdörren. Det är Leroy Smith som kommer tillbaka för han har glömt att lägga mappen i arkiv skåpet och efter dagens händelser med nyfikna sköterskor vill han inte att någon ska hitta mappen (vänta med att sätta in Leroy Smith tills de hittat mappen och läst den). Om rollpersoner låste dörren efter sig så kommer han gå raka vägen till sitt rum utan att ana att det finns objudna gäster på hans kontor.
Är dörren olåst när han kommer drar han sitt vapen (Glock M19) och smyger sakta in och då hör rollpersonerna honom inte. Han kommer att undersöka rum för rum. Har de dessutom lämnat dörren öppen kommer han att vara extra försiktig.
Om Leroy får fast på rp:na vill han inte döda innan dem sagt om vad dem sett och till vilka.
Dödar rollpersonerna Leroy får dem leta efter lösenordet (om de inte redan har det) själva eller hacka sig in i datorn. Vilket bara en i gruppen har kunskap om (gissa vem!). Ge dem dock inte för mycket information på en gång. Det är alldeles för tidigt, men ge dem så att fler frågor kan ställas. Dessutom bör SL vänta tills de når arkivet på Zoo tills de får alla fakta.
Observera att ta sig in i datorn är inget problem om de har lösenordet, men tänk på att de än så länge inte vet vad de ska leta efter. Detta är vad som kan vara intressanta frågor just nu:

Vad är tand X?

Svar: Om de lyckas ta sig in i datorn och hittar sina tandkort kommer de att upptäcka att den tand som är märkt med ett x har en sändare i sig.

Vem är patient X:2?

Svar: Det är ett särkilt lösenord som behövs för att dem ska komma in på denna sida och lösenordet är RTX2. RT står för Ron Taylor och X2 står för patient X:2. Om de skulle komma in där, så ge dem information som du anser är berättigad.

Varför Clark Gabel står separat på pappret?

Svar: Det kommer endast upp hans redan observerade data som stod i mappen. Detta beror på att han är en väldigt ny patient. Självklart står det om hans ”delaktighet” i dödens dal projektet, men då måste man söka på ”operation Dödensdal”.

Vad är undersökningskod X167?

Svar: Denna kod är till för att tandläkaren ska veta vad han ska göra med denna patient som är utöver det vanliga i detta fall ett blodprov. (Blodprov hos en tandläkare!?)

Vad är Zoo?

Svar: De kan inte komma in på den delen än, på grund av den klassiska orsaken ”åtkomst nekad”.

All information går att skriva ut på en skrivare som står bredvid. Det är du som SL som bestämmer vad som de ska få reda på, så om du tycker att de ska få reda på mer nu än vad som står här ovan så är det givetvis okej. Det är Robert som kan ta reda på det med sina magiska fingrar.
Om rollpersonerna inte fått lösenordet kommer Leroy Smith inte att ge dem det första taget, men givetvis under tortyr. Han kommer fram tills han ger sig hela tiden hävda att han inget vet.
Notera att tio minuter efter inloggning kommer sex agenter att storma in på tandläkare avdelningen och dem är inte tysta. Det finns en brandtrappa intill Leroys kontors enda fönster. Dem kan fly via den om de inte tar strid (vilket det sista inte är att rekommendera). Påpeka möjligtvis att det är de som gör inbrott och om polisen skulle dyka upp är det dem som får fängelse eller vid dödsskjutning en eventuell dödsdom. De befinner sig ju trots allt i Usa. Denna gång kommer inte Simon till deras hjälp.
När de flyr kommer de att bli jagade av agenterna om dessa agenter lever. Har de dödat agenterna är det bara att fortsätta med undersökningarna tills nästa gäng av agenter dyker upp och dem kommer att komma inom fem minuter.

Del: 3 Nej, nu går jag till en annan tandläkare!

När de flytt färdigt, kan de dra ut sändaren som finns i en av tänderna i Roberts mun. De kan troligtvis räkna ut att det är en till som har en sändare i en tand (Ron Taylor) och därför vill bege sig tillbaka tandläkare avdelningen. Det är försent att göra det denna natt, men vill de försöka så låt dem göra det.
Efteråt blir de uppringda av Simon som undrar vad de fick reda på troligtvis är det inte mycket.
Om de inte väntade att han kontaktade dem innan de begav sig iväg för att söka sanningen kommer han att berätta det som de inte än så länge vet (av den informationen som dem gick miste om).
De kommer säkert att fråga om deras inblandning i det hela. Till denna fråga kommer han att säga:
"Vissa av er har varit längre inblandade än ni kan ana, andra har nyligen blivit bryskt indragna. Ni alla kommer endast levande ur detta genom att söka sanningen, finna den och om möjligt avslöja den.”

Frågor kommer att ställas, men han kommer endast att svara att söka sanningen och inte lita på någon som inte tillhör gruppen. (Om de då plötsligt får för sig att de inte ska lita på honom så är det deras problem, för trots allt har Simon frivilligt hjälpt dem)
Vid ett tillfälle kommer samtalet att brytas mitt i en mening. Det är någon som har klippt av telefonledningen till huset. Om de tittar ut genom ett fönster kan de se en svart Ford stå utanför där de befinner sig.

Det är fyra agenter som har klippt av telefon ledningen. Detta för att förhindra fler avslöjande meningar. De springer snabbt in

huset (inte ljudlöst), detta händer 20 sekunder efter att man klippt ledningen. Antingen flyr rp:na eller går till mot attack.
Flyr de så att agenterna inte hinner se var de tog vägen är det ingen fara (de kan fly genom en bakdörr eller från en brandstege/trapp, det beror på hos vem de befinner sig hos), annars blir de jagade. Denna gång använder agenterna ljuddämpare.
Simon som står endast etthundra meter från platsen och ringer från en telefon kiosk kan se flykten.
Det finns många sätt att gå vidare härifrån, men det mest troliga är att de vill tillbaka till tandläkaren, men de borde förstå att någon har gillrat en fälla där. Det stämmer alldeles utmärkt, för Leroy Smith törs inte meddela George om sitt misslyckande utan och därför sitter fyra agenter på tandläkare avdelningen och väntar på dem. (Det kan nu också vara så att Leroy är dödad av rp:na) Om Leroy skulle meddela George skulle Leroy bli fråntagen ansvaret och eventuellt undanröjd, det vet han. Dessutom skulle George på mindre än två timmar radera alla spår av verksamheten på den våning som tandläkare avdelningen befann sig och sedan ”ta hand” om de som sett allt. Så det är inte för att Leroy är rädd för att hela operationen är avslöjad, utan han är endast rädd om sitt eget liv och det är därför han vill ta hand om detta på sitt eget sätt.
Det andra är att avvakta hos någon annan och vänta på att Simon kontaktar dem. I båda dessa fall har Ron Taylors sändare slutat att fungera och därför har agenterna svårt att följa efter dem.

Samtidigt på Zoo, brakar hela systemet samman på grund av kraftig el ökning. Den kom givetvis helt oväntat och på grund av detta kommer alla missfoster fria och går bärsärk på alla som vistas på Zoo. Ingen av forskarna eller vakterna överlever (ja...nästan inga). Ett av monstren lyckas till och med fly från komplexet. Mer om det senare

De två alternativ som står nedan är förslag hur man kan få Robert hem till sina föräldrar

1: Vid något tillfälle kommer de att stöta på Roberts föräldrar ute på stan som är på en liten nattvandring (i ett försök att hitta sin ”son”). Givetvis så säger dem att dem varit och ätit middag eller liknande.
Dem kommer att först försöka fråga vad som har hänt med honom. Han ser trots allt sliten ut. De kommer sedan att försöka att få alla att följa med dem hem till sig.

2: Rollpersonernas kommer kanske vilja söka upp någon de litar på och därför kanske åker de till Roberts föräldrar och ringer på deras dörr. Det tar en stund innan de kommer, men till slut kommer de och öppnar dörren.

I båda fallen bjuder föräldrarna in dem i vardagsrummet. Så fort dem kommer in frågar Rebecca om de är sugen på något, kaffe, mat eller liknande. Hon måste nämligen lämna rummet ringa efter förstärkning. Agenterna kommer sedan inom tio minuter för att hjälpa fosterföräldrarna att ta fast dem.

Del: 4. Mamma, den följde efter mig får jag behålla den?

När de flyr kommer detta hända.
Varelsen som tidigare nämndes dyker upp vid detta tillfälle. Det är natt när detta händer. Beskriv natten som lugn endast några ute liggare syns till, en gatlampa blinkar, en lätt rök stiger upp ur en kloak och sommar natten är lite kylig. De känner antagligen att de inte kan vara hemma hos någon och därför givit sig ut i natten eller så kanske de vill till tandläkare avdelningen.
Plötsligt hör de ett väsande när de går förbi

en gränd och om de tittar in i gränden ser de röda ögon som lyser i mörkret och sekunden senare försvinner dem.
Om de har skaffat sig vapen, som är fullt möjligt, kan de skjuta in gränden. Den enda som är någorlunda pricksäker med ett vapen är privatdeckaren. Även om Clark Gabel kan använda vapen så är han mycket darrhänt
Skjuter dem in i gränden träffar dem ingenting. Går de in den kommer får de se en halvt uppäten människa med väldigt slitna kläder.
Sedan börjar jakten (det är rollpersonerna som ska bli jagade). Varelsen hoppar ner från ovan (och det gör den även om de inte gjort något av de ovanstående). Låt dem känna skräcken när de ser en varelse som de aldrig sett förut. Monstret sitter hukande och tittar på dem. Den har spretande tänder åt alla håll som var och än ser ut kunna slita sönder kött. Varelsen har smala ondsinta

röda ögon. Monstrets öron är spetsiga och stora. Dens hudfärg skiftar mellan rött och brunt. Monstrets armar är långa och lika så benen. Längst ut på de kraftiga fingrarna finns klor (som varelsen greppar väggar med). Klorna är små men kan säkert göra allvarlig skada.
Denna varelse är förvånansvärt intelligent och kommer därför att fly så fort vapen riktas mot den. Den vet nämligen vad vapen kan göra för skada. Monstret kommer att springa upp för en husvägg. För att sedan jaga dem längs med husväggen. Om de skjuter djuret kommer de troligtvis att missa p.g.a. monstrets snabbhet. (SL kan antingen låta dem döda djuret eller låta det fortsätta). De kommer hela tiden se varelsen innan den försvinner ur deras sikt. När de fått slut på ammunition eller råkar springer in i en återvändsgränd kommer monstret tröttnat på att jaga dem och ger upp.

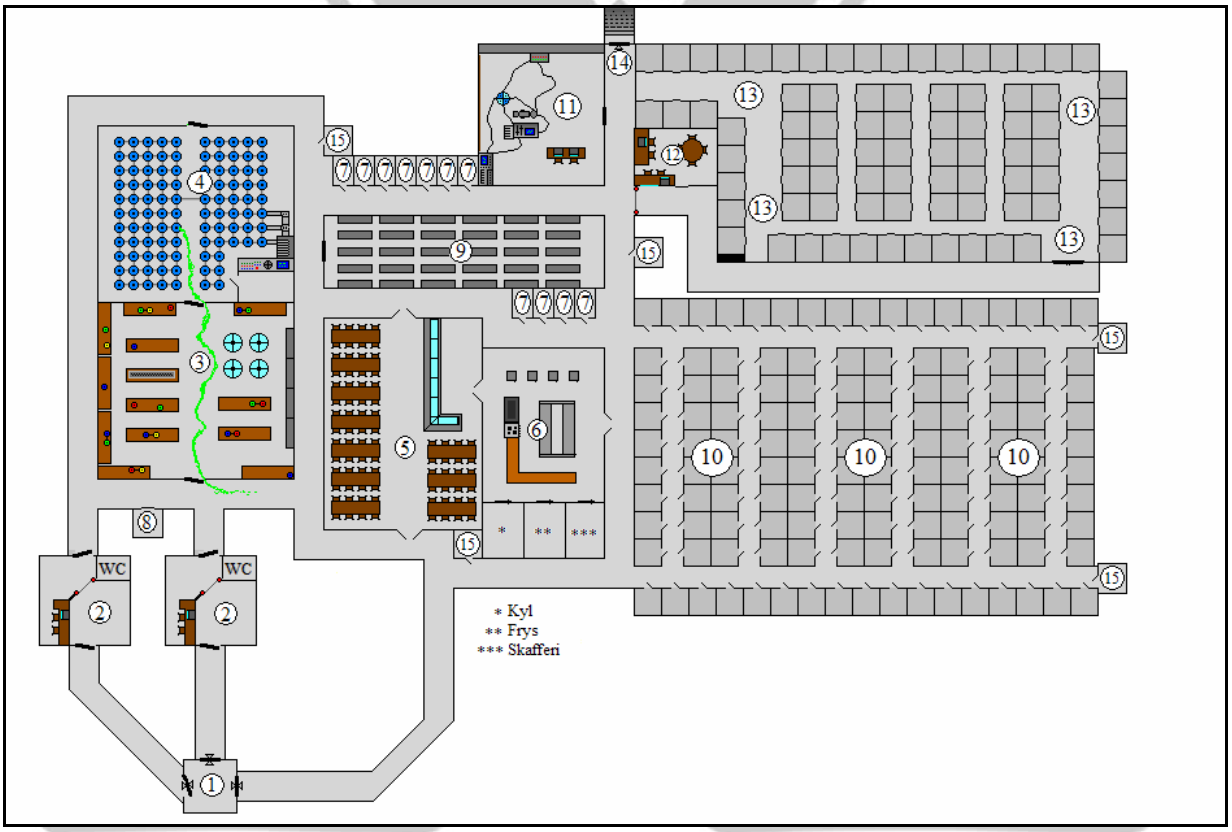
Var de än gått eller vad de än har gjort är det dags för Robert Jackson att träffa sin mor som med Simons hjälp lyckats åter flytt från mental sjukhuset.
Rollpersonerna kommer att stöta på dem mitt på ljusa dagen ute på gatan. (För troligtvis har dem sovit en stund) Hon kommer att hejda dem om inte annat kommer väl Andrew McDougal stanna till av förvåning. Medan Simon står lugnt och stilla utan att säga ett ord, kommer hon berätta vad hon vet om Zoo. Vad än de frågar honom kommer han att vara tyst.
Sonja Lee kommer att fråga om de vet vem hon är. Det vet de troligtvis inte, men om de vet det så fortsätt med det andra hon har att berätta annars så säger hon att hon är Roberts mor. De kanske vill ha bevis och då säger hon att det kan hon inte ge, men att de måste tro henne.

Vad hon vet och inte vet:
Sonja vet vad de gör på Zoo (självklart), men kommer inte att berätta hennes inblandning mer än just att hon var en forskare. Istället kommer hon att hävda att hon endast var en person som såg alltihop. Sonja känner George Dawn endast till utseende och vet därför inte vad han heter. Hon vet inte vilka andra som är inblandade i nu läget, så därför vet Sonja inget om Roberts fosterföräldrar.
Hon har information om var Zoo ligger, men hon vet inte säkert om det ligger kvar där

efter alla dessa år. Fabriks området där Zoo ligger under ligger finns åt vilket väderstreck SL än tycker är lämpligt. Sonja vet ingenting om vad som hänt efter det att hon blivit fängslad.
De kommer att lämna platsen där de är för de vet att de är buggade med en sändare i Sonja Lee högra stor tå. Simon kommer att hota med sina vapen om de följer efter eller helt enkelt smita in i en annan dimension. Men innan de går kommer Simon säga att sanning finns på Zoo i ett arkiv rum.

Del: 5. Nej, det får du inte! Vi går och tittar på djuren som finns på Zoo istället.

Rollpersonerna anländer till fabriksområdet där Zoo ligger utan att veta så mycket om Zoo, men de borde veta att det har knutpunkten i denna del av mysteriet. De bör även ha förstått att det är här de ska söka sanningen om dem själva eller få svar på vad som händer.
Ingången hittar de i en tom fabriks sal. De kommer att finna en lucka som ser ut att vara en helt vanlig golvbrunn (fast modell större). Tar de bort locket ser de en stege som leder nedåt.



Zoo:

Zoo är det ställe som själva forskningen pågick. Detta ställe ligger under en nedlagd fabrikslokal.
Det finns fyra avdelningar på Zoo.

Avdelning ett:

Det var här man framställde DNA. Dessa DNA formler var olika från försök till försök. Det vara en kombination mellan lejon, haj och människa eller ödla, noshörning och människa eller annat. Det som var huvud ingrediensen är i alla fall

mänskligt DNA. Denna avdelning har varit öppen sedan Zoo blev färdigt byggt 1986.

Avdelning två:

Där är avdelningen där man låter varelserna växa till sig och bli vuxna. Detta sker under noggrann övervakning. Denna avdelning har varit öppen sedan 1989.

Avdelning tre:

På denna avdelning hjärntvättar man de försöksdjuren som de sätter ut i samhället. De får dem att tro att de levt i ett visst antal år och att de har en bakgrund. Denna avdelning har endast varit öppen i 10 år och detta beror på att det var då de började få mänskligt utseende på försöksdjuren.

Avdelning fyra:

Den här avdelningen är en hård bevakad avdelning för det är här alla misslyckade försöksdjur blir instängda för att studeras, för att komma framtill vad det var som gick fel.

Karta över Zoo:

Det är helt mörkt när de kommer ner så de kommer att se någonting om de inte har ficklampor med sig. De får annars gå och fixa en eller flera.

En kall rök ligger (2dm hög) längs golvet runt hela Zoo på grund av den läcka på rörsystemet till maskinen som upprätthöll livskraften åt de missfoster som ännu inte var fullvuxna.

1: När de kommit ner för stegen som leder från det tomma fabriks golv och ner till det första rum ser de tre tunga järndörrar som öppnas med varsin ratt som sitter respektive dörr. En av dessa är redan lite på glänt (den till vänster), de andra är fast och orubbliga.

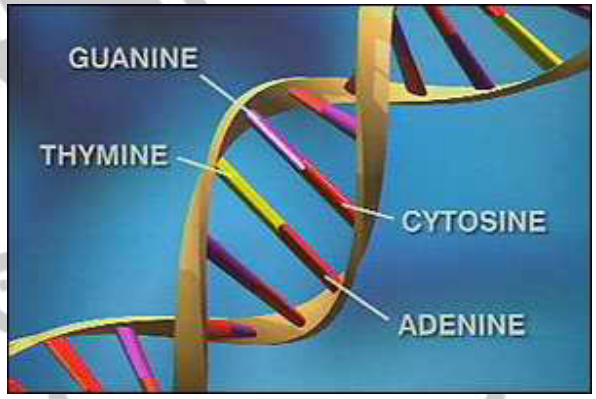
Den till höger är fast svetsad och därför går den inte att öppna. Den rakt fram går inte heller att öppna. Det beror på att från andra sida har skott avlossats för att döda ett av de monster som kommit fria, men de har istället träffat dörrens vitala delar. Så nu går den inte att öppnas. På dörrens utsida syns tydliga täcken på eldstrid tack vare utbockningar från kulorna som träffat dörren.

2: Detta är ett säkerhetsrum. Normalt sitter det två hyrda säkerhetsvakter här, men när rollpersonerna kommer hit är rummet tomt. De kan se spår av blod leda ut rummet trots röken som ligger på golvet (detta gäller båda rummen).

Det som står här nedan gäller det första säkerhetsrummet som de kommer till:

Rör de någon gång den datorn som finns inne i säkerhetsrummet. Kommer datorn tro att de vill stänga den yttre dörren som de nyss passerade sedan kommer datorn att kollapsa. Poängtera att den är på, vilket kan få dem nyfikna. Annars kan du säkert helt enkelt låta datorn stänga dörren ändå. Om du vill kan göra det extra spännande låt dem höra ett släpande ljud från ventilationstrumman eller framför dem i gången precis innan dörren stängs.

Det lilla rummet inne i säkerhetsrummet är toalett rum.



3: Detta är avdelning 1. Rummet är 30 gånger 30 meter STORT. Det har all utrustning som finns att få tag på inom genteknik, så gör en enkel beskrivning av rummet. De kommer att hitta något slemmigt som ligger på golvet. Det är ett slem spår som leder från rum 4 till detta rum och ut i korridoren och sedan till vänster. Där det

några meter försvinner.

4: Detta är avdelning 2 och rummet är lika stort som det föregånga rummet. Det finns många stora glasrör som alla är krossade i rummet. I mitten av rummet finns en stor maskin som ska upprätthålla de livsnödvändigheter som behövs för att monstrerna ska kunna leva. I högra delen av rummet finns ett rum med en kontrollpanel i. Den är förstörd och från ett sprucket rör kommer den kalla dimma som ligger längs golvet.
Från detta rum leder det slem som beskrivs i rum 3. Det kommer från ett av de tjugotvå rör som finns i rummet. Det rörsystem som finns i detta rum läcker, det är därifrån röken kommer. Om SL vill kan det finnas någon varelse kvar i tuberna.
Ett svagt blått sken kommer från tuberna som ger rummet ett mystiskt utseende.

5: Detta är en matsal. Här inne sitter en överlevande bakom servering disken. Precis när rp:na kommer in ser de en honom fly in i köket.

6: Detta är ett storkök. Det finns metall bänkar med lådor i, rostfria bunkar, slevar stekpannor och annat som finns i ett kök. Mannen som flytt in i köket står lutad mot en bänk, men är vänd mot dem. Han är skräckslagen. På en namnskylt på bröstet står det doktor Steven Anderson. När han ser att det var människor som kom efter honom börjar doktor Anderson tala osammanhängande. Han berättar om vad som har hänt men vänder på meningar, hoppar över ord. Kort sagt han har blivit galen.
Doktor Steven Anderson är den enda levande personen som finns kvar bland personalen...än så länge. För när han har pratat färdig reser sig en varelse honom. Den är tre meter hög. Den har en extrem stor kroppshydda. Varelsens armar har en omkrets på 80 centimeter och på händerna har den tio centimeters klor, som ser ut att vara extremt vassa (och det är dem). Dess huvud är enormt och i pannan sitter ett horn stort som en noshörnings. Varelsens tänder är många och sitter tätt, även dem ser ut att vara sylvassa. Dess hud är mörkbrun och kroppen är täckt med ådror som ser sprängd fyllda ut. Varelsen röda ögon glöder likt magma.
När den rest sig upp höjer den sin vänstra stora kloförsedda hand för att sedan sänka den med sådan kraft och snabbhet att den sliter sönder Stevens hals. Vad rollpersonerna än gör kommer den inte att förfölja dem, flyr de sätter sig den ner och börjar äta på doktorn, skjuter de så faller den till golvet men den är inte död (se nedan). Tittar rollpersonerna efter kommer de att tro att den är död.

7: Detta är toalett rum. Här inne finns inget av intresse, om inte SL tycker att det borde finnas det.

8: El-fördelar central:
Detta rum är fyllt med apparater med knappar och lampor som normalt lyser. Nu sprakar endast maskinen till då och då. Den är trasig, men fördelar ändå lite el.

9: Arkivet:
Dörren kan öppnas antingen av Rons styrka eller antingen Andrew flinka fingrar. Det går också att skjuta upp låset, men ett pistolskott är ett extremt ljudligt sätt att öppna dörren Här kan rollpersonerna frossa i hemliga uppgifter. Det finns massor av papper om Professor X (dock står det inget om hans riktiga namn) och andra inblandade personer. Det finns uppgifter om tester, misslyckade och mindre lyckade. Allt är noggrant katalogiserat. (T.ex. Robert Jackson/Lee alla viktiga förehavande finns här)
10: Dessa små rum är för dem som övernattat här. I rummet finns ett litet toalett rum med dusch i (1,5*1,5meter), en säng och

en garderob. De kan säkert hitta något så som en hand, ett huvud, en massa blod eller så kanske ett monster. SL får improvisera lite.

11: Detta är avdelning 3 och här hjärttvättades de ”patienter” som skulle ut i verkligheten.
I rummet finns tortyr redskap, maskiner som kan manipulera en människas hjärna. Mitt i rummet står en stol med läderspännen på.
Ron kommer få ett återminne av detta rum. Han förstår att han varit i detta rum och suttit i stolen som befinner sig i mitten av rummet.

12: Detta är ett extra säkerhetsrum som man måste passera om man har något att göra med ”djuren”. Utanför finns det stolpar som kunde läsa av om någon obehörig kom in (dvs. om de som passerade inte hade ett berättigat passerkort i fickan eller på kläderna) då hördes ett larm, men inte nu. Fast det kan vara ett spännande inslag att få tyst på larmet så att monstren inte kommer till dem. Låt det tjuta om det finns tid till det.

13: Detta är avdelning 4. I dessa små rum och hålls försöksdjuren separat från varandra.

14: Detta är en nödutgång som leder till ett nedlagt tunnelbane spår, som i sin tur leder till ett nedlagd tunnelbanestation.
När rollpersonerna öppnar den tunga järnporten hör de ett morrande bakom sig. Vänder de sig om kommer ser dem monstret från köket. Den är fortfarande hungrig och har sniffat upp dem. Den vill dessutom ha hämnd.
Dags för rollpersonerna att fly eller stanna för att dö.

15: Detta är städskrubbar. Med allt vad en städare behöver. (Man kan kanske improvisera ihop ett eller flera vapen.)

Det kan vara en aning tråkigt att gå i gångarna om inget händer därför kan de hitta en och annan avtuggad kroppsdel. Observera att monstren har dödat varandra. Det finns endast ett fåtal monster kvar och dem kan finnas lite varstans. I lufttrummor springer det runt små varelser (med klor och lysande ögon) och i något rum kan monster också finnas. Men låt det inte bli ett action scenario utan låt det vara ett skräck scenario här i slutet.

Ner på tunnelbanespåret kommer de troligtvis vara skärrade av händelsen. De kan höra monstrets kraftiga och målmedvetna steg komma närmare.
De har två håll att springa, höger eller vänster. Det spelar ingen roll för de kommer till en tunnelbanestation i vilket fall som helst.
De hör ett vrål från monstret som förkunnar att han inte är långt borta. (Om de stängde järnporten har monstret nu slagit upp den.) De hoppar upp perrongen. För om de inte hoppar upp och istället fortsätter kommer de snart till ett galler. Då blir de tvungna att vända om.
Tunnelbanestationen ser ut som vilken mindre tunnelbanestation som helst. Det är du som SL som får använda fantasin.
När de springer upp för trappan, som leder upp från mörkret, får de åter höra ett vrål ifrån monstret. De kommer att nå trappans topp. De kommer troligtvis springa mot utgången, men när de når den finns självklart ett galler för utgången och de kan ju försöka ta sönder det. Genom gallret kommer dagsljus som gör att man ser klart ända till trappan som leder ned till undervåningen.
Dem kanske tänker gömma sig. Låt dem då göra det innan det som står nedan händer.
De kommer att ser monstrets röda ögon närma sig i mörkret. De kanske har gömt sig eller står skräckslagna vid ingången till tunnelbanan. Då rp:na ser ögonen ökar deras puls.
Då kommer de att höra ett annat ljud än monstrets flåsande. Rp:na hör steg från

någon som närmar sig bakom monstret. Monstret kommer att vända sig om och ser på en man i rock. Det är Simon som kommer för att hjälpa rollpersonerna en sista gång. Simon stannar. Han står stilla och ser tillbaka på monstret. Monstret blir rasande av okänd anledning och går till attack mot den nya ”människan” som anlänt (Simon).
Simon lyfter lugn upp sina H&K MP5K och skjuter mot monstret. Monstret faller till marken efter en lång skott salva. Simon går fram till det nu för alltid stilla liggande monstret.

Han säger:
”Det ni har sätt är resultatet av DNA tester som man gjort för att utvinna ett mänskligt vapen som är så snabbt, starkt och intelligent att det är svårt att besegra. De har inte lyckats...än. Men det är bara en del av sanningen och jag tror att vi kommer att ses igen.”
Sedan börjar han sväva samtidigt som vita ljusflingor cirkulerar runt honom. När han tillslut är en meter över golvet försvinner han i ett starkt bländade ljus.
Nu kan de lugnt och stilla, för eller senare kommer de ut. Här bör SL fråga vad de kommer att göra med all information de har. Men vad de än gör kommer ingen att tro dem, så därför….SLUT för den här gången.

Tips och trix:

Det som kan vara ett problem i början av äventyret är att få spelarna att testa sina rollpersoners personlighet och spela dem så bra som möjligt.

Exempel på karaktärs tester:
Ron Taylor:
Försök sätta in saker som kan göra honom arg. Kanske någon väldigt modig ficktjuv, en som börjar bråka när han blir puffad av Ron eller något annat som kan irritera honom.
Robert Jackson kan gå på hans nerver.
Under speltestet lyckades han bli irriterad på sina nyfunna vänner och ändå behålla en bra kontakt med dem. Han försökte dessutom göra allt för att inte sova. KAFFE!

Andrew McDougal:
Han gillar att ljuga och gör det när det passar honom. Det är givetvis upp till honom när det ska hända. Han har ju något att dölja trots allt. Dessutom kommer hans före detta flickvän att dyka upp.

Clark Gabel:
En och annan vietnames, irakier eller iranier går väl att sätta in, eller hur. SE UPP!! Dessutom ska Clark försöka ta kommandot i gruppen

Bret Daniels:
Han gillar nyheter och att utnyttja folk och det kan han göra ganska friskt i detta äventyr. Det gjorde han också under speltestet.

Robert (Lee) Jackson:
Så fort smuts eller svett dyker upp ska han helst insistera på att få byta sina kläder eller börja städa. Han kan gnälla på andra, men det som ska vara övervägande är hans paranoia.

Händelser som kan hända under äventyrets gång:
Vid något tillfälle kommer Sara Ford (givetvis kommer hon att säga vad hon hette när de träffades) att dyka upp vid Andrew McDougals detektivbyrå. Hon är klädd i en röd mycket vacker klänning (eller något annat sexigt). Men går det inte att låta henne komma till Andrew, låt dem stöta på henne någon annanstans.
Sara kommer att säga att hon saknat honom. Hon kommer att försöka övertyga Andrew att hon var gift när de träffades och att hon saknar honom plus en massa annat. Allt detta gör Sara för att hon ska få en extra belöning eftersom Sara har lokaliserar dem helt utan hjälp. När hon gjort det kommer efter cirka fem minuters kall prat en svart Ford stanna utanför hyreshuset
Detta bör hända efter att deras sändare tänderna gått sönder.

Ett tillägg:
Sändarna i tänderna är illa däran p.g.a. att de är relativt gamla (6mån) så de visar deras position lite då och då för agenterna Detta gäller specifikt Roberts tand. Om de lyckas hitta sändaren i Rons tand och får ut den så är det bra. Men om det inte händer så kommer den ändå att gå sönder efter det andra samtalet med Simon.

Detta scenario är likt många andra en aning styrt. Men om spelarna gör annat än vad som är tänkt så bör SL improvisera utifrån informationen i scenariot. Dock går det alltid att sätta in Simon och låta honom leda rp:na in på rätt spår.
Tänk på att spelarna aldrig gör som SL har tänkt! Så improvisera med sunt förnuft!

Jag hoppas att ni som spelat Hemligheten med X är sugna på att få veta mer. För det kommer ett scenario där man får veta mer om vad allt detta handlade om. DEN SOM LEVER…FÅR SE!

Äventyrskonstruktör(er): Patrik Ljungberg, med en viss hjälp från Martin Lindblom.

Tack till Matteus Laurent som hjälp till med korrekturläsningen

SLP!

Namn: Leroy Smith
Yrke: Tandläkare och hemlig agent åt George Dawn.
Ålder: 42år

Uppdrag: Han ska se till att allt går som det ska på hans arbetsplats d.v.s. ser till att alla som är inbladade blir informerade om dagens ovanliga behandlingar t.ex. att stjäla DNA. Han ska se till att alla som är försedda med en sändare ska få den undersökt och få den bytt vid behov. Leroy ska även se till att utomstående inte får se vad de håller på med på detta tandläkare ställe.
Han är direkt ansvarig under George Dawn.

Bakgrund:
Den är oviktig förutom när han blev inblandad och det var år 1999.

Personlighet:
Är en vimsig person som lätt glömmer saker som papper, att ringa, att låsa. Det händer ofta att han ofta åker tillbaka till sin arbetsplats efter arbetsdagen för att se till att han ej har glömt sådana saker.
Leroy älskar sin del av konspiration mot naturen och mänskligheten. Därför är det mycket svårt att få någon information ifrån honom. Han vet dock allt som går att veta om denna konspiration, från Sonja Lee till patient X:2. Han kan även ge lösenordet till datorn.

Simon:
Ålder: 210år
Yrke: Beskyddare/Halvängel

Utseende: Han har långt brunt hår. Han är normalbyggd, trots sin enorma styrka. Han är oftast klädd i en brun trenchcoat och under har han jeans och t-shirt där det står ”wake up” i eld text på. Går ofta klädd i svart cowboy hatt med silver band.

Simons vetskap om forskningen:
Han har i månader varit en av de underlydande agenterna. Han har aldrig utfört några illdåd, men har under den tiden luskat ut ett och annat om forskningen. Han var bland annat på plats i Dödens dal när Clark Gabel pluton utplånades. Simon har nu fått nog. Han kommer att dyka upp då och då för att berätta vad han vet för rollpersonerna eller för att hjälpa dem ur en knipa. Detta gör han inte för ofta för.

Personlighet:
Han är lugn och metodisk, han gör inget förhastat. Han talar alltid med en lugn stämma.

Krafter:
Han är enormt stryktålig och stark. Han är pricksäker som få med sina två H&K MP5K. Men dessa två k-pistar skjuter inte vanlig ammunition utan den är väldigt kraftig och kan penetrera pansar om det så behövs. Simon känner på sig när någon vill honom illa, som ett sjätte sinne.
Han kan uthärda kyla, värme, tortyr och smärta otroligt länge. Det är nästan som om han förträngt

detta.
En udda förmåga som Simon har är att han kan gå in och ut genom de tre dimensionerna (se vidare dimensionerna, i Frågan om X) när han vill. Simon gör det när han vill försvinna plötsligt. Han gör det dock inte för ofta (Han har andra krafter men dem använder han inte i detta scenario.) De andra dimensionen är trots allt inga trevliga världar. Han är dock noga med att göra det när ingen ser. Ett exempel är när han precis går runt ett hörn.

Agenterna:
De är alltid tystlåtna om deras uppdrag. Detta beror kanske på att de betalas stora summor
De kommer ofta snabbt och lämnar platsen snabbt

Namn: Sara Ford (Catrine Smith)
Yrke: Prisjägare; tillfällig agent
Ålder: 29år

Utseende:
Hon är en mycket vacker kvinna som ofta går klädd i utmanade kläder.

Personlighet:
Hon är hänsynslös när det gäller betalda uppdrag, hon utför dem till punkt och pricka. Sara flyr sällan, men då hon gör det kommer hon ALLTID tillbaka för att avsluta uppdraget.
Sara är en skådespelare in i märgen. Hon spelar sin personlighet som situationen kräver.

Denna SLP är endast till för att göra Andrew McDougel lite förbannad när sanningen når honom.

Herr och fru Jackson:

De är alltid glada ibland överdrivet glada. De är alltid hemtrevliga, ibland lite överdrivet. Men eftersom de saker de gjort genom åren skulle skicka dem direkt till den elektriska stolen om de blev påkomna så är det otroligt lojala mot George Dawn.

Rollpersonerna till SL. Det som står nedan skall inte spelarna känna till.

Om det blir nödvändigt att slå för färdigheter (d.v.s. om SL anser det) så använd en D20. Du behöver inte slå alla slag dolt, men vissa färdigheter vet inte spelaren att sin rollperson är sämre än vad han verkar t.ex. är Clark Gabel inte alls bra på att skjuta. Han är ju alkoholist.
Därför kan det vara nödvändigt att inte låta spelarna veta vad dem har i färdigheterna. På en eventuell fråga vad dem annars kan. Så relatera på vad en annars medel Svensson kan och de färdigheter som är yrkesrelaterade.

Robert Jackson

Yrket:
Det är det enda som är sant med hans liv, för det har han åstadkommit själv.

Bakgrund:
Hans mamma lever, hon var en mycket duktig forskare som lyckades för bra. Hon sattes på mentalsjukhus för mer än tjugo år sen och glömdes bort. Ingen kommer ihåg henne nu, ja, nästan ingen i varje fall. (se äventyrets bakgrund) Hans pappa mördades, men George iscensatte en bilolycka.

Personlighet:
Han är en pedant person. Robert lider av förföljelse mani men det är inte utan orsak. För allt han gör avlyssnas eller filmas. I hans hus finns det buggar och mikrokameror.

Föräldrarna:
Hans fosterföräldrar är agenter åt George Dawn. De har lyckats hålla det hemligt under alla dessa år, men det kan när som helst avslöjas.

Just nu:
Att notera är att Robert Jackson har en sändare i en av sina tänder som gör att man alltid vet exakt var han befinner sig. Den behöver ses över då och då, det är därför han är hos sin tandläkare. Han tror dock att det är en normal undersökning.

Färdigheter:	FV:
Datorkunskap	20
Iakttagelseförmåga	15

Ron Taylor

Yrket: Hans yrke är en bluff. Ron kan laga bilar men verkstaden är en ”kuliss”. Innan dess tror han att han var arbetslös. Detta sista är fullkomligt fel, han har endast levt i sex månader.
Alla som jobbar på firman är forskare som ska se hur han beter sig i det civila. De noterar allt som rör honom. De har givetvis noterat hans aggressiva förändring.

Bakgrund:
Hans liv bluff för det liv som han levt började för cirka sex månader sedan. Han föddes vuxen i

ur ett stort glasrör. Hans far finns inte registrerad och inte mordet som han är så övertygad om att det har skett, eftersom det aldrig hänt.
På forsknings centrats databas är han registrerad som X:2, där finns alla hans uppgifter. Inklusive de falska

Personlighet:
Hans personlighet är lite luddig eftersom han egentligen bara har fått sex månader att bygga den. Den har dock utvecklas till det djuriska inom honom och därför har blivit lättretlig. Det forskarna dock inte vet om är hans drömmar, dem har de inte undersökt.

Krafter:
Han är otroligt stark, men det vet han inte om. För styrkan blockeras när han är lugn. Den kommer fram när han blir arg. Han kan till välta bilar (och då menar jag inte Fiat eller liknande, utan större bilar. Ron får dessutom ett djurs sjättesinne för fara och han blir otroligt snabb.

Just nu:
Ron sitter och sover hos sin tandläkares väntrum och väntar på att få komma in när han somnade var han ensam i väntsalen. Han måste också få sin sändare som de satt i hans mun undersökt, precis som de gjort med Robert Jackson i alla år.
Det forskarna inte är riktigt eniga om är om de ska låta honom finnas kvar eller om de ska sätta honom på Zoo, med de andra missfostrena. Därför har George Dawn beslutat att låta honom hållas.

Färdigheter och annat han är bra på:
Han kan lyfta över 1 ton och välta tyngre bilar.

Färdigheter:	FV:
Köra alla fordon	17
Reparera fordon	19

Clark Gabel

Bakgrund:
Hans bakgrund har inte påverkats av George Dawn illdåd fram till för ett år sedan. Då Clark fick order om att anfalla Dödens dal. Det var givetvis en otålig George Dawn som ville testa några av sina missfoster, som var fader till orden.
När soldaterna var på plats sände han alla monster som var på plats ner i dalen. Där de slaktade alla utom tre soldater. Dessa tre skulle bli utmärkta DNA test objekt för framtida försök.
Detta fick självklart aldrig Clark Gabel veta.

Yrket:
Han är sedan fyra månader avskedad från armen på grund av psykisk instabil. Nu lever han på små jobb som diskare, utslängare eller annat som han kan få.
Det finns dock ett problem han ser ibland illusioner av irakier eller andra anti amerikanska personer. Vid sådana tillfällen blir han väldigt våldsam. (se nedan).

Personlighet:
Han är extremt militärisk i sinnet, han hoppas att någon gång få komma tillbaka till armen. Det kommer han nog aldrig att få. Detta på grund av att han då och då ser i syne. Clark ser ibland anti amerikanska personer som ser extremt hotfulla ut mot honom. De står ibland med dragna pistoler eller kommer springande med en sprängladdning runt magen.
Han är helt klart psykisk instabil.

Just nu:
Clark Gabel sitter hos en tandläkare som han aldrig tidigare har varit hos. Detta beror på att militären har beslutat att kompensera honom för hans avsked och givit honom gratis tandvård (hmm?). Detta är en ganska udda kompensation och detta beror på att George Dawn har beslutat att pröva ett DNA från en psykisk instabil person.
Det är planerat att Clark ska bli nersövd och bli bestulen på lite blod (undersökningskod: X167) och sedan vakna upp i tron att han fått tandvård. Nedsövningen är bara för även han ska få en sändare i en av hans tänder.

Special information:
Trots hans militäriska bakgrund är han ingen bra skytt längre, han har blivit darrhänt.

Färdigheter:	FV:
Vapenkunskap	17
Skjuta med eldvapen	6
Militärstrategi	16
Iakttagelseförmåga	13

Andrew McDougel

Bakgrund:
Det började bra för Andrew, men när han fyllt tjugo åtta år hände det som inte fick hända han blev dömd för narkotika innehav. Givetvis så hade det blivit placerat där av någon. Denna någon var en prisjägare vid namn Sara Ford. Detta var hans flickvän vid den tiden, men att det var hon som placerade narkotikan fanns inga bevis för. Då gick hon under namnet Catrine Smith. Hon kommer att tillbaka under ett annat tillfälle in i äventyret för att distrahera Andrew.
Hon kommer att snyfta, vara ledsen och be om ursäkt för att hon lämnade honom. SE vidare SLP!

Personlighet:
Den finns inte mycket att säga om, mer än det som står på dem pappren som ges till spelare.

Just nu:
Även där står allt som är intressant i spelarens papper.

Färdigheter:	FV:
Iakttagelseförmåga	14

Låsdyrkning	15
Datakunskap	10
Skjuta pistol	14
Polisfärdigheter	13

Brett Daniels

Bakgrund:
Han har den bakgrund som står på spelar pappret.

Personlighet:
Även på spelar pappret står hans personlighet som är intressant.

Just nu:
Han sitter och väntar på att något intressant ska hända i ett väntrum hos en tandläkare vid namn Leroy Smith (men vid det här laget visste väl du det redan).

Färdigheter:	FV:
Akrobatik	17
Iakttagelseförmåga	15
Låsdyrkning	6 (Han tror att han är bra på detta, men han är det ju inte alls)
Kontakter inom media	15 (Han känner folk inom media, men de flesta tycker att han är en skvallerjournalist).

Notis: Om det är endast fyra spelare bör denna karaktär försvinna. MEN jag tycker ändå INTE att han är en utfyllnads karaktär. Han behövs för intressanta konflikter och för att spelarna ska ha en journalist att vända sig till.

Robert Jackson

Ålder: 24år

Om yrket:
Du är en 24 år ung man som verkligen lyckats i livet. Du är en datautvecklare som vet det mesta om datorer, hur man använder dem och hur man gör för att tjäna pengar på det. Man kan säga att det du inte vet om yrket är inte värt att veta.
Att ha lyckats så som du har gjort är det få som har gjort. Du har en års lön på 400.000dollar (vilket är nästan är 3000 000 kronor). Det är nog extremt få som har det i din ålder.

Bakgrund:
Du har fosterföräldrar. De har sagt att din mamma dog i cancer när du var fyra år och att din far blev på körd av en bil och dog när du var tre. De ligger begravda på en av New York alla gravgårdar i en familjegrav. Du har många gånger varit där och besökt den.
Du växte annars upp i en lycklig och kärleksfull familj som kunde erbjuda en mycket bra utbildning. Dina föräldrar heter Martin och Rebecca Jackson och du älskar dom mycket.

Klädsel och utseende:
Du klär dig ALLTID i kostym och vill helst alltid vara ren och fin. Du har välkammat blont hår och blåa ögon.

Personlighet:
Du är en pedant människa som älskar ordning och reda i alla de former. Du blir lätt irriterad när du ser en skjortkrage ligga fel, kläder som inte är extremt släta och fina eller om någon inte har placerat sina böcker eller dylikt i alfabetisk ordning. Detta bör vederbörande förstå och rätta till. Något som du verkligen inte tycker om är när personer luktar svett utanför träningslokaler. Vilket gör att du extremt sällan själv springer eller stressar. Du planerar noga i förväg.
På senare år har du känt dig förföljd av allt och alla. Det händer ofta att du ser dig över axeln eller ser efter om din post har blivit kollad. Du är med all säkerhet förföljd av CIA, FBI och andra organisationer. De i din närhet skulle säga att du har fel, men det är givetvis dem som har fel.
På grund av detta har du blivit en extremt tillbaka dragen människa. Du litar inte på någon längre, förutom dina föräldrar och dem älskar du högt. Du brukar dessutom besöka dem lite då och då.

Just nu:
Du sitter i din privata tandläkares väntrum. Du har givetvis kollat hans bakgrund. Han verkar okej, men lita inte på någon. Hans namn är Leroy Smith
I väntrummet sitter det fyra andra personer. En av dem sitter och läser New York Times, du ser inte hur han ser ut för tillfället eftersom han sitter gömd bakom tidningen, men hans byxor är illa valda. En annan sitter och sover i sin stol, han ser ut som en medel inkomsttagare. Hans röda skogshuggarrutiga skjorta är dåligt struken och du gillar det inte alls.
Den tredje av dem har kamouflage byxor en grön t-shirt, han har två dagars skäggstubb eller om det är tre dagar. Du undrar om han verkligen tillhör det militära, med tanke på hur hafsigt han har tagit på sig sina kläder.
Den fjärde mannen sitter och läser något ur ett papper, då och då använder han sin penna för att skriva på pappret eller ändra. Han har åtminstone försökt klä sig ordentligt, men även den ser en aning ostruken ut. Patrask hela bunten.

Din utrustning består av en häftig Chrysler, datautrustning och andra lyxprylar. Din lön är ju trots allt du har en års lön 400 000 dollar. (Motsvarar 3.000 000 kronor). Du

äger ett hus.

Färdigheter som du är väldigt bra på:
Datorer, Iakttagelseförmåga

Ron Taylor

Ålder: 23år

Bakgrund:
Din barndom känns lite dimmig trots din ringa ålder av 23 år. Du minns att du växte upp i Utah framtill det att du fyllt 4 år sedan flyttade du och dina föräldrar till New York.
När din far förlorade jobbet började han att dricka och allt gick snabbt utför. Han blev alltmer våldsamt hotfull och en dag blev han mer än bara det. Du hade nyss fyllt 6år (tror du; för du vet inte riktigt hur gammal du var. Du vill helst glömma honom) när din far dödad din mor. Han sitter nu i fängelse och väntar på dödstraff eller så har domen redan avkunnats. Du själv lyckades undkomma genom att gömma dig i källaren bland smutstvätten. Din far var alldeles för full för att hitta dig, så istället somnade han vid matbordet. Vilket gjorde att du lyckades fly till er granne för att ringa polisen.
Du blev sedan placerad på ett barnhem, där du växte upp lugnt och stilla. Barnhemmet hette Skogsdungen. Vid tretton års ålder blev du intresserad av bilar och motorer av alla de slag och på den vägen tänkte du vandra.

Om yrket:
Nu när du är 23 år gammal är du en bilmekaniker i firman Davis & Co. Där har du jobbat i sex månader innan dess var du arbetslös eller jobbade på olika ställen som diskare eller liknande.

Klädsel och utseende:
Du klär dig ofta lätt och ledigt, ofta i en skogshuggarskjorta och jeans. Du har grova anletsdrag. Du är över 210 centimeter lång och är relativt stark. Men du brukar inte styrketräna utan du är bara stark. Du har mörkt hår och bruna ögon.

Personlighet:
Du gillar att mecka med bilar och trivs därför med ditt jobb.
På senare tid har du märkt att du lätt blir arg och ibland även för småsaker. Du kan bli arg för att till exempel någon lånar en skiftnyckel av dig en halvminut, bli knuffad, att någon tränger sig före dig eller liknande. Det har hänt att du även blivit våldsam, vid sådant tillfälle (men du vill inte bli arg). Vilket gör att du efter ditt utbrott gärna ber om ursäkt.
Du lider av sömnbrist och kanske är det därför du är så lättretlig. Din sömnbrist beror på att du har mardrömmar och de återkommer natt efter natt.
En av dina återkommande drömmar:
Du öppnar dina ögon och ser dig omkring. Du ligger i ett stort vatten fyllt glas rör. Var är du? Din kropp har slangar som sticker ut lite här och var. Dessa slangar leder upp till toppen av röret. Runt din mun har du en andningsanordning. Var är du?
Du försöker se ut ur glasröret. Du kan se män i vita rockar som går fram och tillbaka över golvet.
En man går fram till ditt rör och samtidigt som han tittar in knackar mannen på det.
– Du ska snart få komma ut, säger han. Vi är så nöjda med vad vi har gjort med dig.
De berömmande orden ger en lyckligt värmande känsla.
Plötsligt börjar vattnet att sjunka undan.
Du känner dig glad.
När slangarna släpper från kroppen gör det en aning ont, men det gör inget för du ska snart bli fri.
Du blir upplyft ur röret av metall armar och placerad på ett operationsbord.
Du känner dig nervös, men ändå glad.
Männen i vita rockar står runt omkring dig, de ler och den lyckliga varma känslan återvänder.
– Vi är så nöjda med dig, säger en utav dem.
Han tar fram en spegel och håller den framför ditt ansikte.

Du ser att ditt ansikte är förvridet. Ditt högra öga har fallit ned en bit och ditt vänstra har placerats högre upp. Där din näsa borde sitta finns endast två hål. Ditt skinn är slappt och verkar inte sitta fast på ditt ansiktsmuskler.
Du vill skrika, men kan inte.
En av männen i vita rockar säger frågande:
-Är du inte nöjd?
Du känner dig rädd, rädd, rädd, rädd...Du vaknar kallsvettig. Du minns drömmen och vill inte somna om. Detta kommer bli en lång natt, igen.

Just nu:
Du sitter i din privata tandläkares väntrum och sover. När du somnade var du ensam i väntrummet. Varför du går till denna tandläkare är för att du alltid har gjort det. Det är nämligen så att det gjorde dem som bodde på barnhemmet Skogsdungen. Det var ett fint barnhem så de hade råd med att erbjuda det. Så nu när du är vuxen går du dit av ren vana.

Utrustning:
Du bor i en liten hyreslägenhet. Du har en fjorton år gammal Volvo som du då och då får lov att laga. Du har verktyg. Din månadslön är medelmåttig 2900 dollar. Du har annars vardagliga hem utrustning, som t.ex. TV, DVD och en enkel dator.

Färdigheter och annat som du är bra på:
Styrka, Köra och Reparera fordon

Clark Gabel

Ålder: 36år

Bakgrund:
Du växte upp på en militärbas, eftersom både din far och mor var yrkesmässiga inom militären. Din far var överste och din mor var major innan de blev pensionerade. Detta gjorde att du själv och dina två bröder hamnade inom det militära.
Du var en extremt duktig soldat och du uppnådde snabbt kaptensgrad. Du gillade stridens hetta men för ett år sedan fick du sparken.

USA låg i krig med Irak för minst tjugonde gången kändes det som. Du hade tappat räkningen. Som befäl över en hel pluton gav du order om att anfalla en viktigt strategisk plats som kallades för Dödens dal. Du vidarebefordrade ordern till din underofficer. De begav sig iväg den 13 augusti 2012 klockan 15.00. Det var helt lugnt tills du tappade kontakten den 14:e augusti klockan 22.18 samma år.
Du kunde inte undersöka saken på en gång och fick vänta en hel vecka innan du kunde skicka ut en rekognosceringspatrull. Du minns fortfarande de bilder de tog med sig tillbaka till lägret. Dina mannar var slaktade av något omänskligt. Minnet av de alla som du beordrade iväg till en säker död, kommer alltid att finnas kvar. Bilderna fick du se i all hast innan de blev klassificerade som hemligstämplade, men trots detta ser du dem i ditt huvud när du blundar. Lika klart som om du hade dem framför dig.

Om yrket:
Du är en avdankad krigsveteran som har varit med i många krig för Usa räkning. Nu är dock avskedat för att du är ”psykisk instabil”, som läkarna sa. Detta uttryck gillar du inte.

Nu är du arbetslös sedan fyra månader. Du tar dock små jobb som diverse arbetare, diskare eller andra jobb som inte har så höga civila krav.

Klädsel och utseende:
Du är ofta klädd i kamouflage kläder och kängor. Du har mörkt stubbat hår, tre dagars skäggstubb och bruna ögon.

Personlighet:
Du har sett döden i vitögat mer än en gång och räds inte ett möta denne igen. Men samtidigt vill du inte utsätta dina när och kära för fara.
Du har sett Irakier och annat anti amerikanskt folk komma springande mot dig med pistoler och spränglandningar runt magen för att döda dig. Men de har inte lyckats döda din amerikansk patriotiska själ. Antingen har de insett att du är för svår att döda eller så är de rädda för dig. För de försvinner alltid spårlöst.
Trots att du är utanför det militära gillar du fortfarande att använda militäriska termer. Du är ofta övertydlig i dina kommentarer, som till exempel alltid om någon söker ett ja eller nej svarar du; ”Svar ja”. (Om du ej känner till några militäriska termer spela ”bara” övertydligt och bestämt). Du är dessutom en person som gillar att ta kommando och leda andra
När det känns som jobbigast (och det händer allt oftare) dämpar alkohol smärtan. Men när ditt liv vänder uppåt igen, d.v.s. när militären tar dig tillbaka kommer du sluta med att dricka.

Just nu:
Som kompensation för att du fick sparken har man beslutat att ge dig fri tandvård och därför sitter du just nu hos tandläkaren Leroy Smiths väntrum. Detta är ditt första besök här.

I väntrummet sitter det fyra andra människor. En ser ut att vara en ganska rik snobb. Han har en väl struken skjorta, en dyr kostym och tusendollars skor. Till och med hans hår är prydligt, nästan som om det var lagt strå för strå. Den andra personen sitter och sover han ser ut som en medelinkomsttagare. Han är ganska grov, men absolut inte fet. Du tror att han jobbar som byggjobbare eller något liknande.
Tredje mannen sitter bakom en tidning så du ser inte riktigt hur han ser ut. Den fjärde mannen sitter och iakttar alla rummet han verkar vara en sådan som gör det till vardags och så som till yrket. Han är säkert journalist.

Utrustning:
Du lever på en väldigt låg lön och du är inneboende. Du har ingen vidare intressant utrustning, förutom din stora samling av vapen och militärtidningar. Dessutom har du ofta billig alkohol hemma

Färdigheter:
Vapenkunskap, Militärstrategi,
Iakttagelseförmåga,

Andrew McDougal

Ålder: 33år

Bakgrund:
Svensson-idealet präglade din uppväxt och redan vid tio års ålder bestämde du dig för att bli polis. När du var 21 år ansökte du till polishögskolan, kom in och med hårt arbete gick du ut med högsta betyg.
Du bestämde dig vid studentexamen att alltid stå för rättvisan, vara omutbar och att nå toppen. Allt var planerat.
Snabbt blev du de kriminellas fiende nummer 1 och hade ett prickfritt register. Dina kollegor såg på dig med avund, medan du snabbt steg i graderna, men så hände det som inte fick hända
Du hade nyss fyllt 28 år och blivit befordrad till kommissarie, livet lekte och allt var perfekt. Dina drömmars kvinna hade du funnit. Hon var vacker, underbar och hon var din. Hennes namn var Catrine Smith.
En kväll när ni satt och myste i soffan stormade fyra av dina kollegor in i din lägenhet.
De letar genom ditt hus och hittar två hundra gram kokain. Du hade ingen aning om hur det hamnat i ditt hem. Du blir avskedad, dömd till tre år fängelse. Din flickvän slutar besöka dig redan efter tre veckor och nu vet du inte ens var hon är. Du bestämde för att söka upp henne efter ditt fängelse straff för du älskade henne mycket, men hon går inte att finna. Du ville förklara för henne att du var oskyldig. Givetvis vill du också veta vem det var som såg till att du åkte in i fängelse.
Det har gått nu två år sedan du kom ut ifrån fängelset nu och du vet fortfarande inte vad som hände natten för fem år sedan. På grund av allt detta har du svårt att ta lån, få personer att vända sig till din detektivbyrå och dina vänner har sedan länge vänt dig ryggen.

Om yrket:
Du är en detektiv med en egen firma som går dåligt. Du hoppas på ett genombrott i din karriär.

För två veckor sedan kom en kvinna upp till dig. Hon hade risiga kläder och såg ut att vara runt fyrtiofem år gammal. Hon visade dig ett foto på en ung man som kanske var i tjugofem års ålder. Den unga mannen på kortet var prydligt klädd, lite pedant.
-Han heter Robert Lee, hjälp mig att finna honom, sade kvinnan till dig.
-Normal taxan är 700 dollar i veckan, plus omkostnader och du verkar inte ha råd, sade du.
-Om du lyckas kommer ditt stora genombrott i livet, sade hon och la kortet på bordet.
-Nej, du lilla damen så funkar det inte i den stora världen, sade du.
-Du bör var försiktig med vem du talar med om detta, sade hon.
-Nej, vänta nu lite... sade du men hon gav dig en blick som visade rädsla som fick dig att avbryta meningen.
-Jag kommer tillbaka, sade hon.
Hon vände sig om och gick ut.
Givetvis kastade du kortet i din ännu inte tömda papperskorg. Glömde det något vaga erbjudandet tills nästa dag då du såg samme man på omslaget på en datatidning. Du blev givetvis extremt nyfiken och köpte tidningen.
Rubriken löd; ”Oturs barnet som lyckats”. Du lade snabbt märke till att mannen hette Robert Jackson enligt tidningen. Han jobbar på ett företag som utvecklade datorer. Hans mamma hade dött i cancer när han var fyra år och pappan blivit dödad i en bilolycka. Det fanns bilder på pappan och modern. Kvinnan på bilden i tidningen såg ut som kvinnan som du träffat på ditt kontor fast 25 år yngre.
Du rusade upp på ditt kontor och plockade

fram bilden på Robert Lee, Robert Jackson eller vad han nu hette.
Dagen därpå började du att leta reda på denna Robert Jackson. Du fann honom, men nu väntar du på att kvinnan ska dyka upp. Det har gått en vecka vid det här laget. Du förföljer honom varje dag.

Klädsel och utseende:
Du har begränsad ekonomi vilket syns på dina kläder. Du går gärna klädd i skjorta och bekväma byxor. Du har bruntmörkt och kort klippt hår och bruna ögon.

Personlighet:
Du ogillar numera rättväsendet eftersom du blev oskyldigt dömd. Du har på några år totalt vänt ryggen till det, vilket har gjort att du har en tendens att ljuga lite då och då. Du har även blivit oförsiktigt nyfiken.

Just nu:
Du sitter i en tandläkares väntrum och där en viss Robert Jackson sitter. Han är en väldig snobb och lite av en perfektionist när det gäller kläder. Dessutom är han en man som ofta ser sig över axeln.
I väntrummet sitter även tre andra personer, en utav dem är en välkänd journalist vid namn Bret Daniels. Han har gjort sig ovän med de flesta som han har skrivit om. Ibland rena smutskastningen.
Den tredje mannen har kamouflage kläder på sig. Han har mörkt stubba hår och tre dagars skäggstubb. Mannen ser ut att vara en före detta officerare och en man som kan ta snabba och vettiga beslut. Han ser sliten ut.
Den fjärde mannen ser ut att vara någon slags grovjobbare och han definitivt slitit ut sig för han sitter och sover.
Du själv sitter gömd bakom en tidning.

Utrustning:
Du äger en Colt commander, du har inte licens och ont om ammunition. En fin samling med dyrkar som du vet hur man hanterar. Dessutom har du kommit över buggutrustning, en gammal ifrån FBI. Den är högst olaglig så var mycket försiktig när du använder den. En rostig BMW från 1998.

Färdigheter:
Iakttagelseförmåga, Låsdyrkning, Datorer, Skjuta pistol, Nödvändiga polisfärdigheter (Köra bil, undersökningsteknik o.s.v.)

Bret Daniels

Ålder: 29år

Bakgrund:
Du har alltid varit extremt nyfiken, även som barn. Ditt intresse för att få veta hemligheter är extremt, men det har även givit dig problem. Tack vare eller på grund av detta intresse var det helt naturligt att gå journalist högskolan.
Du har åkt på en och annan hotelser, till och med mord försök på grund av ditt yrke, men du har alltid kommit levande ut. Ditt hem har brunnit tre gånger och blivit sprängt en gång (givetvis fyra olika hem), men ändå har du målmedvetet fortsatt ditt letande efter spännande ämnen att skriva om.

Om yrket:
Du är en extremt duktig journalist och fotograf. Du hittar nästan alltid (i din mening) roliga ämnen att skriva om, men som oftast är du ute på hal is. Du vet kanske inte om det är en hämndlysten person du har att göra med, men det struntar du i. Sanningen ska fram.... även om du sedan förvränger den så att du kan tjäna mera pengar på den än om du inte gjorde så.

Klädsel och utseende:
Du försöker ofta se respektabel ut, men med din halv dåliga ekonomi så funkar det inte så ofta som du vill. Men ändå klär du dig ofta i kostym. Du har blont kortklippt hår och blåa ögon. Du har normal kroppsbyggnad.

Personlighet:
Din är extrema nyfikenhet gör att du inte drar dig inte för något. Du tycker om att göra lite våghalsiga saker som till exempel att klättra på utsidan av hus bara för att du vill ta en exklusiv bild.
Du tycker om att hålla kroppen i topp trim, för du vet aldrig när du får göra halsbrytande fotografering uppdrag.

Du gillar att utnyttja folk så mycket det går dessutom. Du utnyttjar folk ibland för att komma fram till ”sanningen”, till och med dina bästa vänner (om du hade några). Du vet ju att du kan och därför gör du det. Att du är bättre än många andra gör ju också att du enligt dig själv får utnyttja folk.

Just nu:
Du har absolut inget att skriva om. Du har idé torka.
Du sitter i väntrummet hos din privata tandläkare Leroy Smith och bläddrar i ett par papper om en artikel som du ska snart lämna in. Den handlar om rånen som varje dag och varje natt sker i New York. En alldaglig artikel som fler än du har skrivit om. Du hoppas dock att du ska få lite pengar.
Du lyfter på huvudet och ser att det finns fyra andra personer i rummet. Det sitter en riktig snobb i rummet det syns tydligt. Sådana personer är alltid roligast att smutskasta på, det säljer och det gör mest skada för personen. Denna snobb ser dock lite ung ut, kanske tjugofem år. Sådana är mitt uppe i en karriär och har förmodligen inga dumheter på sitt samvete än, men har det säkert om ett par år.
Det sitter en annan man med grova anletsdrag och kraftig kropp på en stol och sover. Det är nog en typisk medelmåttig och fruktansvärt ointressant människa. Den tredje personen har kamouflage kläder på sig, någon slags militärisk fanatiker. Han kan vara en aktivist av något slag eller en avskedad officer som kan berätta något intressant. Hur som helst, en man som säkert är en ledarperson.
Den sista personen sitter gömd bakom en tidning, verkar vara en person som gillar att läsa om andra människor. Sådana personer är ointressanta tycker du.

Detta kommer att bli en tråkig dag.

Utrustning:
Kamera utrustning för flera tusen dollar. En dyrksats för att kunna komma in och snoka på otillåtna ställen. Många anteckningsblock och pennor!
Du har ingen egen bil då du råkat ut för en bilbomb och vågar ej skaffa fler.

Färdigheter:
Akrobatik, Låsdyrkning, Iakttagelseförmåga,