Spaghetti Gambling

eller

Kan man lave touchdown med betonsko på

Sunday 6. Sep 2020

SUPERBOWL 2020

Dallas Cowboys vs. Buffalo Bills

ENTRANCE: F

The following items are *not* allowed on the stadium:
Weapons (ranged or non)
Proscribed Drugs
Alcoholic Beverages
Explosives and Fireworks (inc. Incendiaries)
Possesion of any of these items on the stadium will be severly punished

The owner of the stadium can never be held responsible for any loss, damage or injury to either persons or personal belongings that has occured during the game. The audience enter at their own risk.

#234432-060920-1

Et atypisk Cyberpunk 2.0.2.0. scenarie fra Chop Con 1993, af:

Ole Frej Christiansen
Jakob Weldingh
Mikkel Arnberg

Episode 1:

An early morning at the office. (Lør. 5 sep. 2020)

PC'erne (bortset fra Laslo) sidder og drikker deres morgen-kaffe i mødelokalet, da en ung nørd bliver præsenteret af sekretæren (Loretta), denne unge mand er Laslo, han overrækker et brev (håndud 1) fra Net54 til Clive. Brevet forklarer at denne udstationering er den sidste del af hans uddanelse, og at firmaet håber at de vil tage godt imod ham. Efter en kort introduktion, stikker Loretta hovede ind med en Fax (håndud 2) fra Net54.

Mens spillerne læser denne, blinker en (panik) lampe på samtaleanlægget. Det er Loretta der fortæller følgende: "Undskyld, men der står to herrer ved navn Luigi og Vito, der gerne vil - HEJ VENT LIDT, I KAN IKKE BARE ....", samtidig går døren op, og to sydlandsk udseende herrer i mørke jakkesæt og solbriller står i døren, den ene med en attachétaske i hånden. Denne lægger den ene herre (Vito) på bordet, åbner den, og viser at der ligger 50,000eb i den. Herefter udtaler den anden (Luigi) "Modtag dette lille forskud som en lille erkendtlighed. Vi har et tilbud i ikke kan afslå. Vi har bemærket at i har haft en del problemer på det sidste på totalisatorområdet. For at aflaste jer en smule på dette område, vil vi tilbyde at overtage dette belastende job, og i vil stadig modtage 10% af overskuddet. Husk på, at man som bookmaker kan komme ud for alle former "uheld", ikke sandt ?".

I det samme ringer telefonen. Det er Mr. Johnson fra Biotechnica: "Som De jo nok ved, er Biotechnica en af hoved sponsorerne til årets Superbowl, og det er i vores, og dermed også jeres, interesse at Buffalo vinder kampen. Jeg ville anse det for yderst ubehageligt, hvis Dallas skulle gå hen og vinde, det ville betyde at Biotechnica bliver nød til at skære ned på sponsorkontrakterne."

Efter at PC'erne har løber lidt forvirret rundt om bordet, og har afsluttet samtalen med Mr. Johnson, kommer Roland, deres fixer, ind i lokalet, han støder ind i Luigi netop som de går. Roland medbringer listen over de to holds spillere, og gør opmærksom på at Buffalo's 1. Quarterback John Doe er totalt ukendt, han har i hvert tilfælde aldrig hørt om ham. Roland stjæler en Donut og smutter igen.

Laslo SKAL her ind i nettet for at finde informationer om John Doe, efter et par rul (System Knowledge diff 15) kommer han ind på NFL officielle base. Her findes alt om alle spillere, han lokaliserer hurtigt John Doe's fil (håndud 3).

Her bliver han nød til at hacke NFL's mailserver, for at genkende ref# (se netspace kort 1). Her finder han ud brevet fra Biotechnic: til NFL om flytningen af John Doe fra Thule L.tl: league til Buffalo (håndud 4).

Hvis spillerne stadig ikke HAR fattet at han må bort, så er de tid til de små hints (opkald fra Net54 osv). Så er det her Clive skal spille med musklerne og skaffe en AV-4 fra firmaet, derudover øjner Sara et scoop og insisterer på at få hendes crew med. (Benyt evt. Hints - de skal med)

Episode 2:

It's not a weather fit for man nor beast (Flooff).

Ca. 4/5 splitsekund senere befinder vi os: en AV-4, fløjet af Argyle og med George (kamera) og Steven (lyd) siddende i. Undervejs til Thule får de et opkald fra Roland:

"Drenge (og Sara) vi har et problem nogen har tappet jeres telefon-samtale med Biotechnica, og vil sælge den til Net54 for en klækkelig sum. Svåppet (afleveringen) vil ske i aften i operaren i pausen. Fyren der har chippen er en P.I ved navn Vagn, jeg sender et billede af Vagn. Forøvrigt må i hellere være diskrete da det er Net54 der skal have chippen, og i skal nødig genkendes. Over and bonk klir klash auch munch munch klik dut dut dut ....."

Øverste halvdel af billedet kommer ud af faxen, resten er mystisk overtværet med noget rødt. Resten af turen går smertefrit, bortset fra Clint's forsøg på at lave papirmænd af stolene.

NOTE: Ligesom det altid regner i Dallas, er det altid Snestorm i Thule.

Vel ankommen til Thule, hopper Sara, George og Steven ud, Sara stiller sig op og begynder en drama-dokumentar "Live from Thule". Bedst som de andre har exited AV'en kommer en ting farende med stor hast hen og

æder Steven (munch munch) (Creature 1), og George hvis den får lov.

Efter denne korte encounter er de klar. Se kort 1. Ps. Husk at spillerne har travlt, de har ca. en halv time, hvis de også skal nå i operaren. Når de har fået John Doe's adresse er det exit Thule.

Episode 3:

The phantom of the opera:

De kommer lidt for sent til 1. akt (ligegyldigt hvor meget de har skyndt sig) , så de må møve sig ind (diskret !!!!), følgende intressante ting bør inkluderes i denne encounter, der ellers skal køres frit efter GM's sygelige fantasier:

1: Operahuset er klassisk opbygget. En dyr bar, en dyrere café og en teatersal med balkon og op til 3. parket.

2: Forestillingen er Carmina Burana

3: Top Boss fra Net54, Dallas (Ingolf Neumann) er der (må ikke se dem). Han sidder på første række på balkongen, og kan IKKE se Vagn.

4: Vagn (npc: 1) sidder på de billige rækker (3. Parket (Kikkert optional))

5: Der er en irriterende dørmand der genkender Sara (grim fyr med lommelygte der viser folk på plads)

Når de har fået slam-banket Vagn, er det tid til at aflægge John Doe et besøg.

Episode 4:

Johns sidste aflevering.

Vel ankommet til ejendomskomplexet hvor John bor, er spillernes første problem at komme ind i bygningen. Foran hoveddøren står der to væmmeligt udseende Japanske sikkerhedsvagter (i Arsaka uniformer). Vagterne (npc 2) har den faste overbevisning at dette absolut er en No-Fire-Zone. For at smugle våben ind i bygningen skal spillerne klare et basic Hide vs vagternes Awareness/Notice(+combat sense) (NB. Det er nemmere at skjule en lommekniv end en 20mm autokannon med stativ).

Vel inde i bygningen er det bare hen til elevatoren op til John, og af med knoppen. (Kort 3) Johns to livvagter vil efter en kort gennemgranskning afsløre en del tatoveringer, og pludselig vil den ene af livvagternes radio skratte og en stemme vil sige en masse uforståeligt på Japansk. Et Awareness/Notice rul på 25+ afslører et lille kamera i hjørnet, men vores reporter vil scenevant træde til!?! Herefter tager vores unge helte hjem.

Interlude:

Roland - my friend - is blowing in the wind.

Nu kan man vel forvente, at vores frygtløse helte tager hen for at se hvad der skete med deres ven Roland. Når de når hen til hans lejlighed ser de den kendte "POLICE LINE - DO NOT CROSS". Efter at have svinget lidt med pressekort og detslige, kan de komme ind til hans lejligned - Det vil sige, de kan få lov til at åbne døren. Her kan de se, at hans gulv er forsvundet, sammen med resten af lejligheden. Sentimentale karakterer kan nu tage deres hat af.

Episode 5:

Ude godt - hjemme bedst?

Når de kommer hjem ligger der et brev fra Don

Fettuchini. I brevet ligger der følgende: en chip med en video optagelse af Roland der ligger i sin seng med en snor i næsen, denne snor er på snedig vis forbundet med detonatoren til ca. 10 kg C6. Videooptagelsen viser til mindste detalje hvordan Roland vågner fordi telefonen ringer, desværre (for Roland) er telefonen lige akkurat uden for hans rækkevidde, herefter følger et zoom ind på Roland's ansigt så spillerne rigtig kan se ham svede mens han prøver at fjerne snoren fra hans næse, med tungen, han er nemlig bundet. Optagelsen viser nu i slowmotion hvordan et lille dun daler langsomt ned mod Rolands ansigt, for tilsidst at lande på hans overlæbe :"Ahh AHH AHHHH tjuuuuuuu....." herefter forsvinder billedet meget brat. (BOOM)

Netop færdig med denne prosaiske historie ringer telefonen. I røret er en hvis Tanaka-san:" Konban-Wa Clive-san. Jeg tror det ville være fornuftigt hvis vi mødtes for at diskutere nogle affærer af stor vigtighed. Det ville beære mig meget, hvis i kunne spise middag med mig i aften. Jeg kender en charmerende lille restaurent i nærheden kaldet 'Oyasumi-nasai', og det ville glæde mig meget, hvis i ville beære mig med jeres tilstedeværelse. Skal vi sige om en time? ... Godt, Sayonara".

Episode 6:
Ska' du ha Soya på pizza?
Vel ankommet til 'Oyasumi-nasai' (kort 4 - en særdeles stilet restaurent i Dallas der ikke bryder sig om at folk har våben og overjakker (dvs. Armor jacket) med ved bordet) bliver de vist ind i et lille aflukke og får udleveret en menu (på japansk). Herefter trækker tjeneren sig tilbage, og tre japanerfyre iklædt jakkesæt og katana(3 gange npc 3) springer ind gennem den ene papirvæg. Det bemærkes, at Yamada-san (Arsaka executive) holder sin søns konfirmation ved siden af, og hvis der kommer en af hans landsmænd flyvende igennem væggen og ned i deres risskåle, kunne han se sig nødsaget til at ringe til sit firma. Det bemærkes, at Tanaka-san sidder lunt og godt hjemme hos sig selv og altså ikke er til stede. Herefter tager vores helte hjem til en velfortjent nattesøvn - hvis det altså ikke lige var fordi ..

Episode 7:
Attack of the Killer Tomatoes:
En af de lokale booster-gang's kaldet the Killer Tomatoes (npc 4) vil fa'me ind og se noget voldsbold, så de har planlagt at røve billetkontoret i nat. Når dette sker, vil vores hårdt prøvede karakterer lige være faldet i søvn. Pludselig starter et gigantisk horn (ALARM!!!!!) og en masse røde lamper begynder at blinke. Herefter kan Clint løbe ned og skyde, mens Laslo kan tage kontrol over de til formålet anbragte forsvarsmekanismer (Daffy ruller sig rigtigt ud her! - jvnf Netkort). Efter denne hændelse, sker der ikke mere, før...

DAG 2

Episode 8:
Morning has Broken!
Clive bliver vækket klokken 7.30 af telefonen. I røret er Ingolf Neumann (hvis han kom ud for et hm-"uheld" i operaren er det hans sekretær Louis Lane):"HMM! Jeg har netop været i kontakt med Jessica Jones. Hun ringede ude fra lufthavnen, og hun undrede sig over, hvorfor der ikke var nogen der var kommet for at hente hende. Hun har prøvet flere gange at ringe til deres kontor, men der var kun en telefonsvarer der sagde "SUT RULLE SÆK" (boostergangen havde lidt tid til at lave en smule sjov før de satte alarmen i gang). Denne besked antog hun ikke havde noget med hende at gøre, så hun ringede til mig i stedet for Jeg undrer mig nu over, hvorfor De ikke har været ude for at hente hende, da jeg er sikker på at der på faxen stod at flyet landede klokken 7.00, og at De skulle være klar til at hente hende. Hun sidder nu i lufthavnsbaren for at spise sin morgenmad (på vores regning!), og hun fortalte, at hun var bange for at al den udstødning fra flymotorerne ville skade hendes stemme, så hun ikke kunne synge i aften, og det ville jo ikke være så godt. Jeg gør i denne forbindelse opmærksom på, at stadion's bestyrelse vil blive holdt direkte ansvarlig, hvis dette skulle være tilfældet. Jeg fortalte hende, at De ville hente hende om en halv time, og tog stoler

på at De giver hende en undskyldning. Jeg vil gerne poientere, at denne episode vil komme i betragtning, når vi i fremtiden skal evaluere Deres nytte i dette firma. FARVEL!! - dut, dut, dut". Det tager ca. 15 min at tage ud i lufthavnen. Der må panikkes. En nærmere undersøgelse af faxen vil afsløre fax no. 2 (håndud 5). Herefter kan Clive panikke ud i lufthavnen for at finde Jessica siddende og gurle hals i Don Perignon (Champagne din nørd) årgang 47. Foran hende står et fad med russisk kaviar (til morgenmad føj...) og nogle trøfler. Efter at have præsenteret sig får han regningen (håndud 6) udleveret. Herefter går turen hjemad, hele vejen hjem sidder Jessica og beklager sig over sin stemme, over vejret, over flypersonalet (you name it, hun brokker sig over **alt**).

Spillerne kan fise ud og hente noget kaffe til Gm'en og fryde sig over at intet er gået galt de sidste 5 minutter for nu kommer .....

Episode 9:

Mens vi venter ..

Under hele kampen skal spillerne huske at et bestemt hold skal vinde (Dallas - hvis det ikke er gået op for dem endnu kan NET54 kaste flest ting efter dem, og det er deres arbejdsgiver). Man må gå ud fra at spillerne et placeret nogenlunde således:

Laslo: Koblet ind i nettet.

Clint: Ude ved banen og styre sikkerhedsvagterne.

Clive: Sidder i V.I.P. logen sammen med præsidenterne for Buffalo og Dallas. Derudover sidder der en lang række executive fra forskellige firmaer (incl. Militech :), biotechnica (gnæk gnæk) og NET54 (fnis)). Alle disse typer vil sidde med en blok og notere ned.

Sara: Befinder sig i kommentator-boksen, placeret lige ved siden af V.I.P logen.

Lederhosen: Sammen med Clint, idet han sørger for on-location skadestue.

Men allerede inden kampen går igang begynder det at gå galt. Kl. 12:00 åbnes dørene og folk begynder at vælte ind, her følger en række situationsbeskrivelser GM'en kan benytte hvis han ikke selv kan finde på noget:

1: Laslo spotter fire nørder der sidder på forreste række hver med en appelsinvand og en pose bolcher. Hen til dem kommer to store, grimme, uvaskede, tatoverede og generelt ubehagelige personer, der råber "DU SIDDER PÅ MIN PLADS - NØRD", bukker nørderne sammen på midten og smider dem hen i den nærmeste pølsevogn.

2: Der kommer to Killer Tomatoes, der var for skæve til at tage med på raidet, forbi Clint. Mens de går forbi, siger den ene "Jeg tror rødderne fik tæsk igår. Jeg har hørt, at der skulle være en ret sej klovn ved navn 'Arthur' ansaaaa-AAAAARRRRG". Cut.

3: Præsidenten fra Biotecnica trækker Clive tilside, og siger, at han håber det bliver en god kamp. Sekunder efter gør presidenten fra Net54 det samme.

4: Sara sidder og snakker om kampen. Mens hun gør dette, skanner kamerarene henover billetkøen. Ind fra højre kommer en stor fyr i læderjakke og solbriller kørende på kværn med en lille dreng (ved navn John Conner, hvis nogen spørger) på ca. 14 år bagpå. Han har en lang papkasse med en rød sløjfe på (mws roser i?). Dette kan han så efter bedste evne kommentere.

5: Dommeren kommer hen til Lederhosen, og beklager sig over, at han har en let hovedpine. Har Lederhosen ikke noget der kan kvikke ham lidt op?? Desuden kan GM selv tilføje episoder efter egen (dårlige?) smag.

Episode 10:

Tra-la-la-la-BOOOM

Efter at tilskuerne er kommet tilplads på plads, vil Jessie begynde at synge (Her kan GM opbyde sin spæde røst for den gemene og umusikalske hob), og efter et par numre trækkes der lod blandt alle billetterne om den berømte aften med Jessie. Den heldige vinder er en nørd ved navn Arthur Smith, der kommer ned på scenen til Jessie og forhåbentlig Sara. Dette bliver for meget for en fyr på tilskuerpladserne. Han rejser sig op (en fan? kamera og mikrofoner peger i hans retning), råber "NU VIL VI FANDME HA NOGET VOLDS-BOLD! GAAAARHH", og kaster en plasticfragmentationsgranat ned på scenen (6d6 skade - Sara bør helst overleve - Det gør Arthur Smith og Jessie

ikke). Booom. Bossen fra Net54 gør nogle notater og klapper Clive på ryggen. Seertallene stiger kraftigt. Replay i Slow-motion. Clive modtager en mægde telefonopkald fra fans (Er hun kommet til skade?), Net54 (Fedt!), USSO(United States Stunt org. - Hvorfor er jeres folk ikke medlem af vores forening?) og musikerforbundet (Vi vil have procenter af billetindtægterne!).

Episode 11:
SUPERBOWL 2020!
Nu fløjtes kampen endeligt igang. For hver 10 min. spilletid, kan GM antage, at der skades D6-3 spillere på hvert hold. Husk på, at hvis spillerne ikke arbejder for det, vil Dallas tabe.

For at krydre vore unge heltes episke kamp for overlevelse i denne hårde og glædesløse verden, vil de under kampen komme ud for følgende: En ældre mandlig medborger sidder med sin cigar på den billige langside, og nyder kampen. Et par ScruffyLookers kigger på ham, hvorefter den ene siger "WERTERS ECTHE HØ HØ HØ", samtidig med at han gør en obskøn håndbevægelse. Vores ældre ven (der faktisk arbejder for BonBon, og derfor HAR prototypen på den nye Werters Ecthe i lommen), bliver herefter nattet til i øl o.l. Dette medfører at han river sit MiliTech-kort over. 1D6min. senere, flyver en AV-4 ind over stadion. Den opdager computeren (husk DAFFY) der sender et par SAM efter den (BOOOM - host host <falde>). De rygende raster lander oven på en Dallas-spiller, der er godt på vej til at lave touchdown. Oppe hos Clive bliver der MEGET stille. Duden fra MiliTech bemærker følgende: "HMM! Jeg vil gerne have lov til at bemærke, at denne episode kunne gå hen og skade vores ry, hvis befolkningen ikke med det samme bliver gjort opmærksom på de mange gode ting vi gør for dem - Så vidt jeg ved, er de i besiddelse af en af vores reklamespots, tror De ikke at det ville være fornuftigt at vise en af dem nu?".

MiliTech har en kontrakt at opfylde, så D12 min. senere kører de en lastvogn fyldt med div. brisante sager ind under den ene langside og sprænger et hul i den (ca. 500 tilskuere og 3 pølsemænd). Herefter løber en busfuld (ca. 30) kampklædte MiliTech-folk (npc 5) ind igennem de rygende rester af stadion, og ind over banen. Det er forbudt for ikke-spillere at krydse banen - det er de indrettede 20mm kanoner bla. med til at sikre (Clive mærker en vis kulde brede sig på VIP-pladserne). Når et par MiliTech-fyre endelig kommer over til den ældre herre, giver han dem 20eb HVER til noget godt.

Nu er der sket det beklagelige, at en af de personer der er kommet i klemme i tribunen da den faldt ned har en TT-konto, og derfor vil Trauma Team nu gøre deres entré. Dem kan IFF-systemet heldigvis(?) genkende, så de kommer ind over stadion. Nu har TT en procedure der siger, at de skal sikre området før de lander, så de rydder området for spillere og Militechfolk (Der blev igen stille hos Clive). Herefter lander de, og begynder at flytte murbrokker. De finder deres kunde (tre forskellige steder), og flyver afsted igen. Det skal bemærkes, at i 2020 findes der ikke TimeOut og slige tøseregeler, så under al denne postyr fortsætter kampen. Hvis der er flere levende Militech-folk forlader de stadion, gennem hullet. Og første halvleg slutter.

Stillingen afhænger lidt af hvor meget spillerne har arbejdet på det, hvis de intet har gjort fører Buffalo 24-11. Hvis spillerne tror de kan slappe af i pausen tager de frygteligt fejl. Bedst som Laslo sidder og bladrer net udgaven af regelbogen igennem (for at slå extrareglerne om AV-4 på banen op) exploderer et stykke af hans datawalls i små pæne pixelstykker (DAFFY ind fra højre med en brandslukker). Ind gennem hullet kommer et styk protoplasma væltende. Det er en af biotechnica's netrunners (npc 6), hvis mål er at overtage kontrollen over deres computer og derved 20mm kanonerne (for på den måde at sørge for at Buffalo vinder). Så er Laslo jo ligesom underholdt mens følgende foregår i den ikke virtuelle verden.

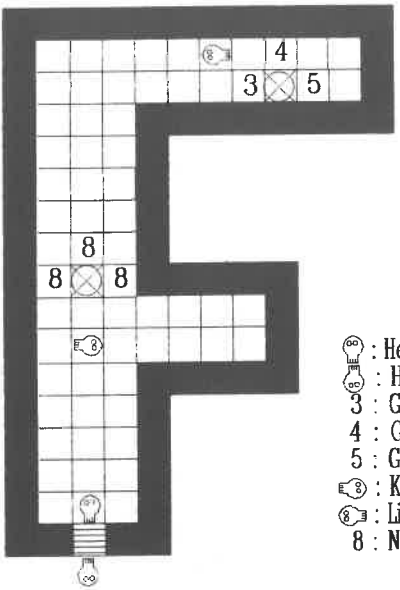
Den glade chromergang SKOD-DUCK's har, over deres illegale radio, hørt om Militech's raid og besluttet sig for at komme gratis ind og se fodb(v)old. Så der kommer en 30-40 stykker på store kværne ind gennem hullet i muren. Dette er højst uregelmenteret så Clint må straks i aktion

(SKOD-DUCK's er standard gangmembers npc 4). Hvis Clinten ikke skynder sig strækker slåskampen sig et stykke ind i anden halvleg. Det er nu spillerne på små listige måder skal prøve at få Dallas til at vinde. (Helst så diskret af Clive ikke får det al for hedt oppe i boksen). Med ca. 10 min tilbage af kampen ser det virkeligt sort ud for vores unge helte. Dels er Dallas bagud med mindst 2 touch-downs (14 point for dem der ikke kan reglerne), og dels er de ved at løbe tør for spillere i en frygtelig fart. (u)Heldigvis kommer Laslo i tanke om regel 135,styk3-b der specifikt udtrykker at et hold taber hvis de ikke har spillere nok til at sætte et hold på banen (kræver 11 spillere), men i en betænkning dertil fra NFL d14/3 2014 tillades at hjemme holdet bruger stadion personel som medspillere :). Dallas mangler helst 4 spillere, så vores unge helte kan jo komme lidt op og slås om hvem der skal ind på banen (Det er kun dem der kan komme på tale, ikke pølsemænd, sikkerhedsvagter og dets lige) (forestil jer Sara på banen med kameramænd og hele fejemøjet GNÆK GNÆK GNÆK). Hvordan resten af kampen udarter sig overlader vi til GM's sygelige fantasier. Modstanderne er npc 7. Alt mens dette foregår har Yakken fået placeret en mand inde på stadion, denne suspekte mandsperson er ude efter en ting, og dette er ikke pølserne, derimod har han en kontrakt på Art... CLINT'en. Han skal bringe Clint levende til Yak bossen, dette har han tænkt sig at gøre ved at bedøve Clint'en med en dart. Spillerne skal have nogenlunde styr på spillet (bagud med 3-7 point) når følgende sker, yakken's ind(an)satte hitman får Clint i sit cybersigte og fyrer darten af; DEN RAMMER. På darten er følgende gift: Bodycheck vs. 15 for ikke at besvime, empathy vs. 25 Hvis det lykkes tabes 1D6+1 humanity, hvis det ikke lykkes tabes 2D6+1 humanity, HOVSA negativ humanity, ps man besvimer selvfølgelig ikke når man går cybermuko. Det er her at Clint'en får udleveret sit andet Rollespilspersonark. Han begynder at høre stemmer der hvisker Arthur.. Arthur ... ARTHUR, og ud af øjenkrogen ser han et stort pindsvin. Det er nu virkelig trist at være Buffalo eller bare at være i vejen for ham. Hvis han får bolden er der 40% chance for at han løber den rigtige vej, og scorer, og 20% chance for at han æder den.

Her må man nok sige at kampen tager en interesant drejning, og alt efter hvor godt spillerne har spillet (filmer Sara dette ????) kan de vinde eller tabe kampen. Eventuelle overlevende af vores helte vil så komme ud for en af følgende to ting:

Episode 12:
THE END.
Hvis de har vundet kampen (og derved egentligt også scenariet) får det besøg næste morgen af bossen fra Net54 (Edvin R. Dreyer) der kongratulerer dem med det strålende resultat, og tilbyder Clive den længe ventede forfremmelse. Og alt slutter i relativ fred og lykke (husk på Clint, Luigi, Vito og Tanaka).

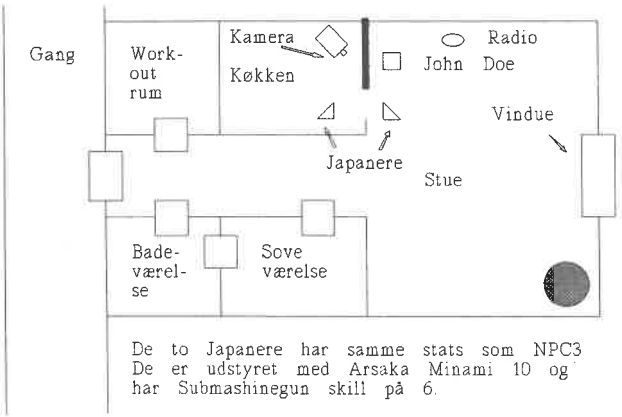
Hvis de skulle have tabt kampen får de næste morgen besøg af den nye bestyrrelse der venligt men bestemt beder dem om at møde på deres nye arbejdsplads Tibets Statsradiofoni's nationale rundboldsstadion. Hvis de altså når at komme derud for Luigi, Vito og Tanaka. (Og ham den sære mand der står og spiser målene (han ligner Clint)).
Carrier lost.....



Netkort 1: NFL Mailserver

: Hellbolt
: Hellhound
3 : Gammel post (beskyttet at Sword)
4 : Gammel post
5 : Gammel post (Her ligger brevet)
: Krash
: Liche
8 : Ny post (MU til venstre indeholder en firestarter)

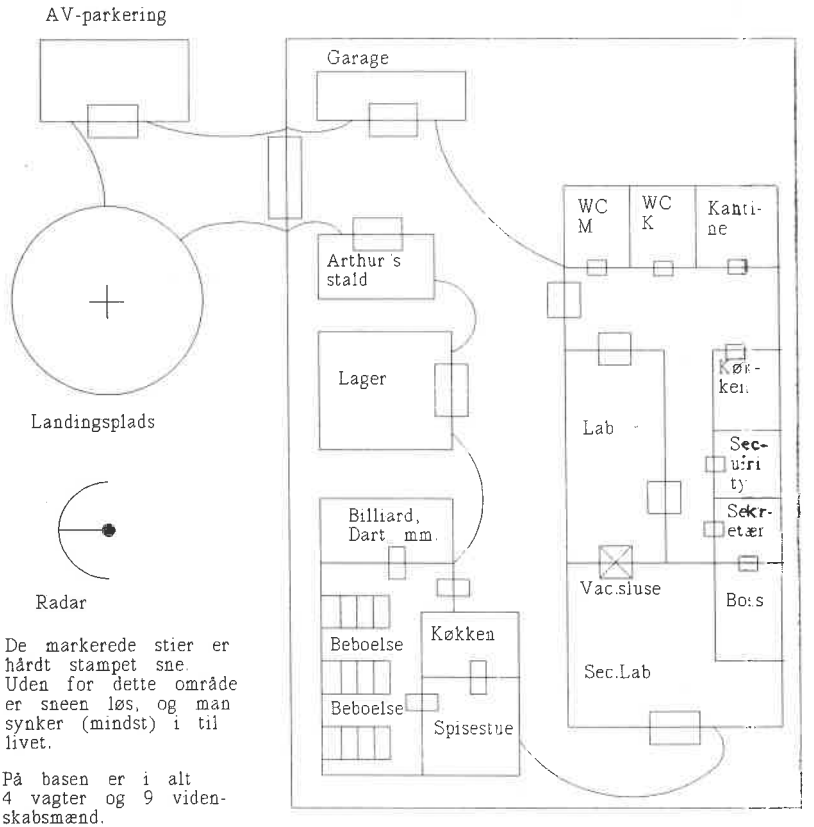
Kort 3: John Does lejlighed



De to Japanere har samme stats som NPC3 De er udstyret med Arsaka Minami 10 og har Submashinegun skill på 6.

A. Brask Street 1348A 47. Etage lejl. 4734b.

Kort 2: Thulebasen



De markerede stier er hårdt stampet sne. Uden for dette område er sneen løs, og man synker (mindst) i til livet.

På basen er i alt 4 vagter og 9 videnskabsmænd.

AV-Park: Her holder en Osprey.
Garage: Her holder 4 Snescootere + en Jeep
Arthur's Stald: Et stort skilt med "ARTHUR" på døren. Fyldt med hø og Gulerødder.
Lager: Mad, drikke og diverse kemikalier.
Lab: Boblende glaskolber mm. Desuden 4 "Rumdragter" til Sec. Lab.
Sec. Lab: Grumme Bio-ting. Uden rumdragt: Rul Body 20 eller bliv syg.
Vagter: INT6 TECH5 REF10 COOL4 LUCK5 ATT3 MA7 EMP5 BODY10
Smartgun Link
Combat Sense5, Athletics5, Melee5, Rifle5, SMG5.
Med. Armor Jacket, Nylon Helmet, Arsaka Minami 10 SMG.

Karakterer:
Name: Dr. von Lederhosen Role: MedTech Sex:M
Weapons: Cutlass (Mee 0 N 2d6+2 NA NA NA), Colt AMT, Kalashnikov A80
Cyberware: Neuralware Processer (6): Chipware socket (1); Cyberhand (right) (3): RealskinTM (-1,5), Toolhand (medical) (2); Encanced Antibodies (1.5); Cybereye (right) (5): Micro-optics (.5), Low liteTM (.5), Teloptics (.5). Total HL: 18.5
Humanity: 61.5
Equipment: Runde, blå solbriller; VHS video; sort-hvid TV; Bones McCoy; Chipware: Handgun (3), Dope: 4 RPM, 6 Dorph, 2 Black Lace, 28 Nuke, 14 Sedators, Armor: Light Armor jacket, Kevlar thights.
Notes: Du er ansat af stadion til at lave on-the-scene reperationer af spillerne, dette job passer dig udemærket da det betyder at du har meget fritid, som du fordriver med at se Dr. Strangelove (en gammel sort/hvid film fra før verden gik af lave), og experimentere med diverse hjemmebryggede stoffer. Arthur er meget behjælpelig på dette punkt, da ham altid kommer med meget detaljerede beskrivelser af hvordan stoffet virker og hvordan man har det bagefter. Clive (din overordende) har du et nået specielt forhold til, han er lidt af en skabsfacist men på den anden side er det ham der skaffer dig råmaterialerene til dine forsøg. Du har dit eget værelse under stadion som du bruger til alt. Udover en seng er der dit sort/hvide TV, hvor din special designede video sørger for at Dr. Strangelove kører hele tiden, en smash dispenser Clint kan smadre en gang imellem, og et minilaboratorium.
Nuke: Et af dine egne stoffer, når man er på det har man lyst til at feste hele tiden (en slags speed og kokain kombineret). Desværre bliver man fælt aggressiv når man er ved at løbe tør for det.
Stats: INT:8, REF:7/7, TECH:9, COOL:8, ATTR:5, LUCK:5, M: 4, BODY:6/6, EMP:8/7, RUN:12, LEAP:3, LIFT:60, SAVE:6, BTM:2, REP:3, dam modifier:+0.
Skills: Medical tech 7, Human Perception 5, awareness/notice 4, chemistry 6, diagnose illness 1, Education 7, Language English 4, Fencing 7, rifle 2, basic tech 5, cryotank operation 4, pharmacuticals 7.

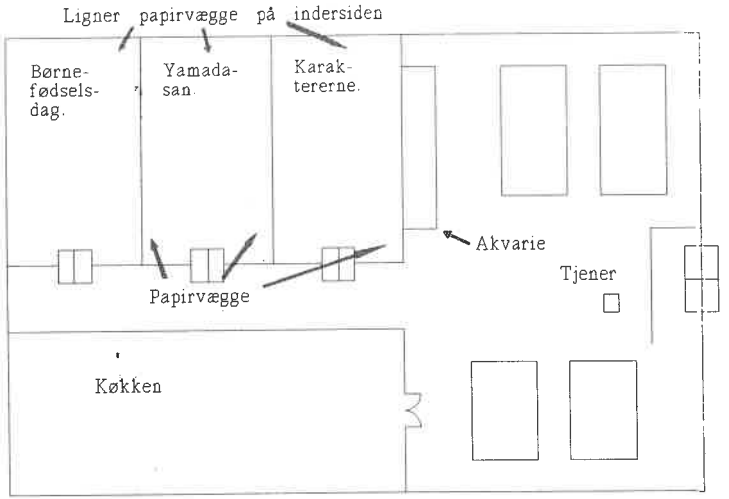
Name: Sara O'malley Role: Media Sex:F
Weapons: Sternmeyer 35.
Cyberware: Neuralware Processor (3): Chipware Socket (2); Cybereye (left) (5): Teleoptics (.5), Microvideo optics (.5), LowliteTM (.5); Audio/Video Tape Recorder (2); Cyberaudio (5): Radio Link (1); A/V Transmitter (5); Voicesynth (4); Light Tatoo (.5). Total HL. 29, Humanity 71.
Equipment: Shades; Presscard; Celluar Phone; Chipware: Wardrobe & Style (3), Personal Grooming (3); George (kameramand); Steven (lydmand); Internal Trauma Team account; Nice upperclass appartment; BMW9018 (Crome Book), Argyle (Chauffør); Armor: Med. Armor Jacket, Kevlar Thigts.
Notes: Du er en forholdsvis kendt reporter, dog har du aldrig fået Pulitzer-prisen, hvilket er dit helt store mål. Derfor optager du næsten alt hvad i laver -- man ved aldrig hvornår man løber ind i et scoop. Du er udemærket udemærket tilfreds med dit job som stadion-reporter, dels sørger det for, at folk husker dit ansigt, og det giver muligheder for gode historier når Clint ruller sig ud. Du er ved at vende dig til hans underlige tilbøjligheder, og resten af stadion-holdet er godt tilfreds med. Clive kender du fra Net54, og den gale doktor er kun skæg at omgås. Den nye fyr der kommer i dag kender du intet til.
Du er af Irsk afstamning, og er stolt af det, folk skal ikke prøve at komme med sjove bemærkninger om det. Du render konstant rundt med din kamaramand George og lydmanden Steven, man ved aldrig hvem Clint'en kommer op at slås med.
GM notes: A/V Transmitter er en cyberdims, der sørger for, at Sara kan sende det hun optager direkte via stadion til Net54.
Der er altid en Steven og en George til.
Stats: INT:7, REF:5/5, TECH:3, COOL:7, ATTR:10, LUCK:7, MA:6, BODY:5/5, EMP:10/8, Run:12, Leap:3, Lift:60, Save:5, BTM:-2, dam modifier 0. rep 8.
Skills: Credibility 8, Human Perception 4, Interview 4, Seduction 8, Social 5, Persuation & Fast Talk 7, Awareness/Notice 6,
Education & Gen. Know. 6, Handgun 4.

Name: Clive Jones Role: Corp Sex: M
Weapons: Colt AMT med Silencer og Laser sight
Cyberware: Neuralware processor (5): Chipware socker (2.5); Cybereye (right) (7): Time square Marquee (1), Teleoptics (.5), Low liteTM (.5); Biomonitor(1); Enhanced antibodies (.5); Cyberaudio (5): phone Splice (1), Voice stress analyser (1), Radio link (1). Total HL: 26, humanity 64
Equipment: Shades; jakkesæt m. hidden holstenr; Chipware: Maximum Lover (MRAM) (chrome book), Wardrobe & Style 3 (MRAM); Trauma team account (internal); Corp. zone upper class appartment; Ford-mazda luxus 14, Argyle (Driver).

Notes: Du er ansat af Net54 til at styre stadion, og er egentligt ganske godt tilfreds med det, jobbet kræver ikke alt for meget af dig, og Sara er en anden god grund til at blive: hvilken godte. Der er kun en af dine medarbejdere der bekymrer dig, det er Clint, du har en gang kommet till at kalde ham med hans rigtige navn Arthur, og det kostede dig næsten hovedet. Den nye sysop der skulle ankomme idag kender du intet til, du håber blot at han får en længere karriere, end den forrige, der havde et ubehageligt møde med en sur tilskuer. Du er yderst pligtopfyldende og gør ALT hvad Net54 beder dig om, du satser på at et godt arrangeret og vel udført Superbowl kan få dig forfremmet (dit helt store mål med livet).
Stats: INT:8, REF:7/7, TECH:6, COOL:7, ATTR:5/9, LUCK:7, MA:5, BODY:6/6, EMP:9/7, RUN:15, LEAP:3.8, LIFT:60, SAVE:6, BTM -2, rep 0, dam modifier 0.
Skills: Resources 6, Personal Grooming 8, human perception 6, social 4, persuasion & Fast Talk 8, Awareness/notice 3, Education & gen. know 8, stock market 4, handgun 8, forgery 3.

Name: Clint (Arthur Smith) Role: Solo. Sex: M
Weapons: Malorian Arms (P -1 J 6D6 6 1 VR Cyberarm only - Crome book), FN-RAL, HK MPK11, Wolvers.
Cyberware: Neuralware Processor (6): Kerenzikov Boosterware lvl. 2 (8), Smartgun Link (2), Interface Plugs (6), Pain Edtor (8); Cybereye (Left) (7): Targeting Scope (2), Teleoptics (.5), Infrared (1), Image Enhancement (1); muscle & Bone Lace (3); Skin Weave (5); Nanosurgeons (.5); Wolvers (12); Enhanced Antibodies (1); Cyberaudio (9): Radio Link (1), Phone Splice (1), WearmanTM (.5); Cyberarm (Right) (10): Superchrome (3), Grenade launcher (7); Pacesetter 2000TM Overdrive Heart (Crome book) (4). Total HL 99, Humanity 1.
Psychosis: Manic og en smule følsom overfor navnet Art***.
Equipment: Internal trauma team Contract, Cool Shades, Tech Toolkit, Smøreolie, Våbenfedt, Harley Thundergod (Crome book), 200 sikkerhedsvagter (dumme - ordforråd "JAVEL!" samt "IKKE FORSTÅET SIR!"). Chipware: Submachinegun 3. Explosives: 10 kg C6, 10 Radio Detonators, 10 Time Detonators, 5 Frag. Grenades, 5 Fire Grenades, 5 Teargas Grenades. Armor: Nylon helmet, Med. Armor Jacket, Kevlar Thights.
Notes: Hvad er der at sige -- du er stor og brutal. Din favoritbeskæftigelse er at ødelægge et eller andet, specielt folk der kalder der Arthur, du plejer at give dem en advarsel, og så rive hovedet af dem. Den eneste der kan kalde dig Arthur (og leve bagefter) er Lederhosen. Dette skyldes at han næsten er lige så sindssyg som dig, og at du får lov til at prøve alle de "skægge" drugs han laver, før nogen andre. Du er stort set ligeglad med hvem du arbejder for, bare der er mulighed for at slå noget eller nogen itu.
Stats: INT:4, REF:10/12, TECH:6, COOL:6, ATTR:8, LUCK:6, MA:6, BODY:8/10, EMP:10/1, Run:18, Leap:4.5, Lift:100, Dam mod.:+2, Save:10, BTM:-4, REP:5.
Skills: Combat Sense 9, Family 2, Awareness/Notice 5, Edu. & Gen.Know. 2, Expert: Smash Machines 7, Handgun 8, Melee 8, Mototcycle 6, Rifle 6, Demolition 6, Weaponsmith 4

Navn: Laslo B. Madsen Role: Netrunner Sex: M
Weapons: Starnmayer 35
Cyberware: neuralware processor (2): Cybermodem link (1), Interface plugs (2); Cyberaudio (11): Radio link (1), WearmanTM (.5); Cybereye (right) (8): teleoptics (.5), LowliteTM (.5), Times square Marquee (1); Coler shift square Pupil (.5); Total HL:28, Humanity 62
Equipment: Cyberdeck (hjemmelavet): HARDWARE Type: Cellular, Data Wall Str: 5, Deck Speed: +3, Memory: 35; SOFTWARE Hammer, raffles, speedtrap, flatline, stealth, armor, killer IV, hellbolt, Fire starter, Open sesamé; Trauma Team Card; electronic toolkit; pocket TV; cykel; cykelsolbriller; Armor Light Armor Jacket; kevlar thights.
Notes: Du er netop blevet færdig med din uddannelse som sysop hos NET54, og skal i dag starte på dit første job. Du skal arbejde som Ansvarshavende Datachef på det største football-stadion i Dallas, nemlig Dallas Superdome. Du har forberedt dig i et halvt år på denne opgave, blandt andet har du lært hele NFL's regelsamling udenad. Du ved ikke meget om din nye arbejdsplads, bortset fra at det er et stort sted. Du har fået besked på at henvende dig til lederen af stedet, en vis Clive Jones.
Af natur er du en stille tilbagetrukket type, der ikke siger så meget. Du har nogle problemer med bumser, og du kan en gang imellem mærke at folk

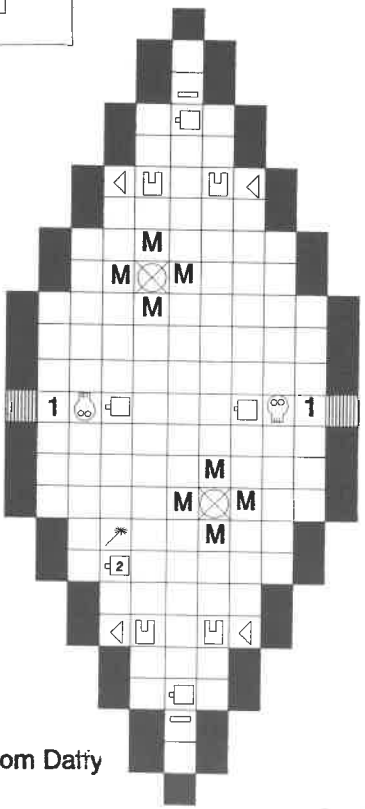


Kort 4:

Oyasumi – Nasai

Netkort 5:

DALLAS SUPERDOME



▭ : Skærme på stadion controller
1 : bloodhound
M : Memory unit (hvy. gun skill, player list etc.)
◁ : SAM controller
: 20mm controller
: Kamera controller
: Sword
: Krash
: Laser i billetkontor
2 : Kamera i billetkontor

Daffy: En grim slags Ai der ligner Daffy Duck, snakker som Daffy Duck og opfører sig som Daffy Duck.

lukker dig ude, fordi de syntes du er kedelig. Din store interesse er alt der har med computere at gøre. Du kan sidde i flere dage (og nætter) for at få et eller andet program til at køre. Dit kæreste eje er dit Cyberdeck, som du selv har bygget. Det har taget stort set al din fritid de sidste 4 år, og nu er det endeligt blevet færdigt. Du brænder efter at komme igang med et "rigtigt" arbejde hvor du endeligt kan vise hvad du duer til.
Stats: INT:9, REF:9/9, TECH:9, COOL:8, ATTR:2/2, LUCK:5, MA:5, BODY:4/4, EMP:9/7, RUN:15, LEAP:3.8, LIFT:40, SAVE:4, BTM -1. dam modifier -1, rep 0.
Skills: Interface 10, Expert: Football Rules 6, language: Street slang 5, programming 8, system knowledge 8, handgun 2, martial arts: judo 2, Cyberdeck design 7, electronics 7, electronic security 8.

Name: Aaaaaarghhhh Role: Maniac ! Sex: M
Weapons: Wolvers
Cyberware: Neuralware Processor (6): Kerenzikov Boosterware lvl. 2 (8), Smartgun Link (2), Interface Plugs (6), Pain Edtor (8); Cybereye (Left) (7): Targeting Scope (2), Teleoptics (.5), Infrared (1), Image Enhancement (1); muscle & Bone Lace (3); Skin Weave (5); Nanosurgeons (.5); Wolvers (12); Enhanced Antibodies (1); Cyberaudio (9): Radio Link (1), Phone Splice (1), WearmanTM (.5); Cyberarm (Right) (10): Superchrome (3), Grenade launcher (7); Pacesetter 2000TM Overdrive Heart (Crome book) (4). Total HL 100+, humanity: none, psychosis: YES!
Equipment: En masse lort, smid det væk!
Notes: AAAArrrgggggghhhhhh kill kill kill, der er ikke nogen der skal komme i vejen for dig, alle er efter dig, dræb dem. Men gør det ordentligt, brug dine Wolvers og ikke andet - pistoler og rifler er for tøsedrenge. AAAArrrrggghhhhh kill kill kill!
Stats: INT:1, REF:10/12, TECH:?, COOL:?, ATTR:4, LUCK:?, MA:7, BODY:8/12, EMP:10/0, RUN:21, LEAP:5.2, LIFT:120, SAVE:12, BTM -5, dam modifier:+4, rep:5.
Hits: tjaaaa
Hit location and armor: tjaaaa
Skills: Combat sense 9, awarness/notice 5, expert: Smash machines 7, melee 8

- NPC Liste -

NPC 1: Vagn ROLE: Private Eye
INT:5 REF:7 TECH:7 COOL:9 ATTR:3 LUCK:8 MA:4 BODY:8 EMP:6 RUN:12 LEAP:4 LIFT:80
SAVE:8 BTM:-3 DAM.MOD:+1
ARMOR: Skin Weave.
Cybernetics: Skin Weave, Cybereye (Right), Teleoptics, Digital Camera, LowLite.
Skills: Snoop:7, Interrogation:5, Streetwise:5 Human Perception:6, FastTalk:7, Education & Gen. Know:4, Handgun:7, Melee:8, Brawling:8, Stealth:6, Disguise:4, Pick Lock:3.
Weapons: Silencer, Knojern (1D6 Dam Mod.), Colt AMT 2000
Posessions: Den jagtede Chip med telefonsamtalen, Colt og Knojern, Cellular Phone, Kuvert med afslørende billeder af Yamada-san (se afsnit 6) sammen med tre små 12-årige japanerdrenge, Let falmet jakkesæt, Lommelærke.
Notes: Vagn er en gammel desilliusioneret politimand fra før verden gik af lave. Han er en smule overvægtig, hans hår er ved at blive tyndt i toppen og han har en tendens til at kigge lidt for dybt i whisky-flasken. Han opsnappede telefonsamtalen ved en fejl, og vil nu prøve at få det bedste ud af historien. Han er egentlig en meget flink fyr, men man skal jo overleve. Hvis der kommer en stor, vred fyr hen til ham, der begynder at snitte i ham, vil han aflevere chippen i stedet for at blive snittet i småstykker.

NPC 2: ARASAKA VAGTER
INT:6 REF:8/10 TECH:5 COOL:8 ATTR:6 LUCK:5 MA:7 BODY:8 EMP:7/5 RUN:21 LEAP:5.25 LIFT:80
SAVE:8 BTM:-3 DAM. MOD:+1
ARMOR: Hvy. Armor Jacket, Flak Pants.
Cybernetics: Neuralware Processor, Kerenzikov lvl.2, Smartgun Link.
Skills: Combat Sense:5, Awareness/Notice:5, Expert: Security procedures:4, Athletics:3, Handgun:4, Rifle:4, Stealth:4, Elec. Security:4, First Aid:3
Weapons: ARASAKA WAA (RIF +1 N C 5D6 30 30 VR), ARASAKA WSA (P 0 J C 2D6+3 15 2 VR).
Posessions: TT-kort, Headset Radio, Mini Flashlight, Handcuffs.
Notes: Disse to Japanere er EKSTREMT loyale,

og kan ikke bestikkes med noget som helst. Hvis de ikke melder tilbage med en kode, som kun de kender hvert kvarter, vil der komme et læs Arasakafyre løbende, kørende og flyvende. Hvis de råber AARRG eller lignende i de headset-radioer de hele tiden har på vil der ske det samme. De er eksperter i at finde stjålne våben, så GM bør kun lade specielt gode/intelligente/underholdende forslag blive belønnet. De taler engelsk med japansk accent.

NPC 3: Japanere på Oyasumi-nasai
INT:4 REF:9 TECH:3 COOL:8 ATTR:6 LUCK:4
MA:7 BODY:9 EMP:8 RUN:21 LEAP:5.25
LIFT:90
SAVE:9 BTM:-3 DAM MOD:+1
Cybernetics: <none>.
Skills: Combat Sense:8, Family:4, Intimidate:5, Awareness/Notice:7, Education & Gen.Know:4, Expert - Origami:8, Athletics:8, Fencing:8, Martial Art - Karate:7
Weapons: Monokatana.
Notes: KIIII-HAI. Disse fyre har fået at vide at karaktererne er nogle æreløse Ganji der har fornærmet deres guru og mester. Derfor vil de hakke dem i små bitte stykker de senere vil samle sammen og bringe til deres boss. De er overfyldt med tatoveringer.

NPC 4: Bandemedlem
INT:3 REF:8 TECH:5 COOL:7 ATTR:6 LUCK:4
MA:5 BODY:8 EMP:6 RUN:15 LEAP:3.75
LIFT:80
SAVE:8 BTM:-3 DAM. MOD:+1
ARMOR: Heavy Leather
Cybernetics: Lidt fjas, Hvis GM keder sig.
Skills: Family:4, Intimidate:7, Streetwise:8, Awareness/Notice:4, Expert - Drugs:6, Education & Gen. Know:2, Brawling:7, Handgun:5, SMG:4, Rifle:3, Motorcycle:8, Pharmaceuticals:4.
Posessions: Bones McCoy med skægge ting i, Dai Lung Cybermag 15 :), Ingram MAC14 eller lignende, Hvad GM nu finder interessant.
Notes: Disse fyre er på mange ting på en gang - At tale med dem er en oplevelse i sig selv og at forhandle med dem er umuligt. De er LANGT UDE, og har som regel behov for at vise sig over for banden.

NPC 5 - Militech Troops
INT:7 REF:8/10 TECH:5 COOL:8 LUCK:6
MA:7 BODY:8 EMP:7/4
SAVE:8 BTM:-3 DAM.MOD:+1
ARMOR: Skin Weave, Med. Armor Jacket, Kevlar Underdrenge.
Cybernetics: Neuralware Processor, Kerenzikov lvl.2, Smartgun Link, Interface Plugs, Skin Weave, Cybereye, Targeting Scope, Teleoptics, LowLite, Image Enhancement.
Skills: Combat Sense:5, Awareness/Notice:4, Expert - Soldier:3, Expert - Urban ops:2, Athletics:4, Pistol:5, Rifle:6, SMG:5, Stealth:2, Wrestling:4, Demolitions:2
Weapons: Militech Avenger, Militech MK-IV (RIF +1 N C 6D6-1 36 30), Rambo Knife (2D6)
Posessions: Headset Radio.
Notes: HOT-HOT-HOT. Løbe, skyde, gøre hvad man får besked på. De regner med at deres boss enten er på stadion eller ser sceneriet på fjernsyn, så de vil gøre deres bedste.

NPC 6: BioTech Netrunner
INT:9 REF:10 LUCK:7 BODY:6
Cybernetics: Neuralware Processor, Cybermodem link, Andet uinteressant.
Skills: Interface:10, System Knowledg:7, Programming:8 osv.
Weapons: Cyberdeck.
Cyberdeck: SGI Technologies "Elysia"; Speed:+3; Memory:20; Data Walls:+5
Programs: Hammer (4), Killer VI (6), DecKRASH (4), Force Shield (4), Hellbolt (4), Zombie (5), Gun Control (7).
Notes: Denne fyr vil prøve at få kontrol med 20mm kanonerne og skyde Dallas-Spillere ned. Han er en skurk af de helt store.

NPC 7: Football spillere
INT:2 REF:9 TECH:2 COOL:8 ATTR:6 LUCK:4
MA:8 BODY:9/11 EMP:3 RUN:24 LEAP:6
LIFT:90
SAVE:11 BTM:-5 DAM.MOD:+4
ARMOR: Football Gear (15AP overalt)
Cybernetics: Varierende, dog som regel: Muscle & Bone Lace, Neuralware Processor, Pain Editor, Cybereye, Targeting Scope (Quarterback only), Cyberaudio, Radio Splice, Scrambler.
Weapons: Kick (1D6), Fist (1D6/2).
Skills: Football:10, Personal Grooming:2, Endurance:8, Intimidate:8,, Expert - Block/kick/throw:9, Dance:3, Athletics:8, Brawling:10
Notes: MUUUUAAAAHHHRRRRRGGG. Disse

fyre er store & Grimme. De er kun ude på at løbe hen over dig, og ned i den anden ende af banen med en aflang svineblære, for derefter at udføre en art rituel dans. Op at slås.

Creature 1 - ARTHUR - Artificial RacesTM Huge and Ugly Rabbit (denne findes ikke i GURPS B&B).
INT:4 REF:8 TECH:1 COOL:10 ATTR:?
LUCK:7 MA:16 BODY:11 EMP:7 RUN:48
LEAP:10 LIFT:110
SAVE:11 BTM:-5
AP:10 (Pels)
SDP:30
ATTACK FORMS (læg REF til skill-værdien)
Bite(4) : 3d6, Grapple (Giver +10 til bite) (5), Ears 2D6+2 (8), Stomp 4D6 (7).
Notes: Arthur er en ca. 2m lang hvid snekanin, specielt fremavlet til at holde vagt på denne forsøgsstation. Selvom Arthur er nuttet at se på (?), er han livsfarlig at være i nærheden af - da han var lille blev han næsten kvalt under et læs gulerødder, så nu tror han at alt der bare er tilnærmelsesvis aflangt (f.eks. mennesker) er gulerødder, og derfor skal spises.

- HÅNDUDER -

Håndud 1:

Ingolf Neumann
Net54
4. Sep. 2020

Dallas Superdome
Att: Clive Jones

Som aftalt den 6/8/20 har jeg hermed den glæde at kunne præsentere dem for deres nye ansatte, Laslo B. Madsen. Han er netop blevet færdigudannet som cand.hac. (med A i snit), og skal indtil videre arbejde som Sysop hos dem. Jeg stoler på, at de vil støtte ham og vise ham til rette i hans nye job - Jeg er sikker på at de ikke vil blive skuffet over ham.

Venlig Hilsen

Ingolf Neumann
Net54, Dallas

Håndud 2:

```
Net54, DallasFax no. 0059345.323-.
 NET54 (Dallas)
Att: Clive Jones
     Dallas Superdome stadion
Pho: 1-555-FOOTBALL
Grundet hændelsen i går nat i Night City, har
NFL's ledelse besluttet at afholde årets
Superbowl på jeres stadion. Som i nok ved står
kampen mellem Dallas Cowboys og Buffalo Bills.
Oddsene er 11-4 i Buffalo favør.
En seer-undersøgelse har vist at det ville
være i firmaets interesse hvis Dallas vinder;
jeg stoler på at De sørger for det fornødne.

Ingolf Neumann.
```

Håndud 3:

FILE #1232.5434214-324-2020
Subj: John Doe
Nuværende klub : Buffalo Bills
Forhenværende klub(ber):
Thule All Stars
DATA: Kampe: <none>
Touchdowns: <none>
of. Running yards:<none>
Game Average: NA
Average throw: NA
Skader: <none>.
Tidl. Skader: <none>
Cyberware: <none>
Status: NA,
History: <None>
REF.Mail<9303091416. AA20251@art.bio.thule.gr>

Håndud 4:

```
From: edison@art.bio.thule.gr Tue Aug  11
15:16:53 2020
Received: coach@buffalo.foot.edu (ZEI 3.2/ZCB
5.64/4.03)id AA20251; Tue, 11 Aug 2020 15:21:53
-0700
Date: Tue, 11 Aug 2020 15.16.53 +0000
From: edison (Edward Isak Onsager)
Message-Id: <9303091416.AA20251@art.bio.thule.gr>
To: coach
Subject: John Doe
Status: 2A
Hermed bekræftes, at Projekt John Doe
forflyttes til dem som aftalt. Alle tests er
forløbet overordentligt tilfredsstillende, og
jeg er ikke i tvivl om, at produktet vil leve
```

op til deres forventninger. Papirene vedrørende den oficielle forflyttelse af John Doe (TM) fra Thule Little League til Buffalo er sendt til og bekræftet af NFL. Hvis de får nogle problemer med varen, er de velkommen til at kontakte mig. Varen er blevet indkvarteret i vores speciel sikrede lejlighed, og varen vil under eskorte blive bragt til kampen.

Venlig Hilsen
Edward Isak Onsager.

(EOT)

Håndud 5:

Fax no. 0059345.529-2
NET54 (Dallas)
Att: Clive Jones
Dallas Superdome stadion
Pho: 1-555-FOOTBALL

Det er lykkedes firmaet at få overtalt den verdenskendte pop-sanger Jessica Jones til at komme og synge til opvarmningen til aftenens fodboldbrag. Derudover har hun indvilliget i at være aftenens hovedpremie i den årligt tilbagevendende Super-Bowl tilskuer-konkurrence. Den heldige vinder af lodtrækningen vinder en aften i byen med Jessie, og derudover kommer han i studiet med Sara for at fortælle om sin aften.

Ingolf Neumann

Håndud 6:

Dallas Airport, Søndag 6. Sep 2020

1 fl. Dom Perignon 1945	200eb
2kg Caviar	70eb
500g Trøfler	20eb
1 gl. Friskpresset Appelsinjuice	70eb
1 Golden Surprice	170eb
1 Safranflûte	100eb
3 kaffe	7eb
Subtot.	635eb
betjening (20%)	128eb
Total	763eb

Dagens ordsprog:
Kun en Dråbe frygter ikke Havet.

Hav en fortsat god dag.

Grundlæggende Footballregler:

Spillet spilles af to hold med hver 11 spillere på banen af gangen, man spiller to halvlege af 30 min. Formålet med spillet er, at få ført bolden ned i modstanderens målzone, et såkaldt touchdown. Dette kan gøres ved at løbe bolden ind i målzonen, eller ved at quarterbacken kaster bolden ind i målzonen og en spiller griber den. For det forsvarende hold gælder det om at stoppe angrebet så hurtigt som muligt, dette gøres ved at tackle manden med bolden. Det angribende hold har 3 forsøg til at få bolden 10 yards frem. Lykkes det ikke, kan de prøve at sparke bolden gennem målet, dette kaldes et fieldgoal.

Derudover kan der scores point på to andre måder, dels ved at sparke bolden gennem målet efter et touchdown, og dels ved at forsvarende hold tackler en modstander i hans egen målzone, en såkaldt safety.

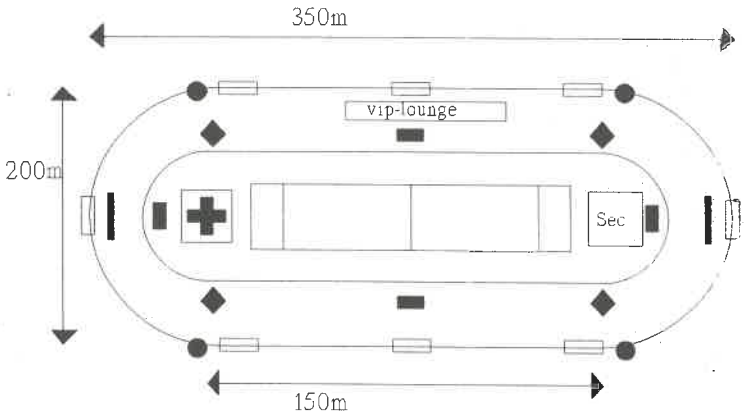
Point: Touchdown: 6; Extra skud: 1, Fieldgoal: 3; Safety: 2

2020 extended rules:

Som forsvarer må man tackle sin modstander på kroppen, man må IKKE spænde ben, eller bruge våben. Hver hold må max have 50 spillere, det er ikke tilladt at tage timeouts, og der er kun udskiftninger, når en af spillerne bliver skadet. Spillerne må ikke have cyberlegs eller cyberweapons. Dommeren er den eneste der må bære våben på banen. Han er iklædt fuld armor (AP: 25) og har som regel skinweave (AP: 12). Han har speeding bullet for at kompensere for det uhandige metalgear, hvilket giver ham en MA på 14! Han render rundt med en Malorian Arms (6d6 dam) ,som bruges, hvis han føler sig tru et af nogle spillere, trænere eller fans.

Der er altid en dommer til.

Kort 6: DALLAS SUPERDOME



Kamera

20mm kanon. Styret fra nettet. #Shots:23.000 ROF:30 DAM:12D6

SAM: Box m. 10 Missiler. 5D10 Dam.

Kæmpeskærm

Sec: Her holder sikkerhedsvagterne til, med mindre Clint sender dem på arbejde.

Vip-lounge: Lavet af skudsikkert glas (SP40). Plads til gæster, Clive, og en bartender. Ved siden af befinder sig presselogen, lavet af plexiglas (SP20).