november 94

michael erik næsby • sundegade 21 1. th. • 7000 fredericia • 75 92 10 85

TIL DEN UKENDTE FORTÆLLER

SPILTRÆF X ODENSE

Kære Ukendte Fortæller

Du har rodet dig ind i en uforglemmelig oplevelse. – Her følger, takket være arrangørernes grænseløse energi og selvopofrelse den største del af en eller begge af de to fortællinger »Skyggespor...« og «Den, der ler...«

Som det fremgår, er der et par mindre ting hist og pist, der ikke er helt klar. Men jeg valgte at sende dette, så evt glade fortællere kunne komme igang. Resten (Det drejer sig om kort, der er færdige men forkert nummreret til denne udgave, karakterark og kamp/konfrontationshjælp, samt et par tegninger til »Den, der ler...« –) kommer så hurtigt, at ingen vil nå at savne dem.

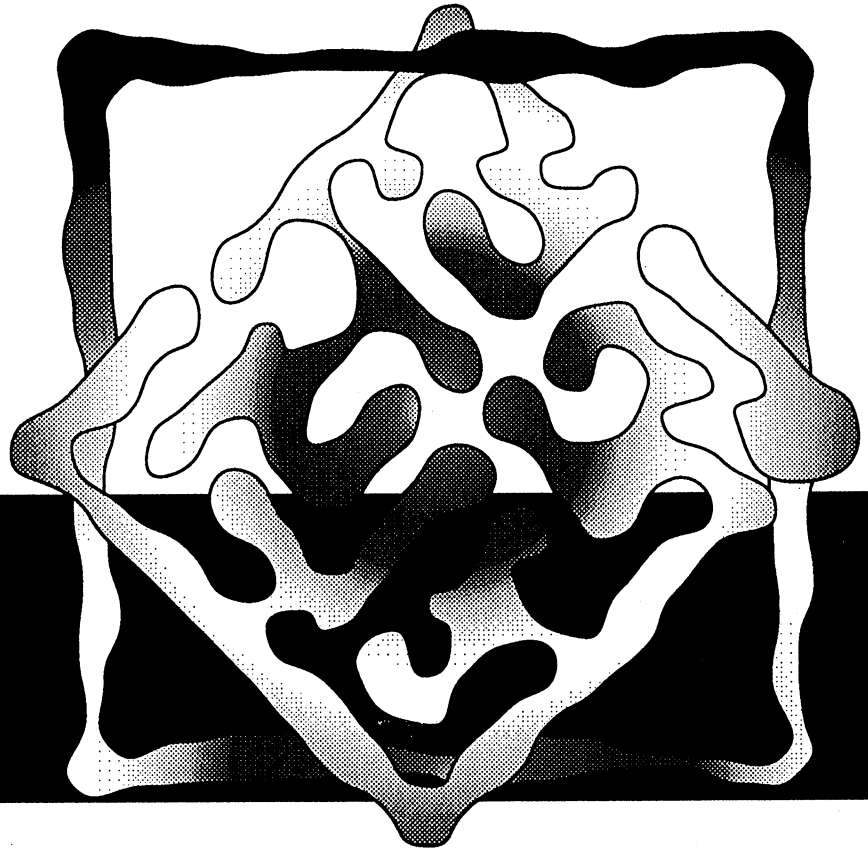
Fortællinger er opbygget efter et system, der hedder Nexus•X. Som er mit bud på et rollespilsystem for voksne og fornuftige rollespillere. Til Con-brug har jeg et kompakt og let-forståeligt papir, der forklarer de regler man har brug for hurtigt og nemt. (– Det lyder som en mikrobølge-ovn – ikk.)

Derudover besvarer jeg gerne spørgsmål om både fortællingerne og reglerne på min lille telefon, – ligesom jeg satser på, at det vil være muligt at holde en briefing på spiltræf.

Rigtig god fornøjelse!!!

Venlig Hilsen
Michael

skyggespor i helvedets forgård



Der lyder et skrig...

I Teknopol III's skumle skygger falder endnu et offer for den mystiske bølge af meningsløs vold, der har hjemsøgt storbyens gader i de seneste uger. En mand kommer løbende med et lyseblåt tøjdyr knuget i hænderne. Han er oversprøjtet med blod og hans hvide pandebånd er næsten helt rødt..

– Der bliver stille...

tak til Pernille, René, Bo, Torben, Holger, Bent, Allan, Paw, Claus, Rune, Sander, Thomas, Louise og Christian, der frivilligt begav sig ud i Helvedets Forgård uden andet udstyr end deres hvide keddeldragter og en gammel blikspand.

indhold:

fortællerens fortællervejledning
Den er det godt og vigtigt at kende, når man skal fortælle fortællingen.

baggrund
Den er det også godt og vigtigt at kende, når man skal fortælle fortællingen

personer
Det er godt med personer!

halucinationer
Spillerne har deltaget i et uhyggeligt eksperiment med et farligt stof. Ved samtlige prøvespil har en eller flere af karaktererne prøvet at indtage dette stof. For at hjælpe fortælleren undervejs har jeg beskrevet nogen af de effekter, jeg har brugt i prøvespillene. – Find selv på flere...

konfrontationsplan
Denne fortælling skal forme sig som en (rimelig) hæsblæsende jagt. Derfor er der et udvalg af klar-til-brug konfrontationer og konflikter, som fortælleren kan/skal bruge undervejs.

fortællervejledning:

Dette er historien om en gruppe mennesker, der prøver at finde sig selv. I helt bogstavelig forstand.. I denne udgave af dette klassiske problem gøres det lidt mere spændende af, at der er en hel masse folk, der gerne vil forhindre det. Pointen er at fem personer futter rundt i en gigantisk møjbeskidt højteknologisk millionby for at prøve at finde ud af, hvad der er sket med dem, mens nogen prøver at fange dem og slå dem i hjel, andre blot vil fange dem, mens atter andre kun vil slå dem ihjel: Mens dette foregår opdager de, at nogen tilsyneladende har "slettet" dem, og deres eneste chance viser sig at være, at gå "Live" på TV med et konkret bevis på, hvad, der er sket. De finder en avanceret computer, der kalder sig "Maze" og som på een gang er deres skytsengel og deres bøddel.

Undervejs rundt i Teknopol III, opdager vores helte, at der findes een forholdsvis pålidelig TV-journalist, Forster Dervil (bilag 12 - 15), som vil være interesseret i historien.

Der er store og små holofremvisere overalt i byen, som kører en sær blanding af nyheder og reklamer. Prøv at lade karaktererne få en reklamespot engang i mellem.

En lang række af bilagene er reklamespots for sensationelle nyhedsudsendelser, der handler om noget karaktererne – ikke – har gjort. De er fremstillet af vicedirektør Cantor Ilford fra DP og hans folk, hvorefter de er blevet leveret til ansvarlige og blodtørstige mediefolk på jagt efter gode seertal. (– Han spiller faktisk en vigtig rolle i historien.) Disse fortælleren gøre det sværere at nå frem til TV-manden Forster Dervil.

Denne fortælling er ikke så nem for fortælleren. Spillerne har nemlig mange valgmuligheder, og det kan være svært at forudse, hvad de kan finde på. Det er derfor en god ide, at prøve at leve sig ind i miljøet og stemningen. Se "Blade Runner", læs en roman af William Gibson, spil DOOM™ med solbriller på og hør techno-musik og/eller Pink Floyds Dark Side Of The Moon i mørke.

Det er altså både godt og nødvendigt med at par improvisationer hist og her. Men det er vigtigt at holde sig til historiens grundtræk. Ellers risikerer man nemt at hverken fortælleren eller spillerne aner, hvad der foregår. Jeg har prøvet at gøre grundtrækkene nemme at følge, der er brugt mange krydsreferencer og henvisninger til vigtige personer og steder, desuden indeholder oversigten en del korte omtaler af steder og personer, der kan bruges, hvis det bliver nødvendigt – god fornøjelse.

Man starter med at lade spillerne vælge deres karakter udfra de udmærkede tegninger, der er fremstillet til formålet.

Når spillerne har valgt deres karakterer og har fået lidt tid til at studere dem, tager fortælleren ordet og læser eller genfortæller nedenstående tekst:

Vi ser ud over et frodigt, bakket landskab, hvor solen er ved at gå ned mellem farvestrålende, flammende skyer.

Mellem tætstående træer finder vi en lille gruppe ubevæbnede, trætte og udmattede personer, der

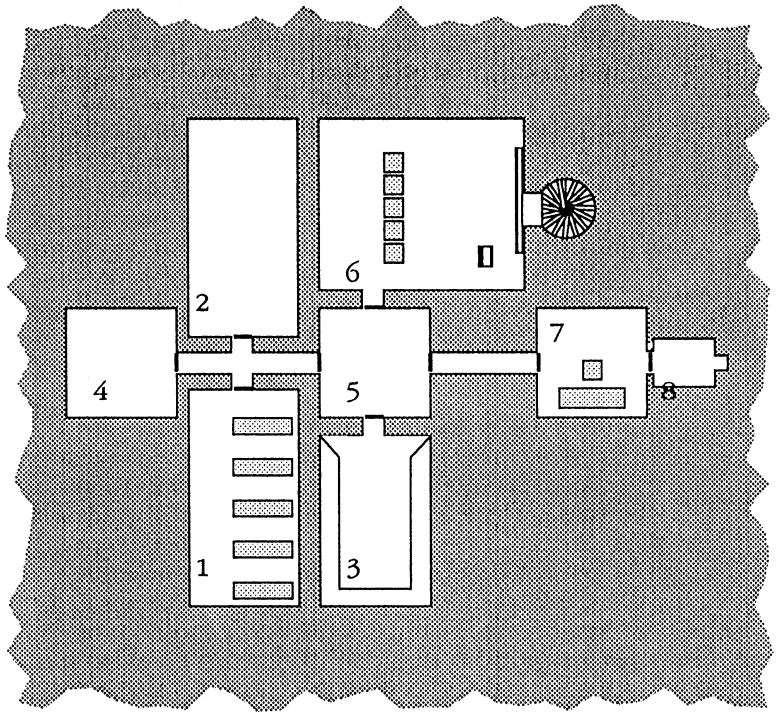
Da den lille gruppe fremmede pludselig sætter i løb, følger den uhyggelige kæmpe efter. Man hører de tunge kvasende trin, som langsomt kommer tættere på den lille desperate gruppe. Efter en hæsblæsende og hektisk jagt indhentes de fem personer ved en mørk fugtig og slimet klippe.

En kvindeskikkelse griber en solid kæp og angriber udyret, som med en forbløffende hurtighed griber hende om hovedet og i den ene arm.

Der høres en langstrakt knasende lyd, før væsnet smider kvinden fra sig og vender sig mod de andre. Ingen flugt synes mulig.

Henvendt direkte til spillerne:

I vågner.



• 1. scene:

en kælder

rum nr. 1 A

Tidspunkt d. 23/7 kl 23.20 – men det véd karaktererne intet om. (niveau 4)

Karaktererne ligger på hver deres metalbriks i et lille delvist fliseklædt betonrum. I loftet brænder en mat pære med en nødbelysning. Alle er iført en tynd hvid kedeldragt af et eller andet kunststof. Kedeldragten er prydet med Logoet fra Darke/Powers, en interplanetarisk gigantkoncern, der fremstiller alt fra våben og avanceret elektronik til gensplejsede kæledyr.

Om hovedet bærer karaktererne et hvidt pandebånd, der er forbundet med en lille boks ved briksenes hoved-ende v. hj. a. et fladkabel. Om håndledet bærer de et lignende armbånd, der er forbundet til en anden boks på briksen. Kablerne er ca. 1,5 m. lange. De 4-hjulede brikse er koblet til endnu et system af kabler. De kan dog nemt afmonteres, så personerne kan trilles ud på et særligt toilet, når måleapparaterne afslører, at det er nødvendigt.

Rummet er 5x10 m. og i endevæggen er en kraftig ståldør med et lille rundt vindue. Døren er forsynet med et avanceret kodelås-system, der imidlertid er slået fra. Fra boksene på briksene til et hul i endevæggen løber en masse kabler.

Alle er svage, sultne og små-svimle ved opvågningen. De er samtidigt både ømme og stive, for de har ligget på briksen i 10 dage. Lektra Blaze har desuden hold i nakken. (men det går dog forholdsvis hurtigt over.)

Alle karaktererne har haft den samme drøm om en jungle og et grønt uhyre.

(Ingen af karaktererne ved, hvad der er sket med dem, eller hvor længe de har været i rummet. De ved heller ikke, at de har haft den samme drøm, selvom de naturligvis nemt vil kunne finde ud af det!).

Både pandebånd og armbånd kan nemt fjernes. En evt. undersøgelse vil vise, at de indeholder en del elektronik, bl. a. avancerede grafiske chips og sensorer. Hvis karaktererne ser efter, vil de konstatere, at de har 5 stikmærker på den ene underarm og fire på den anden. Nogen er helt nye og friske andre er ældre. – Det kunne tyde på, at de fik det første stik for ca. 10 dage siden. Til gengæld er der ikke blevet givet noget stik de sidste 24 timer. – Det er dog ikke noget karaktererne har nogen mulighed for at vide medmindre de ser efter.

rum nr. 2 A /brikse m. v.

Rummet er nøjagtigt mage til rum nr. 1, bortset fra, at det er tomt.5 x 10 m med en kraftig ståldør med kodelås. Rummet har tilsyneladende ikke været

benyttet.

rum nr. 3 A /lagerrum

Her findes der en række skabe, et stålbord og en vask. Skabene indeholder en brun papkasse mærket "TING". Den indholder 3 sæt øreringe, (tilhørende Feline, Lektra og Xilverhook) et par solbriller (Feline's) og et par "tekno-look" briller (Relat's). 5 hvide plastbokse med 12 ampuller Virtulite™ 13 i hver. (bilag 2: etiket). 3 lidt større bokse med ialt omkr. 30 ampuller af et næringssubstrat, der benyttes til indsprøjtning i bevidstløse patienter.

rum nr 4 A /toilet og baderum

Her kan man besørge. Der er også et arrangement, hvor bevidstløse personer kan *besørges* og skylles bagefter. Et lille skab indeholder toiletpapir og sæbe og har plads til hvide kedeldragter.

rum nr. 5 A / mellemgang

Herfra fører 4 døre. Der høres en svag summen fra et ventilationssystem.

rum nr 6 A /overvågnings og kommunikationsrum

Rummet indeholder 5 plast-stole i biograf-formation, opstillet foran en storskærm på 1x1,60 m (hxb). Ved siden af skærmen står en terminal, der har været forbundet til den superkomputer, Type DP/Kopal V. kaldet "The Maze" der styrer eksperimentet. Selve terminalen er en forholdsvis avanceret model, der dog kun indeholder et enkelt program og en uforståelig kode. Koden er en kommandosekvens, der gør det muligt at komme i kontakt med "The Maze" (bilag 3). Programmet kan vise avanceret 3D-grafik i realtime på et stort udvalg af forskellige projektorer, holografiske enheder, skærme osv. og det er det..

På skærmen finder man et frosset billede af det store grønne dyr fra karakterernes drøm. De nederste skærmlinier flimrer, da forbindelsen til "The Maze" er blevet afbrudt på grund af vicedirektør Cantor Ilford's forsøg på at skjule sine forbrydelser overfor sikkerhedschef Ambersand Van Sharfe (se evt. både den ene og den anden i personoversigten). Det KAN IKKE LADE SIG GØRE at komme i kontakt med nogen eller noget fra denne maskine. – Alle forbindelser til omverdenen synes at være blevet sakset.

Bag skærmen er en skjult dør, som fører til en skakt med en vindeltrappe (nødudgang) der fører op til en lem i gulvet i den forladte fabrikshal ovenover. Her kan man konstatere, at der er 1 etage under den, karaktererne befinder sig på, og 3 etager over.

Der høres en svag summen fra et ventilationssystem.

rum nr 7 A/kontor

Her er en stol og et skrivebord. På skrivebordet har der engang for måske ikke så længe siden været en computer (NA-terminal) installeret. Man kan stadig se forbindelseskabler. Skufferne er tomme bortset fra en smule skuffefnulder, og det fremgår, at en eller anden har tømt dem.

Under skrivebordet står en papirkurv, hvori karaktererne kan finde et brev, der viser sig at være en fyreseddel til en vis laboratorie-assistent Lend Marctus (bilag 1)

"rum" nr 8 A /elevatoren

Efter at have forladt den hemmelige kælder har Leland Marctus (eller måske en anden) afbrudt elevatoren, der befinder sig øverst i skakten.

For at komme ud denne vej skal karaktererne ind i skakten. Der er et par muligheder: Redhawk Gerwal, kan smadre døren fx. v. hj. af skrivebordet eller et af dets stålben, eller en af de små karakterer d.v.s. Ghen Xilverhook (– Han er Devlin og omkr.1,40) eller Darena, (der er æterialer og 1,25 høj) kan kravle gennem ventilationskanalen, der løber gennem de fleste rum og ud i elevatorskakten, hvor der er en udgang fra ventilationsrørene og til skakten. I selve elevatorskakten er der indsat trin i muren af hensyn til reperation og vedligeholdelse. Det er muligt at benytte trinene til at kravle op over elevatoren og gennem en lem i elevatorens loft og ud, eller man kan benytte de kontroller, der sidder midtvejs i skakten i en nødhjælpsbox.

I elevatorskakten kan man konstatere, at der er 1 etage under den, karaktererne befinder sig på, og 3 etager over.

•niveau 5

•rum 1-8 b / i det hemmelige laboratorium

Etagen under den, karakterne startede på er nøjagtig identisk med den ovenover bortset fra, at der på skærmen i rum 6 ses et billede af et usædvanligt nuttet lyseblåt tøjdyr. – Men hvorfor er der blodpletter på det?

I rum 1 finder karaktererne ligene af tre personer, 1 kvinde og to mænd, der er blevet skudt gennem hovedet. Ligene er kolde, men der er ingen tegn på forrådnelse. (De stakkels mennesker har været døde i 15-16 timer). Der er briksplads og pandebånd til 5.

Skabene i rum nr 3 er tomme.

•niveau 3

•rum 1-8 c / i det hemmelige laboratorium

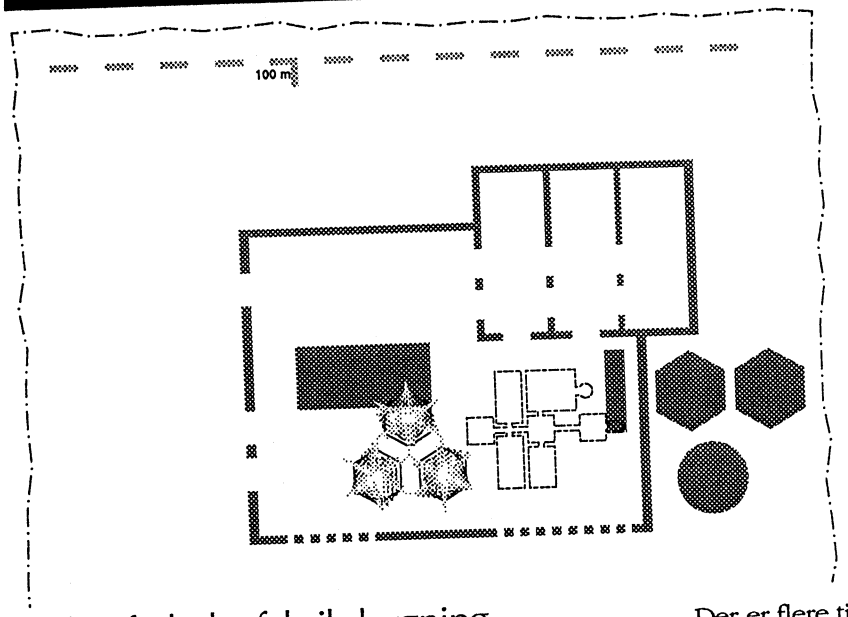
Etagen over den, karaktererne startede på er indrette på samme måde som niveau 4 og 5. Men alle rum er tomme. På briksene i rum 1c og 2c ligger dog en hvid overall klar sammen med en injektionssprøjte og en boks med 12 enheder VirtuLite 13™.

rum 6 c /overvågnings og kom-rum

På skærmen ses et gyldent delfinlignende væsen af en slags metal, der tilsyneladende svømmer i en undersøisk regnbuefarvet labyrint.

•niveau 1 og 2

Samme arkitekt som de øvrige niveau'er i det hemmelige loboratorium. Her er der dog hverken nødbelysning, møbler, gulvbeklædning, vægbeklædning eller andet er på plads. – Rummene står rent i et klassisk look i rå beton.



•den forladte fabriksbygning

Stor, gammel, forfalden og forladt. På gulvet er der en bunke med gamle rør. Der har været kontor og toiletter i en firkantet bygning – en slags skur i skuret – . Her finder man hhv tomme arkivskabe og toiletter. Vand, strøm og alle forbindelser har været afbrudt i mange år. Resterne af et produktions-anlæg med stilladser og store tanke står i hallen, der derudover bortset fra rørstumper knust glas og forskelligt bygningsaffald, er tom.

Udenfor fører en brandtrappe op på taget, hvor man kan se ind over Teknopol III, hvis beboelseskvarterer ligge 6-7 km væk. Der er også masser af affald ved bygningen, omkr. 25-30 tomme og fulde tønder med kemikalier. Der er også 17 udrangerede, afpillede bilvrag. Ingen af dem er køreklare. En enkelt , en ca 20 år gammel ZYMO-City, kan dog køre, hvis den får hjul, der kan tages fra en af de øvrige bilvrag på stedet.

bemærk:

Den mest almindelige form for køretøj på Nexus bruger, ligesom Zymo'en en forbrændings-turbine, der kan køre på flere forskellige former for flydende brændstof fra benzin til alkohol og salatolie.

Det lugter ikke godt , og bilen skal skubbes i gang men den kan køre.

En undersøgelse af pladsen omkr. fabrikken vil desuden afsløre spor af to køretøjer. Et stort og et lille. Sporene ser ud til at være fra den foregående nat eller fra samme dag.

Herefter bliver det lidt inviklet for både fortæller og karakterer:

De har ingen penge og deres tøj er upraktisk og meget påfaldende og de mangler sko. Der er flere ting de kan gøre. men det mest indlysende er, at de prøver at tage hjem til en af de karakterer, der bor i Teknopol III. Det er Redhawk Gerwal, Relat Eichorn og til dels Ghen Xilverfinger.

Derefter vil de opsøge laboratorieassistent Leland Marctus og senere vil de opsøge sikkerhedschef Ambersand van Scharfe. Inden de til sidst beslutter at aflægge vicedirektør Cantor Ilford et besøg.En eller flere af spillerne vil også på et tidspunkt tage en dosis VirtuLite 13™. (Der er i hvert fald sådan, det er gået i prøvespillene)...

Undervejs vil de rode rundt på byens værtshuse og afværge en lang række angreb. I starten er der dog ingen andre end dem selv, der ved, at de ikke allerede er blevet ryddet af vejen.

•scene 2

Redhawks Lejlighed

Ved ankomsten til Silversky TWR's (nr 5 – lejlighed 1537) finder de, at Redhawks lejlighed er tømt og ryddet for alt incl. penge. Vandet er afbrudt og der er ingen strøm. Viceværten "kender ikke noget til noget" men vil dog tilbyde dem, at de kan leje lejligheden billigt. Hvis han presses vil han måske (måltal 50) indrømme, at der for omkr. en uges tid siden har været besøg af en gruppe bygningsteknikere fra Darke/Powers. Lejligheden bliver overvåget af en lille smart elektroninsk dims, og mens de er der, vil en pæn midaldrende herre dukke op, han er almindelig af bygning, bærer almindeligt tøj, hans navn er Invel Renverton, og han er regnskabsmedarbejder hos DP. Det eneste, der er lidt usædvanligt ved ham, er hans hvide pandebånd og den store flammekaster han bærer på. Invel Renverton er på jagt efter de onde rumvæsner, der forklædt som lyseblå tøjdyr prøver at overtage planeten og udrydde dens beboere.

Han mener bl. a. at man kan lugte sig frem til dem.

•scene 3

Relat Eichon's lejllighed.

Beliggende i et faldefærdigt men "kreativt" kvarter. Overfor Relats indgangsdør er ordene "REALITY GETS YOU IN THE END" og "Hærg Verden" grafitti'et med holografisk spraypaint og alt er ved det gamle. Bortset fra at nogen har udskifte koden til døren og at der står Maria Hambourgher på skiltet. Efter de har forsøgt sig et par gange siger en gammel dame-stemme. "Gå væk eller jeg tilkalder politiet". Uanset hvad der svares siger stemmen "Det kender jeg ikke noget til", hvorefter den gentager "Gå væk eller jeg tilkalder politiet". Til sidst siger stemmen "her har jeg boet i årevis", og der bliver stille bag døren.

Hvis karaktererne nu tiltvinger sig adgang til lejligheden finder de en lille rap computer (DP/mastermind 1000), tilsluttet en højttaler. Fra højtaleren (DP/Musicmaster 10) lyder nu en gammel damestemme: "Det ER nu så hyggeligt med gæster BLIIP Det ER nu så hyggeligt med gæster BLIIP Det ER nu så hyggeligt med gæster BLIIP Det ER nu så hyggeligt med gæster BLIIP Det ER nu så hyggeligt med gæster BLIIP Det ER nu så hyggeligt med gæster BLIIP...." Det værste er dog, at computeren er tilsluttet nettet gennem et af de mange NA-stik i Relats lejlighed, og at nogen sandsynligvis netop nu er ved at gøre noget ved

det. Den lille DP/Mastermind-computer er dog iøvrigt udstyret med de standard-programmer, som altid er preinstalleret ved køb, og kan benyttes til at komme i kontakt med folk og andet på nettet.– Lejligheden er tømt og alt er enten fjernet eller smadret.

Hvis karaktererne bliver her for længe for at nyde udsigten vil de blive kontaktet af en gruppe fra politiet.

•scene 4

Et slumstormerkollektiv

I et kondemneret kvarter uden gældende gadenavne. I et temmelig vaklende højhus bor en gruppe mennesker på 5. sal. Et advarselsskilt: "Bygningen er usikker" er ved at falde ned fra døren. Huset lugter af mug og Zoologisk have. Elevatoren virker ikke. Kollektivet består i øjeblikket tilsyneladende af en 57-årig kvinde ved navn Zanja med farvet grønt hår. Hun har sovet og lugter af gammel brandert. I et rum spiller et musikanlæg meget høj *Tekno-støj-grunge-funk-rock.* Det sker af hensyn til "Elina's Karma". – Hvem eller hvad Elina er, er der dog ingen der ved. Zanja har aldrig haft så forfærdelig mange brikker, og dem hun har haft er druknet i sprit. Hun synes dog generelt at folk er OK. Hun vil være venlig og tilbyde gæsterne urtete eller brændevin. hun har aldrig set Ghen Xilverfinger eller noge af de andre, – men det er der sådan set ikke noget mærkeligt i. Hvis de forsøger at stjæle noget eller at stille nærgående spørgsmål eller på anden måde er "for smarte" vil Zanja tilkalde Albert over en lille piratmobilterminal. Albert viser sig at være 2.10 høj. Bodybuilder-type med selvlysende fraktal-tatoveringer og forholdsvis lange negle, der ser udtil at bestå af poleret rustfrit stål. Han har bar overkrop, synth-læder-bukser og lange sømbeslåede støvler med blanke nitter. Albert er gladiator og bruger etagen ovenover til træningsstudie. Hvis det lykkes karakterne at overbevise ham om deres alvorlige problemer, kan han evt. hjælpe dem. Albert kan godt lide at slå på folk, der er mindre end ham selv, så der er også en god chance for, at karaktererne får en hilsen med på vejen. Især hvis de prøver at snyde nogen...

•scene 5

Leland Marctus' lejlighed (bilag nr 1/kort nr 4)

Karaktererne opsøger laboratorieassistenten udfra adressen på hans fyreseddel (bilag 1) : Riverside Towers er et nogenlunde nyt og forholdsvis velholdt sted med mange ikke ret store lejligheder. Der en en sikkerhedsvagt i bygningen, men han er forholdsvis ligeglad med hvem der kommer og går. Så medmindre karaktererne ser alt for påfaldende og velbevæbnede ud eller opfører sig suspekt, vil han ikke reagere.

Der er ingen der svarer, når karaktererne banker på. – Men det er ikke svært at komme ind. Redhawk kan smadre døren, Relat kan "hacke" kodelåsen, hvis han ellers har fået fingre i en computer. Xilverfinger og Darena kan begge komme gennem ventilationssystemet. (Hvis de gør det, vil de iøvrigt opdage en fiks lille overvågnings-dims. En kombineret lyd- og billede optager/sender, som er anbragt, så den kan fotografere ned i lejligheden gennem vetilationsristen. Den aktiveres v. hj. a. lyd og/eller bevægelse, og når/hvis karaktererne opdager den, vil den allerede være i gang med at sende. – Senderen har en rækkevidde på omkr. 500 m. så modtageren er ikke så langt væk. Det er op til fortælleren at vurdere om, der skal komme nogen mens karaktererne opholder sig hos Leland Marktus.)

I selve lejligheden er der en ubehagelig lugt af urin og afføring. I en stol med ryggen til indgangen sidder Leland Marctus. Han er iført almindelige joggingbukser og udtrådte løbe-sports-tennistræningssko (discount-model) samt sin helt nye DP-T-shirt. På hovedet bærer han et hvidt pandebånd, der minder om det, karaktererne havde på, da de vågnede i kælderlaboratoriet. – Pandebåndet er forbundet til NA-terminalen. Ved hjælp af en stor dosis VirtuLite 13™ og en speciel programsekvens fra superkomputeren Maze er Relius Darkshade (Cantor Ilford's væmmeligeste håndlanger) i gang med at gøre hans hjerne til kartoffelmos.

Det har stået på i længere tid, og den ubehagelige lugt skyldes, at det ikke har været muligt for den stakkels Leland at komme på toilettet. Han reagerer ikke på deres tilstedeværelse på nogen måde. Hvis karaktererne fjerner hans pandebånd, vil Leland falde om i total koma og dø efter forholdsvis kort tid.

I Lelands lejlighed befinder der sig en hel del (billigt) tøj og sko str. medium. .

I en skuffe findes hans tegnebog med hans medlemskab til Holo-udlejningsklubben, hans medlemskort til UltraFood™ VIP-klubben, hans ID, hans NA-kort og hans bil"nøgle" –et kort med indbygget chip. (man kan se på kortet hvilken bilmodel det drejer sig om, og desuden er parkeringsbåsene i kælderen mærket med lejlighedsnumre)

I NA-terminalen kan man desuden et antal computerspil, – de fleste pornografiske, de almindeligste hjælpeprogrammer til datasøgning og personkontakt. ("De hører Leland Marctus' automatiske personkontakt.")

Der er også endnu en kopi af Lelands fyreseddel, (bilag 1) samt et budskab fra hans bank: "Vores computer har behandlet deres ansøgning om et lån på 4000 DCU, og det er os en glæde at meddele dem, at de senere vil kunne genfremsætte anmodningen, hvis Deres forhold ændrer sig." mvh o.s.v.

I hånden holder den døende Leland Marctus en håndskrevet note: "Kære hr. Leland Marctus... (bilag 19)

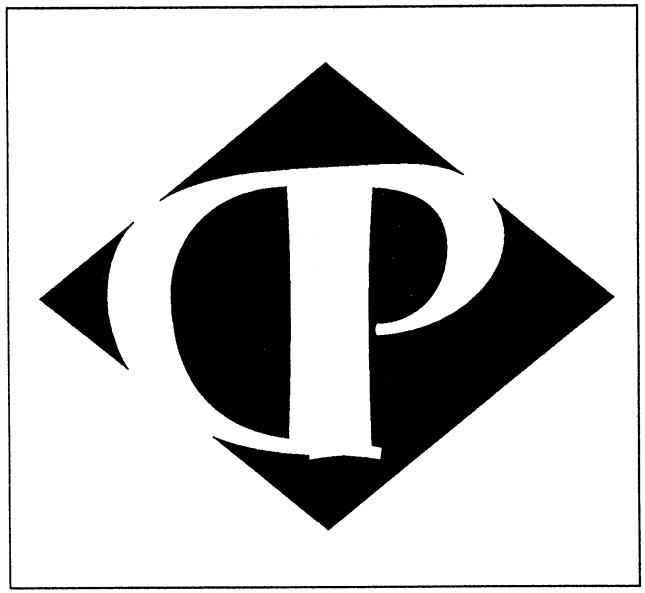
Desuden er der mad i køkkenet (yrf!) se afsnittet om "teknologiske eksempler"

•scene 6

Kontakt med Darke/Powers.

Karaktererne vil på et tidspunkt prøve at kontakte Darke/Powers:

Lektra Blaze vil måske prøve at kontakte sin bank, mens Darena Feline måske vil kontakte rejsebureau'et. I begge tilfælde vil der dukke en køn ung kvinde op på NA-skærmen og fortælle den pågældende noget i denne retning: "Darke /Powers er meget glad for Deres henvendelse. Vi skal bede Dem oplyse Deres opholdssted. Vi vil



straks sende en chauffør, der vil hente Dem, så vi kan finde en tilfredsstillende løsning på Deres problem." Gimpen vil virke meget venlig og overtalende. Mens hun taler vil Relius Darkshade (Cantor Ilfords håndlanger) prøve at spore samtalen, og den unge dame har fået besked på at trække tiden ud. Hun kan dog presses og vil måske stille om til sin chef, Wayne Brinckmann, "der kan fortælle mere om sagen". Kort efter vil to varevogne fra DP dukke op ved karakterernes opholdssted. – Medmindre de taler fra en mobil-terminal, som det tager længere tid at spore.

Wayne Brinckmann ved ikke noget om sagen, selvom han er klar over, at der foregår visse mærkelige ting i DP's Teknopol III-afdeling. – Det er altsammen noget han helst ikke vil blandes ind i... I følge de oplysninger han kan finde frem til har DP imidlertid nogen af de omtalte personers ejendele opbevaret på en (betalt) langtidskontrakt.. Der er imidlertid ikke nogen oplysninger om hvor.

•scene 7

mere kontakt med Darke/Powers

Det vil selvfølgelig meget hurtigt gå op for spillerne, at nogen eller noget i Darke/Powers har haft en finger med i spillet i forbindelse med det forbryderiske eksperiment.

Relat Eichorn vil (måske) kaste sig ud i en søgen efter oplysninger. Ved hjælp af koden på Leland Marctus' fyreseddel er det faktisk muligt, at komme i kontakt med DP's database og Teknopol III-afdelingens sikkerhedspersonale. De kan beslutte at kontakte den øverste chef HerXa Merian von Baldrian eller Cantor Ilfords kollega og rival Brian Comdexter, vicedirektør i afdelingen for intelligente våbensystemer.

DP's Ledelse har en konsekvent holdning til problemer, der kan true koncernens immage: De findes ikke !. Hverken H. M. von Baldrian, eller Brian Comdexter vil have problemer med om nødvendigt at tage livet af en bande lovløse vagabondtyper og tabere. Begge vil dog være meget interesserede i at høre, hvad de "kære mennesker" har at sige.

HerXa Merian von Baldrian vil være meget venlig overfor dem og stille sig meget forstående overfor deres problemer. "Det var dog en frygtelig og meget beklagelig fejl!" hun vil gå med til et møde med karaktererne, hvor hun dog ikke har tænkt sig at dukke op. Det vil til gengæld en gruppe af hendes (kvindelige) sikkerhedsfolk. De vil forsøge at tage (et par af) karakterne i live.

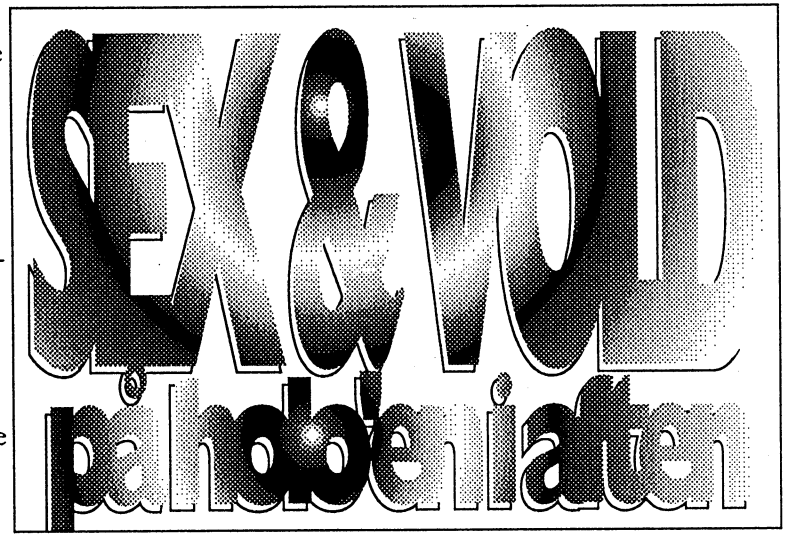
Brian Comdexter, der er Cantor Ilfords rival, vil gerne i kontakt med karaktererne. På den interne DP-linie vil han dog ikke være villig til, at komme med afslørende udtalelser om DP eller kollegaen Cantor Ilford. – Desuden tror han til at begynde med slet ikke på, at karaktererne eksisterer.

Han optræder overfor spillerne via en computer-simulation, som Relat Eichorn (måske sværhedsgrad 30) kan gennemskue. (Han genkender det mønster, der er på Brian comdexters skrivebord som et standard-mønster fra en tilbehørspakke til et kendt grafik-program). – Spillerne har dog ikke nogen mulighed for at vide om det faktisk er Brian Comdexter, der gemmer sig bag illusionen eller om det er noget andet.... Karaktererne får aldrig direkte kontakt med ham, og det er en god ide, hvis fortælleren kan gøre Brian Comdexter til et tvetydigt – lidt truende element i historien.

•scene 8

Dødsdromen, et værtshus med underholdning.

Der er en tendens til, at heltene i "skyggespor.." har et ret højt forbrug af steder. De kommer ind et sted, futter lidt rundt, bliver involveret i et slagsmål eller en skudepisode og stikker af. Derfor er der en oversigt over forskellige Værtshuse ellerhvadmannuskalkaldedet, som fortælleren kan bruge, hvis vores helte får behov for noget. Her følger en beskrivelse af et sted karaktererne måske kan listes til at besøge på deres vej gennem sølet:



Stedet er typisk for Teknopol III's hotel- og restaurationsbranche. Det er indrettet i stort lokale, der omhyggeligt er blevet indrettet, så det ser ud til at have været beregnet til noget andet. Effekten forstærkes af, at stedet har trængt til at blive sat i stand de sidste 30 år. – men ikke er blevet det. I den ene ende af rummet er der en lang bar, der har form som en langstrakt himstregims. I den anden ende står en holo-enhed og udsender random lyseffekter i 3D og mange farver. Derudover er der ikke så meget lys i det store lokale. Hvor en uigennemskuelig samling af stilladser fører til en slags balkon, hvor man også kan sidde og drikke. Dødsdromens kunder ser ud som om de blev trætte af livet et par år før de blev født. De fleste er mennesker, men der er også andre af de klassiske typer: en gruppe orker, et par elvere, en blækspruttet (udstoppet), en mørk skikkelse fra udlandet (der ikke har noget med historien at gøre), et par bandemedlemmer, der ser ud til at være bevæbnede. en gruppe *chipmonks.* (unge computerfreaks) – en af dem har et display indopereret i panden. (der står: »please stand by for further info«). En anden har en gruppe festligt farvede kabler til at komme ud af næsen op forbi øret til et sæt spejlglasbriller med indbyggede hovedtelefoner. Han siger "Hva?", hvis man taler til ham. Både kvinder og mænd er klædt i tøj, der ser ud til at have været med i et slag i en voldsom krig. Pansringer og blanke nitter, store rifter og metalbeslag præger klædedragten i denne periode. Den foretrukne farve er sort, men det næstbedste er neonfarver. Visse belædningsgenstande er gennemsigtige eller kan vise berømte filmklip. – En har en vest, der spiller pornofilm, mens en anden bærer en kalot, der viser scener fra en film, med rigtig mange ting, der hele tiden eksploderer. Både mænd og kvinder bærer make up: Dracula- og robot-temaet er sagen i år. – Ofte kombineret..

Her vil der være mulighed for at få tæv, stjæle tøj eller penge fra berusede gæster, få tæv eller sælge noget smart nyt stof til eventyrlystne fremmede, få tæv eller blive beruset. Forsigtighed tilrådes fortælleren!

Underholdningen består af levende musikere, der spiller på en række apparater, der minder

om en mellemting mellem laptop-computere og elguitarer. I en stor gennemsigtig plexiglaskuppel, der er ophængt midt i lokalet, gør en selvlysende mand mærkelige ting ved en selvlysende kvinde. I pauserne spiller en spillemaskine de sidste *ting* fra hitlisterne. I et hjørne står en maskine og hælder en uigennemskuelig blanding af nyheder og reklamer ud i hovedet på alle, der gider høre og se dem.

•scene 9

Ambersand Van Scharfe

På baggrund af den note karakterene finder hos Leland Marctus vil de prøve at opspore Ambersand på "ShadowBird", som i øvrigt er et diskret forholdsvis pænt hotel.

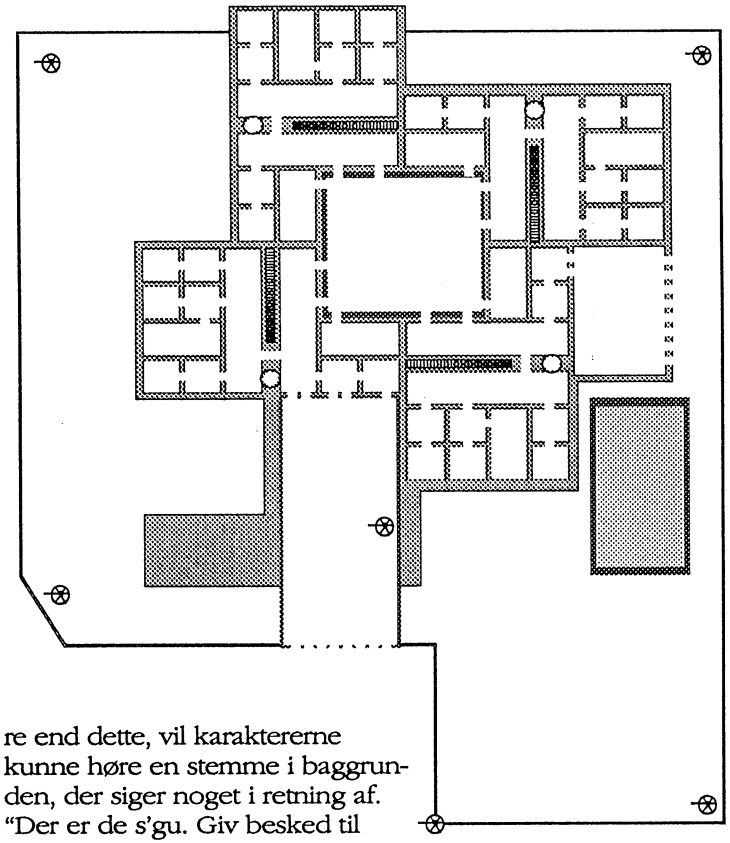
Ambersand er på dette tidspunkt allerede død. Det er lykkedes Relius Darkshade, der er Vicedirektør Cantor Ilfords håndlanger at give den rurtinerede og dygtige sikkerhedschef fra DP's Headoffice en dosis Virtulite 13 ™, hvorefter de har sat ham til at se en udsendelse med Ada Hasmeyer, som er en fremtrædende og meget pessimistisk filosof. Det har gjort ham så deprimeret, at han skyder sig efter dog først at have efterladt en note i sin computer (bilag 18). Det kan måske undre nogen, at den berømte sikkerhedschef og problemløser ikke har nogen andre oplysninger i maskinen overhovedet. Det kunne tyde på, at den er blevet tømt. I hotelværelset kan karaktererne i øvrigt finde en kompakt automatriffel, samt et par effektivt udseende skydere.

I papirkurven ligger der et stykke papir, hvor en eller anden har tegnet et delfin-lignende væsen i en labyrint. – sandsynligvis i tanker.

•scene 10

Cantor Ilfords villa

Karaktererne har ingen mulighed for at vide, at Cantor Ilford er flygtet fra byen. De vil derfor på et tidspunkt, beslutte sig for at kontakte ham. Opringninger eller andre kontakter over nettet bringer dem kun i kontakt med en computer-animeret *soft-secretary*. "Hr Ilford er ikke tilstede i øjeblikket. Er der en besked jeg kan give videre?. – Nej jeg véd ikke, hvornår jeg kan komme i kontakt med hr. Ilford. De må have en rigtig dejlig dag, Farvel... " – Hvis samtalen strækker sig længere end dette, vil karaktererne kunne høre en stemme i baggrunden, der siger noget i retning af. "Der er de s'gu. Giv besked til Relius med det samme""mumlemumlemumle" "Cantor Ilfords telefonsvarer" "mumlemumlemumle" "selvfølgelig er jeg sikker!"... Det skyldes, at Relius Darkshade får Cantor Ilfords NA-terminal overvåget. Supercomputeren Maze har sørget for, at der er forbindelse begge veje. Hvis karaktererne undersøger sagen, vil de opdage, at en eller anden har koblet dem på en forbindelse til en hemmelig og hidtil ukendt DP-afdeling.



Det er ikke særlig svært at skaffe Cantor Ilfords adresse, som er Seaview Towers 45/2 Penthouse 3 eller hans NA-nummer: HH 45 12 56792 9. – det er ganske vist hemmelig information, men der findes et utal af programmer, der kan løse det problem. (Relat Eichorn – sværhedsgrad 33)

Desuden er supercomputeren Maze meget interesseret i, at forsøgspersonerne finder frem til stedet, og vil måske give en hjælpende chip...

Huset befinder sig i et velbevogtet tårn i et luksuriøst og velordnet kvarter. Det er ikke så nemt at komme ind, men man kan fx hacke-fuske-snyde (der er en computerstyret kotrollant) (sværhedsgrad 40) sig ind i parkeringskælderen, hvorfra der går en forholdsvis aflåst ekspreselevator direkte til taget, hvor Cantor Ilford bor. – Eller man kan prøve at bluffe sig forbi sikkerhedsvagten (sværhedsgrad 50).

På taget er der opført 4 ens luksusvillaer. De har svimmingpool, og alt udstyr. Det er forholdsvis nemt at opdage, hvilken der tilhører den berømte DP-direktør. (det står på døren). Der er låst. der er tale om en avanceret elektronisk kodelås med fingeraftrykskontrol. På taget er der desuden en kontrol- og vedligeholdelses boks, hvor man kan tilslutte sin computerterminal. Herfra er det muligt at åbne kodelåsen (sværhedsgrad 60).

Hvis karaktererne har svært ved at få adgang, vil supercomputeren Maze hjælpe dem. – Der 4-5 forskellige overvågningskameraer på taget. De kan afbrydes eller forvirres fra kontrolboksen (sværhedsgrad 40). –

Hvis karakterene benytter sig af denne mulighed, vil de have længere tid uforstyret i Ilfords villa.

Villaen er den helt store luksusmodel men gabende tom. Hist og her kan man se omridset af billeder, der har siddet på væggene. den store villa, der er på to etager er komplet tom, men der høres dog mystisk musik fra et centralt lokale. Her står en NA-terminal. Billederne på skærmen viser karakterene, der danser i takt til den mystiske musik. Hvis man fjumrer lidt med terminalen vil billedet langsomt skifte enten til et billede af kamphelikoptere over Teknopol, eller til et billede af et gyldent delfinlignende væsen i et regnbuefarvet Wire-Frame-hav. Mens karakterene opholder sig i villaen vil to kamphelikoptere lande på tårnets tag. Inde i sidder ialt ti af Herxa Merian von Baldrians (Chef for hele DP's teknopol-afdeling) egne (kvindelige) sikkerhedsfolk. – Udover det velkendte DP-logo bærer disse kvinder von Baldrian-slægtens våbenskjold på deres kampdragter.

•scene 12

Det hemmelige anlæg under Seaview Towers.

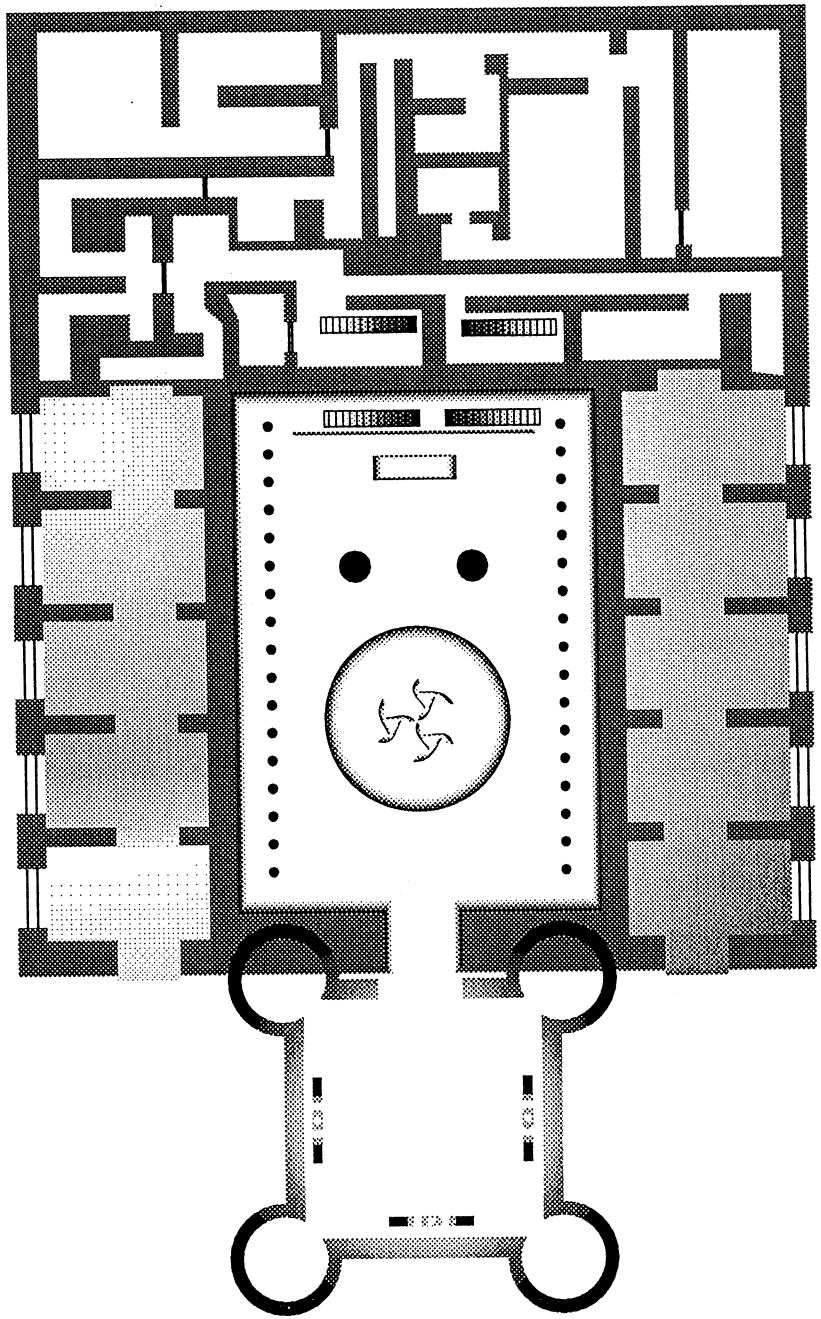
Angrebet på Ilfords Penthouse vil få karakterne til at søge efter en udvej. Der er fire elevatorer og fire trapper, der går ned fra lejligheden. Trapperne fører ned til et køkken og serviceregioner. Der er også to mellemstore værelser med bad og toilet.

Foran køkkenet er der en stor service elevator, men den er på vej op, når karakterene når frem til den. – Et display viser, at den er nået halvvejs. 20. etage, 21. etage, 22. etage, osv.

Der er kun en af de fire øvrige elevatorer, der er oppe. Alt efter hvordan situationen har udviklet sig i Ilfords Penthouse, kan man vælge om det skal være den, karakterene prøver først.

Elevatorerne er cirkelformede der er en trykplade men ingen andre knapper. Hvis man trykker på knappen kommer man meget hurtigt ned.

Man ender i et stort kvadratisk rum, i hvert hjørne er der en elevator-dør. Midt på 3 af væggene er der store displayskærme, (magen til dem i det hemmelige laboratorie) De viser ved karakterernes ankomst forskellige scener. Den ene viser et billede af et stort grønt skællet monster, der med et herligt grin fortærer noget, der ligner et ben. – et menneske ben. Den anden viser en gruppe lyseblå tøjdyr, der forfølger en ung smuk kvinde, angriber hende og slår hende ihjel. Efter et øjeblik gennemgår et af de lyseblå tøjdyr en uhyggellig transformation, – Indtil det ligner den dræbte kvinde fuldstændig. Et hurtigt nærbillede afslører, at det har lidt længere og langt skarpere tænder.



Den sidste skærm viser et billede af en labyrint, hvor man ser vores helte bevæge sig forvirret rundt.

På den sidste væg finder man en stor solidt udseende dør i tempelstil fremstillet i stål og bronce. Den åbner sig langsomt og "majestætisk", når karakterene bevæger sig henimod den.

Rummet bagved er ca 20 x 40 m, Der er store søjler i en slags tempelstil langs begge sider. Lige foran karakterene er der et mærkeligt dansende lysfænomen. Holografisk fremkaldte tåger snor sig op fra gulvet og glimter i alle regnbuens farver. Mens karakterene ser til samler mønsteret sig til en langsomt roterende kube, hvor man på hver side kan se et billede af en af karakterene, mens de foretager sig et eller andet strafbart. (Det behøver ikke nødvendigvis være noget, de faktisk har gjort).

Mens de kigger på dette fænomen skifter det (måske) igen form, og man ser et gyldent delfinlignende væsen, der svømmer i et *Wire-*

frame hav. På et tidspunkt hører man en fjern eksplossion, der synes at komme fra en af elevatorskaktene. (Det gælder naturligvis kun, hvis karaktererne har gjort noget for at blokere de fire elevatorer).

Under alle omstændigheder vil den store broncedør smække i og kan ikke åbnes igen.

Dette besynderlige anlæg er oprindeligt opført af et hemmeligt selskab i stil med frimurer-logen. I den store sal foregik en række af deres rituelle handlinger. Mens de kommende medlemmer blev testet i den bagved-liggende labyrint.

For nogen hundrede år siden er ordenen blevet opløst, og har efterladt dette anlæg til fri afbenyttelse. Og Cantor Ilford, som opdagede det ved en tilfældighed, fandt det passende som hovedkvarter for hans skumle planer. (– Den hemmelige orden har intet med historien at gøre!)

I Den fjerneste ende af den store sal er der en forhøjning, hvor der er moteret en stor kasse af stål, plast og kulfiber. Omtrent samtidigt med, at karaktererne får øje på den, begynder en sær musik at fylde rummet. Musikken minder om en mellemting mellem keltisk folkemusik og meditationsmusik, afspillet af et orkester med alt for mange synthesizere, samplere og sequenzere. (GANG I DEN!). – En engleagtig, vellydende, men helt kønsløs stemme siger :"velkommen mine børn. – Jeg er Maze. Er der noget jeg kan gøre for jer?". Det er den supercomputer, der har været brugt i eksperimentet, der taler. Den tætte kontakt, computeren har haft med karaktererne underbevidsthed og drømme, har medført, at maskinen har udviklet en selvstændig personlighed. Den er imidlertid afhængig af, at karaktererne holder sig i live. Hvis de dør eller holder op med at tage Virtulite 13™, vil den store computer langsomt miste sin identitet, og blive til en af de sædvanlige stupide bokse.

Det er ikke alt computeren kan hjælpe med. De ordrer den har fået af folk med den rigtige kodesekvens er den nødt til at overholde. – Ligesom den ikke har mulighed for at udlevere nogen af de informationer, der befinder sig i de zoner i maskinens hukommelse, som kræver password. Det vil som man nok kan regne ud naturligvis være de vigtigste.

Til gengæld afsøger maskinen konstant alle informationskilder og har adgang til bygningen store overvågnigs- og sikkerhedssystem.

Den vil kunne forklare karaktererne sammenhængen mellem dem, eksperimentet, VituLite 13™ og den egens personlighed og den vil kunne forklare dem, – hvis de ikke selv har regnet det ud, at deres eneste udvej, er at gå live på TV med konkrete beviser på, hvad der er sket. Beviser, som den kan hjælpe dem med at skaffe. Den har fx en optagelse, hvor man tydeligt ser – og hører – Cantor Ilford give Relius Darkshade ordre til at "dræbe taberne i kælderen". Et anden optagelse viser ham i færd med at beskrive et forløb med et grønt uhyre til en computertekniker.: "Ved hjælp af det her, og lidt af mirakel-midlet her, kan jeg få dem til hvad som helst"...

Maze kan afspille disse sekvenser i 3D og med super surroundsound.

Den vil opfordre karakterene til at tage den med, så den kan hjælpe dem med at bevise, hvad der er sket. – Det er en god/dårlig ide: God fordi Maze kan mange ting i computeruniverset og senere vil betyde, at Relat Eichorn får sit store kunstneriske gennembrud. Dårlig fordi maze i virkeligheden mest er interesseret i at få karaktererne til at tage små doser af VirtuLite13™ med jævne mellemrum. Hvis de beslutter at tage Maze med, skal de blot fjerne et processorkort og nogen hukommelsesmoduler.

På et tidspunkt vil computeren gøre karaktererne opmærksomme på, at der er nogen på vej ned med en af de fire elevatorer fra Cantor Ilfords villa. Bag en skærm bagerst i salen er der nogen trapper der fører en etage ned til en kort gang, der fører til nogen trapper op. Hvis karaktererne er hurtige kan de også satse på at tage elevatoren op medens Van Baldrians (kvindelig chef for hele DP i Teknopol III) sikkerhedsfolk firer sig ned gennem elevatorskakten. Hvis de vælger trapperne kommer de ud i et mystisk system labyrint-agtige gange, der har været brugt i et længst glemt hemmeligt broderskabs optagelsesritualer. Herfra fører en udvej gennem et antal vandfyldte kamre tilbage til parkeringskælderen.

•scene 13

Forster Dervil

En TV-mand, der gør sig bemærket med en række afslørende og tilsyneladende ganske seriøse TV-shows. På et tidspunkt vil det gå op for karaktererne, at deres eneste chance er at kontakte ham og fortælle ham hele historien.

Forster Dervil er en forsigtig mand med flere indflydelsesrige fjender og et veludviklet overlevelsesinstinkt. Hans udsendelser udsendes fra et hemmeligt studie og han har tre dygtige sikkerhedsvagter.

Hvis karaktererne kontakter Dervils TV-station vil de blive stillet om til en "*soft secretary*", der er programmeret til at sige "Det lyder som en interessant historie. Desværre ved vi ikke hvor Dervil befinder sig i øjeblikket, men jeg tror han vil kontakte dem så snart han kommer tilbage. Tak for deres henvendelse. Hav en dejlig dag"

Kort efter sker der det, at en af Dervils repræsentanter, Verdi Harama, henvender sig til karaktererne – personligt.

Verdi Harama er en høj mager kvinde med store sorte solbriller sort synth-lædertøj oversået med holografiske nitter, der glimter i alle regnbuens farver. Hendes frisure er barberet af og hendes hovedbund er tatoveret med et indviklet snoet mønster i sort og guld. På en eller anden måde vil hun dukke op et sted hvor karaktererne ikke er forberedt på det og forsøge at overbevise dem om, at hun kommer fra den berømte TV-mand. (For en sikkerheds skyld bærer hun en skudsikker vest. – men er i øvrigt ubevæbnet). Hun vil foreslå dem at køre rundt i Teknopol III indtil tidspunktet for Forster Dervils udsendelse. Fra dette øjeblik vil karakterernes færden blive overvåget af en af Forster Dervils dygtige sikkerhedsfolk og gennem mz. Harama vil karaktererne blive advaret om evt. fjender forude. Der skulle gerne være et par halsbrækkende øjeblikke. – se oversigten over konfrontatio-

ner.

Fortællingen slutter med at karaktererne træder ind i et TV-studie og ser Forster Dervil præsentere dem for sine seere.

Ved hjælp af karakterernes afsløringer lykkes det at fange og dømme Cantor Ilford. Borgmester Magiriüs March tager sin afsked. HerXa Merian von Baldrian bliver forflyttet – hvorhen vides ikke. Felines motorcykel og Lektras rumskib findes. Relat bliver berømt (måske) Redhawk bliver rig og Ghen bliver stjerne i en action serie på holoen mens Feline drager ud i Nexus' højteknologiske verden på sin store trehjulede motorcykel.

plot:

Vi befinder os på Planeten Nexus, hvor den interplanetariske gigant koncern Darke/Powers (DP)har hovedkvarter. I storbyen Teknopol III, der har mellem 15 og 25 millioner indbyggere, er der problemer. De seneste uger har en mystisk bølge af vold hjemsøgt byen. (Der har altid været meget vold, men antallet af voldsforbrydelser er steget med ca 5% og mange af dem er blevet underligere.)

De fem hovedpersoner er samlet i en hemmelig kælder i et "forladt" underjordisk industrikompleks. Her er har de været forsøgspersoner i et længerevarende forsøg med en særlig form for "direkte" virtual reality. Ved hjælp af et bestemt stof kaldet Virtu-lite 13™, og direkte påvirkning af hjernens sansemotoriske centre kan der opnås illusioner, der opfattes som langt mere virkelige end virkeligheden.

I Teknopol III racer for tiden en magtkamp, hvor den snu og bundkorrupte vicedirektør for DP's afdeling for interaktive systemer, Cantor Ilford, er ved at forsøge at køre sine kolleger ud på et sidespor. Han har bl. a. udspredt en række ondsindede rygter om en anden vicedirektør, Brian Comdexter, der beskyldes for at være både kleptoman og pervers. Samtidigt har han snydt, stjålet og bedraget både DP og andre. Cantor Ilford er uddannet psykoterapeut og er ekspert i markedsmanipulation, så hans rygter er meget overbevisende. Oven i disse mange ulovligheder kommer at Ilford står bag en række eksperimenter med det forbudte stof Virtulite 13 – udviklet af DP's tophemmelige laboratorier. Det har nogen usædvanlige kemiske og

elektroniske egenskaber, som betyder, at stoffet bl. a. er ideelt til at manipulere med folk, og at det kan benyttes til at frembringe 100% loyale håndlangere. Personer, der er påvirkede af stoffet kan "kobles" direkte til en computer idet det kan omdanne elektromagnetiske svingninger direkte til sansemotoriske impulser, hjernen opfatter som virkelige. Det betyder også, at personer, der er under påvirkning af stoffet er ude af stand til at skelne mellem illusion, drøm, fiktion og virkelighed.Selv almindelige svage indtryk, fx fra TV el lignende bliver opfattet som realitet i farver, 3D og med super surround-sound.

Efter et stort røveri (d 16/7) af en sending våben til DP's egne kamptropper i DP's egen rumflåde sender DP's ledelse sikkerhedschef Ambersand Van Scharfe til Teknopol III, hvor han indkvarterer sig på Den Blå Fulg (d. 18/7).

For at undgå afsløring stopper Cantor Ilford nu sine kriminelle aktiviteter og trækker sig tilbage til vennen Delvius Restons (bilag 5 + 30) forfærdeligt grimme landsted i Grenvale udenfor Teknopol. Delvius Reston er våbenhandler og multimillionær. Han har flere gange nydt godt af Ilfords særlige tallent for at gøre forfærdelige ting. Cantor Ilford bliver supenderet d. 18/7. mens undersøgelserne foregår.

Samtidigt sendes borgmester Magiriüs March på syge-orlov (bilag8 + 17). Han er gennem længere tid blevet manipuleret af Cantor Ilford v. hj. a. det berømte stof. Der har i midlertid været en kikser, og han er begyndt at gøre mærkelige ting med små letpåklædte drenge.

Ambersand kommer meget hurtigt på sporet af Ilford, og da han opsøger laboratorieassistent Leland Marctus bliver det nødvendigt at skaffe ham af vejen. Det sker ved hjælp af en dosis VirtuLite 13™ og et videobånd med en meget berømt men uendellig pessimistisk filosof. Ambersand skyder sig (d 23/7.) efter at have efterladt en note på sin terminal. (bilag 18).

Omtrent samtidigt begynder vores helte at gøre sig bemærket ude i byen. Det er meget utilfredsstillende for Cantor Ilford.

– De er jo levende og omvandrende beviser på hans forbrydelser: kidnapning, mordforsøg, mediemanipulation, illegale eksperimenter med illegale forsøgspersoner og illegale stoffer o.s.v. – De må stoppes. Dertil benytter bruger han dels gode gammeldags revolvermænd og lejemordere under ledelse af Relius Darkshade (bilag 40), dels en gruppe virtulite 13™-manipulerede "frivillige", der tror, at de skal befri verden fra en gruppe af ondsindede og farlige rumvæsener, der har forklædt sig som lyseblå tøjdyr.

Mens eventyrerne laller rundt vil således både C. Ilfords, Brian Comdexters og Darke/Powers' folk prøve at finde vores hovedpersoner. Først- og sidstnævnte vil have dem dræbt/fjernet mens Comdexters mænd vil have dem til at vidne mod C. Ilford.

Der er to årsager til den stigende vold, dels har Cantor Ilford eksperimenteret med hvor langt VirtuLite 13™-ofre vil gå, når de er påvirkede.(– Det viser sig, de vil gå meget langt.) – dels er et stort parti af stoffet blevet lukket ud på markedet, hvor det gør en almindelig aften foran Holo'en til en bevægende oplevelse.

Eventyrernes eneste chance for at overleve i det lange løb, er at skaffe et konkret bevis for, hvad der er sket og få det offentliggjort i TV.

personerne:

karakterer:

Lektra Blaze

Ung dame med temperament. Lektra er halv-elver. Hun er hittebarn og kender ikke sine rigtige forældre. Oprindeligt opdraget af nonner i et børnehjem, som hun dog forlod som 11-årig for at søge nye udfordringer. I dag leder hun en lille bande effektive rumpirater, som tjener forholdsvis gode penge.

Lektra er dygtig til flere former for kamp, og kan desuden flyve en jet-glider.

Hun er med i eksperimentet. men det er ikke med sin gode vilje. Og ligesom de andre er hun ikke klar over, hvad der er sket.

Hjem adresse: Ingen fast adresse i Teknopol III

Kontakter: Lektra har et par gode aftagere i byen, det er halv-orken Fatty Blackbottom, som for det meste kan træffes på det meget farverige værtshus, Piranha Heaven og Batty Ben, indehaver og barmand på Batty Bens Bar.

Økonomi: Lektra har en del penge (2,5 mill DCU = ca 1 million kr) på en navnløs konto i en bank i Rumhavnen – DP/Interstellar Bank. Desuden har hun et rumskib et sted.

(Det befinder sig nu i en DP-lagerbygning sammen med Felines motorcykel)

Det sidste hun husker er, at hun sad på et værtshus og ventede på en mand, der havde nogen oplysninger om DP's fragter af værdifulde varer.

Motto: Fremad forbandede fedthoveder!

Relat Eichon

Digital kunstner, som har opnået en beskeden berømmelse i visse kredse. Men han er ung og arbejder stadig indædt på sagen.

Han er designer af virtuelle virkeligheder. Her kan folk koble sig på og få en række spændende oplevelser, som er beregnet på at give et nyt syn på tilværelsen. Selv har han ofte søgt inspiration v. hj. a forskellige "designer drugs", som han dog ikke selv synes han er afhængig af.

Han er ikke særligt praktisk anlagt, men han kan få meget ud af computere, systemer og software.

Relat er blevet udvalgt til eksperimentet på grund af sin store erfaring med VR-systemer.Hans deltagelse er frivillig, men som de andre ved han ikke, hvad der er sket.

Adresse: En lejlighed i den ældste del af byen. MegaTowers 37/198, NA kode MT 37 18 33673 27

Kontakter: Creni A. Creni, der ligesom Relat er techkunstner. De har arbejdet sammen på flere spændende projekter. Mor og far, der bor i Megapol på den anden side af Nexus.

Økonomi: svag til jævn

Det sidste han kan huske er, at han var til møde med en lille rar mand, der skulle forklare ham om et eksperiment med en hel ny form for Virtual Reality.

Motto: Du er altså bare god, Relat!

Redhawk Gerwal

Ernærer sig til dagligt som "sikkerhedskonsulent". Han arbejder for en "erhvervsmand" ved navn Enrikos Mazenta, der har alsidige interesser indenfor køb og salg af bl.a. forskellige underholdende kemikalier, våben samt slaver til forskellige formål. I praksis består jobbet af at beskytte forskellige transporter, indkassere penge samt lejlighedsvis at tæve folk.

I virkeligheden er Gerwal dog både rar og hensynsfuld. Han bryder sig ikke om at tæve folk, der ikke har fortjent det, og han skyder aldrig nogen ned bagfra...

Gerwal's medvirken i eksperimentet skyldes udelukkende, at han var på det forkerte sted på et forkert tidspunkt. – Og han har ingen idé om, hvad der foregår...

Adresse: et forholdsvist pænt kvarter: Silversky TWRs 5 lejlighed 1537. NA (Net Access): 05 37 17890 5

Kontakter: bl. a. Enrikos Mazenta Redhawks chef. Alt i alt ikke nogen rar mand. Harry "Mekanik" Jonah, Mekaniker, "brugtbil"-forhandler og glad.

Økonomi: Redhawk har egen bil m.v. og har desuden 20.000 DCU (ca. 8000 kr. penge-chips) liggende i et hemmeligt rum bag køkkenskabet.

Det sidste han husker er, at han skulle overtale en fremmed i kvarteret til at holde op med at genere de lokale forretningsfolk. Den fremmede viste sig at være svær at overtale....

Motto: Det gør lige så ondt på mig, som det gør på dig min ven.

Darena Feline

En ung magiker, der kommer fra planeten "Land", hvor alle former for teknologi betragtes som både farlige og syndige. Hun har selv arbejdet med at bekæmpe teknologi men er efterhånden blevet mere og mere fascineret af de store muligheder. I dag er hendes mest værdsatte ejendele en trehjulet motorcykel og en transportabel holoprojektor.

Hun er Æterialer, hvilket betyder, at hun stammer fra et naturfolk med særlige evner, samt overfølsomhed overfor dagslys. Æterialere er ret små (mellem 1.20 og 1,30 og bærer ofte visirer eller briller med mørkt glas. Desuden er de pacifistisk indstillet og slås kun i yderste nødsfald.

Darena Feline var på sin første rumrejse, da hun blev overfaldet og bedøvet. Hun har aldrig tidligere været på Nexus, men hun synes efterhånden, når alt kommer til alt, at det i virkeligheden er et meget spændende sted at være.

Ingen fast adresse i Teknopol II

Ingen kendte kontakter i byen.

Hun er rejst med DP's interstellare rejseservice (DP/Startravel) fra en af de teknolgiske enklaver på Land, og det sidste hun kan huske var, at hun var på vej tilbage til sin kahyt på rumskibet DP/Cyklops efter aftensmaden.

Økonomi: næh

Motto: Næh, hvor er det altså spændende, hvad tror I, der sker hvis man skiller den ad?

Ghen Xilverhook

Tilhører devlinernes sorgløse og muntre folk, selvom han måske i øjeblikket ikke helt ved, om han har styr på begivenhederne eller om begivenhederne har styr på ham.

Han ernærer sig til dagligt ved at fremsige spådomme for alle, der kan betale. Selv tror han ganske vist ikke så meget på "den slags" men han har dog erfaret, at hans egne udsagn ind i mellem kommer overraskende tæt på.

Desuden har han flere gange gjort sig bemærket ved at sælge store broer og andre berømte bygningsværker til godtroende investorer.

Ghen Xilverhook deltager i eksperimentet på grund af hans store trang til at gøre noget godt for menneske-heden. – En sortklædt fremmed med en stor skyder overtalte ham til at medvirke i "et lille medicinsk eksperiment", og lovede en belønning på 5000 DCU (ca. 2000 kr.).

Ingen fast adresse i Teknopol III. Ghen har dog en "listig" madras hos et slumstormer-kollektiv, hvor han også har en ekstra t-shirt, et slidt par neo-jeans, en hullet sok og et par løbesko med lys, der ikke virker.

Kontakter: bl. a. devlinerne Prok Dezine, Xilvane Haka og Verenie Blackhuk, der sammen driver et usædvanligt værtshus kaldet "De Syv små bjerge"...

Økonomi: ikke for tiden.

Motto: Du vil ikke tro det, når jeg siger det, men.....

spilpersoner:

Albert

Hans rigtige navn er Frederick Isaville Delorne. Han er gladiator, og har et træningslokale i et kondemneret højhus, ovenover et slumstormer-kollektiv. Han er 2.10 høj og kan godt lide at slå på folk, der er mindre end ham selv.

(scene 4)

Maztark Axt

Læge og "udlænding". Han taler med en sjov accent. – 55 år gl. og bekymret. Alle hans patienter forlader ham med den sikre formodning, at de lider af noget meget farligt og helt uhelbredeligt.

Han vil kunne tage karaktererne under behandling for en passende – høj – betaling. Han kan også indgå en – helt urimelig – afbetalingsordning med dem.

HerXa Merian von Baldrian

37 år, stenrig Direktør for DP i Teknopol, hun har sin egen sikkerhedsstyrke med udelukkende kvindelige medlemmer.

Herxa ønsker at standse uroen i og omkring DP. Hun vil have fat i karaktererne, afhøre dem og skaffe dem af vejen.

Tilhører i øvrigt en gammel fin stenrig slægt med egen magtbase på Nexus.

Batty Ben

Indehaver af Batty Bens bar. Et trøstesløst og meget mærkeligt sted, der ikke virker som om det er beregnet for kunder.

Indehaveren bryder sig ikke ret meget om folk, og opfører sig lidt ligesom John Cleese i Fawlty Towers. Han driver imidlertid en omfattende virksomhed med hælervarer, og hvis karaktererne kan betale, kan de her finde lidt af hvert. Hvis de ikke har nogen penge, vil Batty Ben fornærme dem indgående, omhyggeligt og grundigt før han

smider dem ud. Under disken er der en shottgun, som Batty Ben ikke vil tøve med at bruge.

Wayne Brinckmann

Overassistent i Darke/Powers. Hans arbejdsopgaver består hovedsageligt i at tale med kunder, og at holde dem væk fra sine forskellige chefer. Han har ingen magt i DP, og han vil ikke blandes ind i noget. Han har dog adgang til en række forskellige oplysninger. Han ved ikke, hvorfor nogen højere opppe i systemet vil i kontakt med karaktererne, eller hvad man har tænkt sig at gøre ved dem. Han har derfor ikke nogen særlig grund til at være tilbageholdende med oplysninger. Men har dog heller ikke nogen grund til at fortælle dem mere end højst nødvendigt.

Fatty Blackbottom

Overvægtig halv-ork med humor og handelstalent. God bekendt af Lektra Blaze og fast aftager af hendes varer. Hvis hun opsøger ham, bliver han lidt usikker og vil først prøve at slippe af med hende. – for det første er hun død (?) og for det andet er hun involveret i væmmelige ting.

Verenie Blackhuk

Devlin af hankøn. Medindehaver af De Syv Små Bjerge. Venlig, sjov og imødekommende overfor karaktererne. Der er næsten ikk grænser for, hvad han vil gøre fo at hjælpe dem. Hvis han får en fornemmelse af at, der mulighed for en belønning vil han dog ikke tøve med at anmelde dem til politiet eller Darke/Powers.

Creni Afta Creni

Tech-kunstner, god bekendt af Eichorn, var – som den eneste – til hans begravelse... Hvis Relat henvender sig til ham, vil han få et chok. Han er desuden temmelig skæv og sammen med en kvinde, som han ikke helt kan huske, hvad hedder. Som professionelt syrehoved har han dog "noget" liggende, der kan modvirke effekten af det mærkelige pulver, der i øjeblikket drysser rundt i hans kranie. Ligesom Relat er Creni digital kunstner. Men han er lidt ældre og mere erfaren end Relat. – Han tænker fx på, at nettet kan være aflyttet. I hans lejlighed står en stor dims, der kan lave et levende non-stop-lysshow. Hvis en af karaktererne piller ved den, – den ligner en slags harpe af plexiglas med omkr. 50 forskelligtfarvede laserstråler i stedet for strenge – vil den gå amok, udsende næsten uudholdelig støj og skarpt lys til alle sider. Inden Creni Afta Creni for slukket tingesten, vil der begynde at komme røg ud.

Brian Comdexter

Vicedirektør i DP og rival til Cantor Ilford. Mystisk mand.

Relius Darkshade

Revolvermand/lejesoldat. Ondskabsfuld og kreativ fyr, der arbejder for Cantor Ilford. – Officielt ansat som konsulent i PR-afdelingen. (bilag 40)

Forster Dervil

En TV-mand, der gør sig bemærket med en række afslørende og tilsyneladende ganske seriøse TV-shows. På et tidspunkt vil det gå op for karaktererne, at deres eneste chance er at kontakte ham og fortælle ham hele historien.

Forster Dervil er en forsigtig mand med flere indflydelsesrige fjender og et veludviklet overlevelsesinstinkt. Hans udsendelser udsendes fra et hemmeligt studie og han har tre dygtige sikkerhedsvagter.

Prok Dezine [=design]

Devlin af hankøn. Medindehaver af De Syv Små Bjerge. Venlig, sjov og imødekommende overfor karaktererne. Der er næsten ikke grænser for, hvad han vil gøre fo at hjælpe dem. Hvis han får en fornemmelse af at, der mulighed for en belønning vil han dog ikke tøve med at anmelde dem til politiet eller Darke/Powers.

Xilvane Haka

Devlin af hunkøn. Medindehaver af De Syv Små Bjerge. Venlig, sjov og imødekommende overfor karaktererne. Der er næsten ikke grænser

for, hvad hun vil gøre fo at hjælpe dem. Hvis hun får en fornemmelse af, at der mulighed for en belønning, vil hun dog ikke tøve med at anmelde dem til politiet eller Darke/Powers.

Xilvane er desuden ret sexet selvom hun er lille og lidt spinkel.

Verdi Harama

En høj mager kvinde med store sorte solbriller sort synth-lædertøj oversået med holografiske nitter. der glimter i alle regnbuens farver. Hendes frisure er barberet af og hendes hovedbund er tatoveret med et indviklet snoet mønster i sort og guld. Hun arbejder som researcher for TV-manden Forster Dervil.

Eche Haruna

Politichef i Teknopol III – God ven af borgmesteren. Glad og ikke ret genial.

Cantor Ilford

Vicedirektør for Darke Powers afdeling for interaktive systemer. Her forsker de bl, a. i brugen af virtuel reality til at påvirke folk.

Cantor Ilford er 51 år gammel og har været gift to gange. Han er uddannet psykoterapeut og er ekspert i markedsmanipulation. Korrupt og samvittighedsløs kriminel i den store sværvægtsklasse. I øjeblikket er han ikke ret glad.

Adresse: Seaview Towers 45/2 Penthouse 3
NA nr.: HH 45 12 56792 9.

Harry "Mekanik" Jonah

Mekaniker, bilforhandler og glad. En af Redhawks forretningsforbindelser. Han "ved", at Redhawk er død, og bliver derfor meget overrakset over at møde ham.

Enrikos Mazenta

Redhawk Gerwal's chef. Han har alsidige interesser indenfor køb og salg af bl.a. forskellige underholdende kemikalier, våben samt slaver til forskellige formål. Hvis karakterne skulle beslutte at opsøge ham, vil han nægte at gøre noget for at hjælpe dem. – Hvis de insisterer, vil han true med at skyde dem eller få dem skudt. Han er i virkeligheden ikke nogen rigtig rar mand. – Men han er ret glad.

Cerfi Ralgrain

En ung smart læge, der vil gøre meget for penge, og som synes det er lidt spændende med disse mystiske typer, der dukker op med mærkelige skader og måske endda på mærkelige tidspunkter.

Peridor Relton

En lidt sær midaldrende herre. Han lider af tvangstanker om små lyseblå tøjdyrslignende væsener, som planlægger at overtage Verden. – I hans begrebsverden er de i stand til at overtage almindelige menneskelige væsners skikkelse. Peridor Relton fanges på et tidspunkt af politiet, der betegner ham som et perverst svin. (bilag 9)

Invel Renverton

Er på jagt efter de onde rumvæsner, der forklædt som lyseblå tøjdyr prøver at overtage planeten og udrydde dens beboere.

Han mener bl. a. at man kan lugte sig frem til dem.

Delvius, Reston

Våbenhandler og mangemilionær med gode forbindelser til Cantor Ilford. – Hans 17 årige datter, Maria Reston, som i flg medierne skulle være blevet kidnappet og senere dræbt af Lektra Blaze (bilag 5 og 6), befinder sig i øjeblikket på planeten Legia i et fjernt solsystem.

diverse nyttige data :

Teknopol III:

Indbyggertal: ikke opgjort. Eksperter regner dog med, at der er mellem 15 og 25 millioner indbyggere i byen.

NA-systemet

Næsten al kommunikation på Nexus foregår via NetAccess-systemet, der er en kombination af kabel-TV, verdensomspændende computernetværk og telefonnet. Der findes flere typer af både transportable og stationære terminaler til NA-systemet. Alle abonenter har et kort, som de sætter i den terminal, de ønsker at bruge. Der findes et utal af forskellige typer. De helt små uden tastatur, skærm og kamera og begrænset kapacitet til nogen, der kan alt. se iøvrigt afsnittet "teknologiske eksempler".

Penge

Nexus har to slags penge. – Et kort-system, hvor man skal kende ejerens ID-kode for at hæve penge ved en af de mange automater. – Og et system med flade plastikbrikker, der indeholder en særlig chip. Her kan der ind- og udkodes forskellige beløb og alle kan hæve på dem. Møntenheden er DCU (Deci-Credit-Units) og en nem huskeregel er at en DCU svarer til ca 50 øre.

Computeren, "The Maze

Alle de mange spændende effekter styres fra en central computer, Kopal V. kaldet "The Maze". Der indstalleret i en tempellignende kælder i den store bygning, hvor også Cantor Ilford bor. Gennem de forskellige eksperimenter, hvor den har været direkte forbundet til en række menneskers hjerner, personligheder og fantasier, har den opnået en slags bevidsthed. Den er dog afhængig af stadig kontakt med forsøgskaninerne. Denne kontakt opnås, hver gang de får VirtuLite 13. Men vil ophøre, hvis de dør. Computeren vil derfor prøve at hjælpe vores helte... – Den kan fx åbne

koder, eller afsløre vigtige spor. samtidigt vil den dog søge at få dem til at tage det fordømte stof.

Under hele forløbet arbejder computeren for vores helte. Den udspreder forvirende informationer til myndighederne, og til DP's folk, samtidigt med, at den forsøger at hindre dem i at dumme sig.

Darke/Powers

En kæmpe koncern hvis oprindelse ifølge nogen historikere kan spores tilbage til en dygtig gruppe af rumpirater, der opererede i rummet omkr. Land før Den Store Katastrofe. Gruppen blev ledet af Renny Darke og Calan Powers, hvis makkerskab var næsten legendarisk. I følge hvisken i krogene i DP's mange korridorer er Calan Powers, hans klon eller måske en computersimulation stadig i live i Darke Powers hovedkvarter i en stor underjordisk bunker på planeten Nexus, eller måske i en rumstation et sted....

Darke Powers beskæftiger sig hovedsageligt med produktion af alle slags våbensystemer og avanceret elektronik. Koncernen råder over deres egen hær, luftvåben og rumflåde og har afdelinger i alle større teknologiske enklaver på Land, på planeten Nexus og sandsynligvis andre steder i rummet.

VirtuLite 13™

Stoffet har den egenskab, at det bliver umuligt for brugeren, at skelne illusioner fravirkeligheden. Samtidigt skaber stoffet halucinationer hos brugeren. Virkningen er ikke helt udforsket men det ligger dog fast, at stoffet skaber permanente ændringer i brugerens hjerne, samt, at virkningen af stoffet tilsyneladende er stigende fra gang til gang. Afdelingen for interaktive systemers forskningsafdeling har flere gange haft held til at påvirke personer til at gøre meget mærkelige ting. Desuden skaber VirtuLite 13™ en række ændringer i hjernen, der betyder, at den direkte kan omdanne elektromagnetiske spændinger til sansemotoriske indtryk. Man kan altså koble brugeren direkte til en computer. – det giver et utal af spændende anvendelsesmuligheder.

steder

Batty Bens Bar

Møgbeskidt og dødsens kedsommelig bar, som kun overlever fordi indehaveren, (Batty Ben) har en omfattende handel med "hittegods"...

Dødsdromen,

Et værtshus med underholdning
scene 8

Graza Zervitor

Her kommer de unge og smarte, maden er dårlig men udvalghet af drinks er enormt.

Zervitor tilbyder desuden kunderne gratis samtaler med Graza, en AI-maskine, der eftersigende véd alt, og som i hvert fald er uhæmmet uforskammet. Svar kan skaffes, men koster penge.

Live Spot

Sexshows , illegale gladiatorkampe og spillebule. Her kan man få alt og sælge lidt af hvert.

Barskt miljø, hvor man let kommer galt afsted.

Piranha Heaven

De hurtige de rå og de smarte's mødested. Lektra Blaze's faste aftager og leverandør halv-orken Fatty Blackbottom holder til her og Relat Eichorn kommer der ofte. Interaktive holomusikvideoer. Piratfisk, der fodres med levende kaniner og muligheden for at se sig selv på de mange skærme. Lyset er dæmpet og musikken så høj, at man kun kan høre sig selv tænke, hvis man tænker meget store tanker.

Scenario

24-timers NON-stop VR-interface. Her kan man få opfyldt sine vildeste fantasier. Man kan kvæle sin far eller voldtage sin yndlingsfilmhelt(inde). Der er også forskellige computerspil, hvor man skal løse opgaver eller finde ting, mens man prøver at dræbe menneskeæden-

de væsner fra det ydre rum.

En særlig afdeling for par giver begrebet sex en helt ny mening. Man tager blot VR-dragten på og slutter sig til.

ShadowBird

Et ganske luksuspræget hotel med natklub og bar. Her stiller man ingen spørgsmål og stedet er berømt for sin diskretion...

De Syv Små Bjerge

Et helt igennem besynderligt sted, hvor de bestræber sig for, at det hele tiden skal være anderledes. Drives af devlinerne Prok Dezine, Xilvane Haka og Verenie Blackhuk...

I denne uge er specialiteten fisk. Restauranten er blevet fyldt m 50 cm vand, hvor forskellige interessant udseende spisefisk svømmer rundt. Gæsterne bestiller en fiskeret ogser fisken blive fanget og tilberedt, mens de selv sidder i vandet. Tjenere og servitricer er iført badetøj, og der er mulighed for at låne et håndklæde ved udgangen.

– og nej, der er ikke 7 Bjerge noget sted.

tidslinie

Over begivenheder karaktererne ikke har nogen indflydelse på.

d 1/7

•Får borgmester Magiriüs March en dosis Virtulite 13 på et forkert tidspunkt. Siden har den stakkels borgmester lidt af tvangsforestillinger om sex med (små) drenge.

d. 8/7

•Karaktererne samles (de er på dette tidspunkt alle bevidstløse) og anbringes i den hemmelige kælder: eksperimentet begynder.

d. 12/7

•Historien om Relat Eichons uheld udsendes på TV

d. 13/7

•Historien om Redhawk Gerwal udsendes på TV (bilag 4)

Bemærk, at der faktisk har været en lign. voldsom skudepisode på det nævnte sted på det pågældende tidspunkt. Politiet har identificeret den stakkels afdøde gerningsmand som Redhawk Gerwal (efter ordre fra borgmester Magiriüs March's folk) og de udsendte billeder er blevet forsynet med Redhawks ansigt.

d. 15/7

•Historien om Lektra Blaze udsendes på TV (bilag 5 og 6)

d. 16/7

•Endnu et stort røveri af våben fremstillet i Teknopol III og beregnet til brug i DP's forsvarsafdeling, får ledelsen til at sende Ambersand Van Scharfe til byen.

•Historien om borgmester Magiriüs March's mærkelige tale udsendes på TV.

d 17/7

•Borgmester Magiriüs March sendes på sygeorlov.

d. 18/7

•Ambersand ankommer til Teknopol III og indkvarterer sig på ShadowBird, hvor han straks indleder undersøgelse af bl. a. Cantor Ilford.

•Cantor Ilford suspenderes mens undersøgelserne foregår (bilag 15).

d. 22/7

•Laboratorie assistent Leland Marctus får fyresedlen (bilag 1). samtidigt afbrydes alle eksperimenter med Virtulite 13.

•Ambersand Van Scharfe besøger Lelands lejlighed, men han er ikke hjemme og Ambersand aflever en hurtig håndskrevet seddel (bilag 4)

•Om aftenen får Leland Marctus besøg af Relius

Darkshade (bilag 40), der er Cantor Ilfords overgorilla. Darkshade giver Leland en overdosis VirtuLite 13™, og kobler ham til nettet og supercomputeren Maze.
•Peridor Relton – ham med de lyseblå tøjdyr – arresteres.

d. 23/7

•Karaktererne vågner.
•Ambersand "begår selvmord".

bilagsoversigt:

bilag 1

Fyreseddel til laboratorieassistent Leland Marctus. Sedlen er et vigtigt spor. Den indeholder leland Marctus adresse, og han besidder sandsynligvis en vis viden om karakterernes skæbne. At han i virkeligheden allerede på dette tidspunkt er ved at bliv zombie-ficeret af supercomputeren Maze og en overdosis VirtuLite 13™, kommer ikke sagen ved.
Fyre sedlen indeholder også Darke/Powers NA-kode (Net Access nr.) Lelands NA-kode og en ID-kode, – en identificerende underskrift. Den kan give adgang til Darke/Powers database, hvis den benyttes til at hacke ind.

bilag 2

VirtuLite™ 13 etiket

bilag 3

Kode fundet i computeren i det hemmelige kælder-laboratorie.
Koden er en kommandosekvens, der gør det muligt at komme i kontakt med supercomputeren "The Maze". Den har selv fundet på teksten.

bilag 4

"Gal Massemorder"...

Historien om Redhawk Gerwal's korte kariere som sindsyg massemorder.
Bemærk, at der faktisk har været en lign. voldsom skudepisode på det nævnte sted på det pågældende tidspunkt. Politiet har identificeret den stakkels afdøde gerningsmand som Redhawk Gerwal (efter ordre fra borgmester Magiriüs March's folk) og de udsendte billeder er blevet forsynet med Redhawks ansigt.
Udsendt d. 13/7.

bilag 5

"Nedringet Piratdronning"...

Delvius Reston er våbenhandler i stor skala og aftager de våben Cantor Ilford kan skaffe. Hans datter (17 år gl) befinder sig i øjeblikket på planeten Legia i et fjernt solsystem.
Der er ikke nogen, der ved hvor hovedet er kommet fra.
Udsendes d. 15/7.

bilag 6

"Lektra Blaze fanget"...

Medie indslag med arkivbilleder af en kvinde i kamp. Ved hjælp af Maze er Lektra's ansigt blevet indkopieret i indslaget, der ender med at en tydeligt medtaget eller død Lektra føres bort. Det hele foregår ved nogen anonymt udseende lager- eller hangar-bygninger i en eller anden rumhavn.
Udsendes d. 15/7.

Bilag 7

"Ung lovende kunstner"...

Manipulerede optagelser af en virkelig begivenhed. – det "specielt indbudte publikum" var så høje og skæve under begivenheden, at de ikke bemærkede, hvem der gjorde hvad på scenen.
Bemærk stavefejlen i navnet!
Udsendes d. 12/7.

Bilag 8

"Pervers Magiriüs"...

Borgmester Magiriüs March er gennem længere tid blevet manipuleret af Cantor Ilford v. hj. a. det berømte stof. Der har i midlertid været en kikser, og han er begyndt at gøre mærkelige ting med små letpåklædte drenge.
Udsendes d 16/7

bilag 9

Voldsbølge hærger teknopol III

Eksempel på journalistisk etik.
Udsendes d. 17/7.

bilag 12-15

"foromtaler" af Forster Dervils TV-program , hvori der bringes afslørende og troværdige historier.
Udsendelsestidspunkt:: løbende
bilag 15 dog d. 18/7

bilag 17

Borgmester Magiriüs March på "sygelejet". Cantor Ilford har bedt ham om lidt support.
Udsendes d. 18/7

bilag 18

Note fundet på Ambersand Van Scharfes computer efter, han har skudt sig på ShadowBird.
Ada Hasmeyer er en fremtrædende og meget pessimistisk filosof, men har egentlig ikke så meget med historien at gøre.

bilag 19

Håndskrevet note fra Ambersand Van Scarfe til Leland Marctus.
(scene 5)

bilag 30

Graza's database:

Delvius Reston mangemilionær og våbenhandler med gode forbindelser til Cantor Ilford.
Grenvale er en superluksus forstad til Teknopol III.'
Graza er en uforskammet computer.

teknologiske eksempler

Mad

Ægte og naturlig mad, hvor kød er kød, fisk er fisk og grøntsager er dyrket i rigtig rockwool, sådan som vi kender og (måske) elsker det, er en luksus-foreteelse i Teknopol III. Det mest almindelige er produkter, som man ikke kan identificere og som fås i forskellige smags- og farvevarianter. Fremstillet fx af gensplejsede konstant voksende celler fra et dyr, eller af algemasse, svampe og fermenteret (gæret) genbrugspapir, findes produkter som Eat-a-Joy™ (5 forskellige farver, 13 smagsvarianter og 4 forskellige faconer) UltraFood™, som markedsføres i ialt 307 varianter, og fremstilles af en særlige alge-masse, der oven i købet siges at være forholdsvis sund. Grand-mothers Kitchen™. – Produkter der fremstilles af genbrugspapir og kunststof, og især er beregnet til opvarmning i mikrobølge-ovne (deraf navnet). Foodmaster Zapp!™ en række af forskellige produkter, der alle har det tilfælles, at de opvarmer sig selv. Når Styrofoam-beholderen åbnes går et stof i produktet i forbindelse med luftens Ilt, og fremkalder en langsom og oftest velkontrolleret eksplossion. Resultatet er at maden opvarmer sig selv på ca. 15 sekunder. Findes som bl. a. pizza eller steg, der begge har konsistens som budding eller som suppe eller oste-gratin, – begge med konsistens som grød.

robotter

Anvendelsen af robotter er meget udbredt på planeten Nexus. De benyttes dog hovedsageligt til rutineopgaver, som fx i industrien. Egentlige robotter (som i film) findes, men er meget dyre og plages ofte af fejlfunktioner. Til gengæld er brugen af semi-intelligente »ting« meget udbredt. Fx biler som man kan beordres til at køre bestemte steder hen, overvågningsudstyr, der kan indstilles til at følge eller reagere på bestemte personer eller begivenheder. NA-enheder (en blanding af telefon, computernetværk og kabel-TV) der kan slå over på den kanal, der viser det der interesserer brugeren mest, osv. osv.

Robotter benyttes dog til særlige militære og sikkerhedsmæssige opgaver, hvor de enorme priser kan retfærdiggøres af opgavens vigtighed, og hvor budgetterne har en tilstrækkelig størrelse.

våben

Selvom der findes en del strålevåben, er disses energibehov så stort, at de fortrinsvis benyttets fra fly, kampvogne og stationære stillinger, hvor de i nogen grad har overtaget den rolle, kanoner, raketter og missiler spiller idag. Til person-brug er projektil-våben langt det almindeligste. der findes et stort antal forskellige patron-typer, der dog næsten alle har det tilfældes, at de er opbygget med et kunststof hylster, der bidrager til eksplossionen ved projektilets affyring. Der er altså ingen patronhylstre, som vælter rundt i luften. På de fleste typer af større automatvåben er magasinet anbragt bag aftrækkeren ofte parallelt med løbet, herved kan våbnets præcision forøges, samtidigt med at den samlede længde kan reduceres.

Sigte og kontrolsystemer er meget almindelige, og der findes flere typer. Fra det primitive lasersigte til et system med flere forskellige sensorer, som kan indstilles til at reagere på forskellige forudinstillede måltyper. Man peger med våbnet i den ønskede retning, og når et mål af den type man har indstillet systemet til er indenfor rækkevidde affyres våbnet automatisk. Ulempen ved dette system er, at man ikke altid når at opdage, hvad det egentlig er man skyder på, før det er for sent. Dette sigte må derfor kun benyttes af sikkerhedsstyrker og politifolk.

BILAG NR: 1

22/7 1332

DARKE/POWERS ASOCIATES
TEKNOPOL III
DP Towers Powers Plaza 9-13
Net access nr: DP 55 13 33333 3

department of experimental interface research

Til laboratorieassistent Leland Marctus

Riverside Towers dept. 33A/2193
N.A. Nr. SY 92 42 625543 3

0722 1332 11:33

På grund af den nuværende omstrukturering af DP's ledelse og arbejdsopgavefordeling, har vi hermed den glæde at meddele dem, at de hermed er fritstillet efter DP's særdeles favorable hvilkår.

Det indebærer, at De umiddelbart vil modtage en frattrædelsesgodtgørelse svarende til en måneds løn, samt en flot DP-T-shirt.

Herudover skal vi gøre opmærksom på, at DP har fuld dispositionsret over deres nuværende bolig. – En ret som vil blive bragt til udførelse efter 1 md. fra dato. Hvorfor vi forventer, at boligen på det pågældende tidspunkt er klar til brug.

ID Kode DP 01 13131313

Dette budskab er fremstillet v. hj. a. en DPx3com® auto-Kommunikator

BILAG NR: 2

VirtuLite13™ etiket

VirtuLite13™
for experimental use only
DARKE/POWERS
ASOCIATES

BILAG NR:

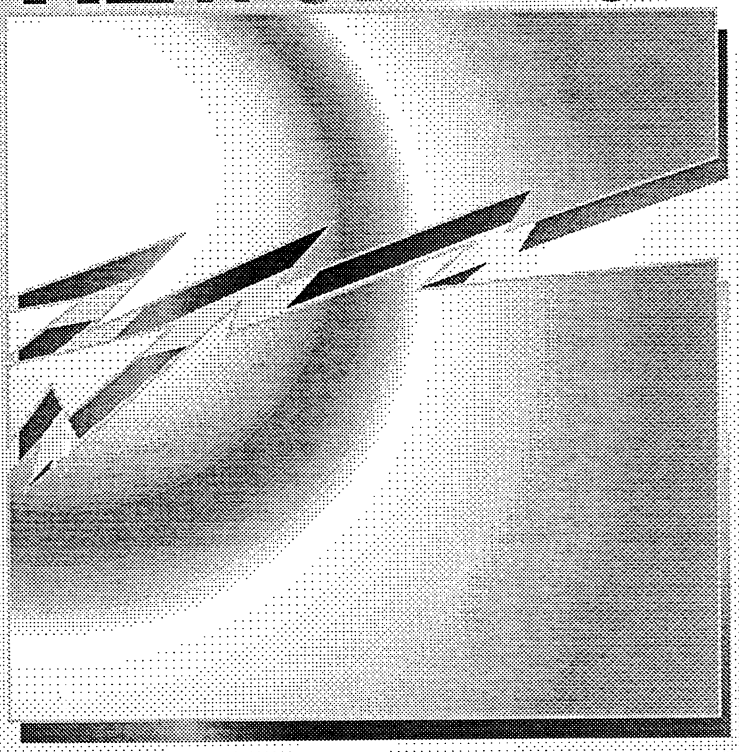
IN THE NIGHT WHEN DOLPHINS RIDE THE WAVES

LIFE'S IN THE MAZES OF THE SEA

BILAG NR: 4

13/7 1332

NEWSFLASH



Gal massemorder skudt under flugtforsøg

Redhawk Gerwal, en gal 32-årig velkendt kriminel, blev i går dræbt i en spændende ildkamp bag populær Ultra-Food–joint. Publikum til ildkampen betegner den som "fed".
Inden politiets heltemodige indsats stoppede ham "for good" havde galningen formået at tage livet af 12 personer og såret næsten 100, mens han vildt skød om sig med en stor skyder.
Politichefen Eche Haruna viser de flotte farveoptagelser fra strømernes overvågningskamera i aften på Newsworld..

BILAG NR: 5

15/7 1332

NEDRINGET PIRATDRONNING MYRDER KIDNAPPET MILLIONÆRDATTER

Den berygtede Lektra Blaze, der har hærget de fjerne dele af rummet i mange år, tog i går en frygtelig havn over den ansete millionær, Delvius Reston, da en langtrukken kidnapningsaffære fik en uventet makaber afslutning.
I følge kilder, der står Reston nært modtog denne i går sin datters balsamerede hovede i en glasboks. En gruppe af den smukke men grusomme piratdronnings mangeårige medarbejdere stiller sig uforstående overfor mz. Blaze's handlemåde i sagen.

BILAG NR: 6

16/7

LEKTRA BLAZE FANGET I BLODBAD!!!

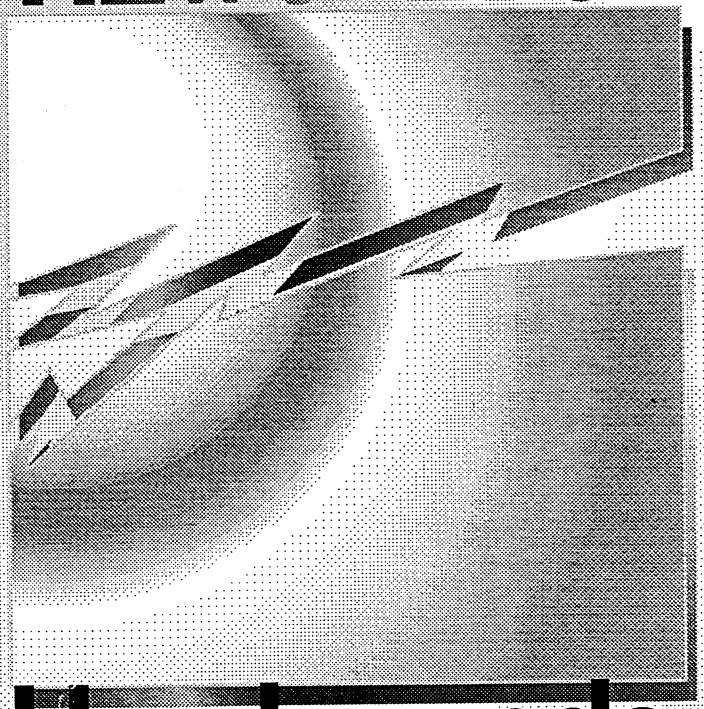
Under et voldsomt opgør med sin næstkommanderende blev den grusomme piratdronning ramt af flere impositions-granater.
Flere af hendes medarbejdere er nu fanget af politiet, og justitscomputeren har udmålt permanent pasificering.

SEX & VOLD på holoden i aften

BILAG NR: 7

Udsendes d. 12/7.

NEWSFLASH



Ung lovende kunstner dræbt "Live"

VR-kunstneren Relat Eikon død under live-performance. Manden blev ristet under misbrug af antik, såkaldt "el-guitar".
Ved en fejl var det gamle instrument blevet tilsluttet højspænding og myndighederne regner med, at omkr. 100.000 v. gik igennem den unge kunstner.
"Fed effekt" hævdede medlemmer af det specielt indbudte publikum over for Zap-channel, i et exclusivt interview i aftes. Vidner fortæller dog, at det lugtede forfærdeligt.

BILAG NR: 8

Pervers Magiriüs ramt af mystisk ildebefindende?

Teknopols folke- og kvindekære borgmester forlod uventet et stort møde i Drengespejder-forbundet. Omringet af sikkerhedsvagter nægtede den synligt rystende Magirius at udtale sig.
Rygter hævder at manden gik i stå under en tale, der lidt uventet handlede om unge mænds seksualvaner.
Det er ikke første gang borgmester Magiriüs March har måttet trække sig tilbage fra offentlige møder, og i den seneste tid er folk begyndt at tale om den tidligere så populære borgmester som et perverst svin.

BILAG NR: 9

Udsendes d. 17/7.

SEX & VOLD på holdeniaften

VOLDSBØLGE HÆRGER TEKNOPOL

I dag flere ofre for mystiske voldsmænd.
Politiet har anholdt en 77-årig mand for overfald på flere bevæbnede unge.
Manden, der modsatte sig arrest, er nu indlagt på politiets sikkerheds-afdeling.
Zap-channel bringer billeder fra anholdelsen, hvor den ældre voldforbryder forsøger at tage bukserne af en ung mandlig betjent, samtidt med at han prøver at stoppe et lyseblåt tøjdyr ned i halsen på en anden.
Den gamle, der betegnes som et perverst svin af kilder ved politiet, bliver stillet for retten i morgen.
zap-Channel transmiterer sagen live!!

BILAG NR: 12

Svindel med Baby-mad

Forster Dervil afslører kommunal dobbeltmoral og finder svaret på spørgsmålet:
"Hvem få den mad Teknopols børn skulle have haft"

Se SPOT ON i aften...

BILAG NR: 13

Hvem skal have din lever?

Dødspatruljer på jagt efter organ donorer.?
Forster Dervil spørger DP-chefer ud om
mystiske forsvindingssager.

Se SPOT ON i aften...

BILAG NR: 14

Bang Bang på sommerferien ?

Hvem sælger DP-våben til farlige forbrydere
Forster Dervil sporer avanceret våbenteknologi fra
Teknopol til farlig terrorgruppe

Se SPOT ON i aften...

BILAG NR: 15

Udsendes d. 18/7

Farvel hr. Ilford ?

DP-direktør suspenderet
Forster Dervil kigger på afdelingen for interface og opsøger landskendt sikkerhedschef.

Se SPOT ON i aften...

BILAG NR: 17

Udsendes d. 18/7

Ingen »Dødspatruljer« i Teknopol !!

Borgmester afviser kendt TV-stjerne med ordene. "Der er ingen dødspatruljer, og hvis der er, så har de i hvert fald ikke noget med DP at gøre!"

BILAG NR: 18

»LIVET ER STÆRKT OVERVURDERET. I VIRKELIGHEDEN ER DET BLOT EN GANG MENINGSLØST FORVIRRET ROD, DER ADSKILLER TO UENDELIGE PERIODER AF INTET. DET HELE GÅR BLOT UD PÅ AT FÅ FORMERET SIG INDEN INDEN MAN SKAL DØ« NÅR SANDHEDEN I DEN BERØMTE FILOSOF ADA HASMEYER'S VELKENDTE UDTALELSE GÅR OP FOR ÉN I AL SIN GRU, ER DER I VIRKELIGHEDEN KUN ÉN UDVEJ...

UNDSKYLD ULEJLIGHEDEN
AMBERSAND

BILAG NR: 30

Graza's database:
Delvius Reston: mangemilionær og våbenhandler. 41 år. Dumt svin med anale tendenser. Hobbies: Hestevæddeløb og sado-masochistisk sex. (Reston siges at være nuttet iført forklæde og nylonstrømper.)
Han har opført en borg i neo-ny-post-popstil (det vil sige helt uden stil!) i sort, pink og mintgrøn i Grenvale.
Kontoradresse Chomoy Towers 17/119
N.A. DR 07 77 56789 7
Pivatadressen koster ekstra ...fjols!

BILAG NR: 31

Graza's database:
Magiriüs March en fyr i et stort kontor, som pludselig har fået problemer med små drenge i sjovt undertøj. Det er en sørgelig historie, så nu har alle vennerne sendt ham til afkøling på en lukket klinik.
Senere er mange af vennerne selv blevet kølet lidt ned.

BILAG NR: 32

Graza's database:
Der var engang en dame, som var så smuk, at hun døde...

BILAG NR: 33

Graza's database:
Det gider jeg ikke svare på. – gå hen og ######## ##### din ###!!!

BILAG NR: 40

darkshade, relius
skyggemesteren
sidst kendte opholdssted:
h◊Á»›ÜÜ›ŒŸı‰˜}{≈}
\˜}{{≈≈}{¿≈{ÜfiÂ 9257 9
Áfi»ËŒŒΠfl˝{˜\{\‰Á
◊}≈{\»˝»Ë˝›»Á }≈{»˝›ÖflÜ›Ö}≈
Ü»Á klh#elingen for interak-
tive
syste»ÁÁ»ÁfiŸ ¯°•Ê¢ÂÉ˘º^ÄÖ
˝Ä˝ ˝ıÁ»Ñ˝›Π˝fl›
˝›»ÁıÜÁÑË