Operation H.A.S.T.E

Et Paranoia novellescenarie

af Ryan Rohde Hougaard

Introduktion

Tak fordi du vil spillede scenariet. Jeg håber, at du finder det morsomt og spændende, og at du bliver tændt på at give dine spillere en god oplevelse.

Scenariet er tænkt som en introduktion til settingen Paranoia. I den korte novelleform kommer spillerne forbi klassiske udfordringer og lærer den specielle spilform, der er den del af settingen. Du, som spilleder, vil få den nydelse det er at pine og terrorisere dine spillere, så de til sidst får nervøse trækninger, så snart du kigger på dem – og klapper af dig for indsatsen bagefter.

Scenariet består af to hæfter: dette som beskriver setting og regler og den anden, hvor de enkelte scener er opført. Dertil er der et større sæt handouts, som vil blive beskrevet i de enkelte scener, hvor de bruges.

Overfor er foromtalen gengivet, da den sætter spillernes forventning og giver dig, spillederen, udgangspunktet for det spil, som I skal opleve.

Tak til:

- Mine spiltestere
- Laila Rohde Hougaard, forside og korrektur
- Deltagerne på forfatterweekenden
- Vincent Baker, for "lån" af mekanismen fra Apocalypse Worlds, der har været inspiration til regelmekanikken i dette scenarie

Operation H.A.S.T.E.

Et dybt, dybt, rystende drøn vækker dig. Du når lige at få det obligatoriske smil på, inden teleskærmen ved dit hovedgærde blinker til live og en servicestemme lyder: "Tillykke, Borger! Din ven, Computeren, har udvalgt dig! Du skal frivilligt melde dig som Trouble-Shooter på Operation H.A.S.T.E., der er af yderste vigtighed for den! Du er forventet i briefinglokale 1-337 om -1 min og 23 sekunder!"

Du skal på en mareridtstur gennem en hel sektor fuld af kommunister og andre forrædere med Computeren vågende over dig på en mission, du ikke har autoritet til at vide noget om. Hvis du så bare kunne stole på dine hold-"kammerater"...

Genre: Backstabbing humor
Setting: Paranoia - en forkvaklet fremtid, hvor Computeren har skabt den bedste af alle verdener, og hvis det ikke er tilfældet, så må det være kommunister, mutanter og andre forræderes skyld. Smil, Borger. Den bedste måde at overleve på er ved at tørre skylden af på de andre - og måske endda selv blive forfremmet.
System: Hjemmelavet - simpelt og uretfærdigt.Medbring gerne egen d20.
Spillere: Dig, der kan grine over, at din tredje, fjerde og femte klon bliver skudt, henrettet og blæst til atomer. Kendskab til settingen er forræderi og straffes med øjeblikkelig henrettelse.
Spilleder: Computeren søger folk, der er reaktionære, skrankepaver og sadistiske. Skadefro smil og gnæggende grin er plusord. Kendskab til settingen er ikke nødvendigt.
Forfatter: Ryan Rohde Hougaard, der fik en aflagt Paranoia-bog i gave og forelskede sig. Så tog han til Fastaval og spillede Paranoia, og nu skriver han selv Paranoia til Vallen. I mellemtiden har han fordrevet tiden med at skrive andre scenarier - oftest krøllede og humoristiske.

Setting

Forestil dig et samfund overvåget og styret af en velmenende, men dysfunktionel computer. Dens databanke er korrumperet med 50'ernes kommunistforskrækkelse; dens logiske kredsløb med storhedsvanvid. Computeren har fået det ind i sin CPU, at den ikke kan lave fejl, og hvis virkeligheden ikke passer med dens opfattelse, må det jo være forårsaget af kommunister, mutanter, undergravende loger eller andre forrædere. Computeren kender én form for justits overfor den slags, og den hedder øjeblikkelig eksekvering.

Realiteten for indbyggerne er, at intet fungerer. Alle viser deres bedste side overfor Computeren og prøver så ellers at mele deres egen kage. Den bedste måde at klare sig på, er ved at blive forfremmet. Computeren har tildelt (alt og) alle en sikkerhedsstatus, der repræsenterer, hvor meget tillid den har til den pågældende. Jo højere status, jo flere frynsegoder får man (plus, dem under en skal gøre som man siger). Politik og rygstikkeri bliver dog også værre, efterhånden som man kommer op i graderne.

Sikkerhedsstatus bliver markeret med udgangspunkt i regnbuens farver. De laveste i hierarkiet er de infrarøde - markeret med sort - der udgør den største gruppe folk. Deres liv består af sovesale, tvungne arbejdstider og steder, mad fra alger og underlødig underholdning. De er dybest set slaver og ses ned på af resten af hierarkiet. De er også nøje overvåget, da Computeren jo stoler mindst på dem. Lige over dem ligger røde, orange og gule, hvis primære opgave er at kontrollere og instruere de infrarøde. De kan sammenlignes med korporaler, sergenter og løjtnanter. Over dem findes grønne og blå, der mere er skrivebordsfolk, ledere og koordinatorer - kaptajner og majorer. Højere oppe endnu findes indigo og violet. Her har vi med oberster og generaler at gøre. Folk med det strategiske overblik og stor indflydelse. Allerøverst findes kongerne, de ultraviolette, også kendt som yppersteprogrammører, da de har tilladelse til at programmere Computeren. De ultraviolette ses og høres næsten aldrig, da de holder sig for sig selv, men deres rænker trækker lange tråde ud samfundet.

Grundet alle disse faktorer er den forventede levetid for en borger yderst lille. Hvis man holder hovedet nede og smiler til Computeren, kommer man langt, men en dag bliver man offer for andres plot eller blot Computerens paranoia. Dette ville hurtigt gøre befolkningsstørrelsen forsvindende lille. Computerens

løsning er sikre sig en konstant forsyning vha kloner. Ingen bliver født længere, men kommer friske fra kloningstankene med de rette evner til at løse deres opgave - påstår Computeren. Ydermere laver Computeren på forhånd 6 ens kloner, hvoraf den holder de 5 i reserve, som så bliver indsat en efter en, efterhånden som den forrige dør. I praksis betyder det, at hver spiller kan dø 6 gange, før de er ude af spillet.
Kloner (altså spillernes karakterer) har altid et navn, der består af et fornavn efterfulgt af et bogstav for deres sikkerhedsstatus, så tre bogstaver, der angiver, hvilken sektor (bydel) de oprindelig kom fra og til slut et tal for den klon, som de spiller lige nu - eks. Supe-R-MAN-3. Man prøver altid at lave et sjovt navn, og det er okay at forkorte ord og gentage bogstaver for at få det til at passe: Timbe-R-LKE eller Tomf-O-RDD.

Næsten alle kloner er medlem af en loge - halvhemmelige grupper, der forfølger samme mål. Det kan være mål som "At tilbede Computeren" eller "Ødelæg alle robotter", så logerne er ofte i krig med hinanden. Det er forræderi at være medlem af en loge, men ikke at snakke om dem (medmindre det ligefrem er propaganda). Alligevel er praktisk talt alle medlemmer, da logerne har ressourcer, som man kan trække på - mod selv at hjælpe, når der er behov for det.
Om det er på grund af lemfældig omgang med radioaktivt materiale eller kloningsteknikken selv, vides ikke (sandsynligvis begge), men næsten alle kloner er også mutanter. Dette er selvfølgelig også forræderi. Mutantkræfter er typisk ting som levitation, telekinese eller overnaturlige sanser, men kun fantasien sætter grænser.

Hvordan scenariet skal køres

Med den skæve setting, skal dette scenarie køres lidt anderledes end de fleste andre scenarier. Spillerne skal ikke arbejde sammen, men modarbejde hinanden. Du som spilleder er også i en helt anden rolle end normalt, da du skal gøre karakterernes liv så surt som muligt, og du må gerne tage noget, som en spiller siger og bruge det imod denne spillers karakter. Dine spillere skal sidde på kanten af stolen og frygte, hvad du nu kommer op med, og karaktererne er blot tynde agenter, som spillerne ikke behøves at investere det store hjerteblod i – der vil alligevel dø adskillige kloner af karakteren undervejs.

Hvordan kan det være sjovt at spille? Jo, for det første er det hele så absurd, at det er sjovt. For det andet, så nyder spillerne at krydse klinger med hinanden og spilleder – nogle gange lykkes deres skøre planer faktisk. Og så er der faktisk også en tilfredsstillelse i at forsøge at holde hovedet oven vande, når verden er ude efter én.

Som spilleder skal du allerede fra starten slå tonen an. Vær tydeligt lumsk ("du går ned af gangen" – efterfulgt af et skadefro smil), og lad alle bipersoner (specielt Computeren) vende og dreje hvert et ord de siger imod dem. Vær hård ved dem, men hold også øje med, om de rent faktisk morer sig – modstanden kan også blive for slem. Det er et komediescenarie.

Humlen i scenariet

Tid er en vigtig faktor i spillet. Karaktererne skal nå frem til deres destination inden for en halv time (ikke reel spiltid, men tid i spillet), ellers har de fejlet deres mission.

Men efter scene to finder de ud af, at det er livsfarligt arbejde de skal foretage sig, når de når frem – så der er et stort incitament til at komme for sent. Denne viden er dog ulovlig for dem at have – og det er også forræderi ikke at gøre som Computeren har bedt dem om, så de er tvunget til at lade som om, at de skynder sig, mens de udmærket ved, at de modarbejder deres egen mission, og de kan ikke tale åbent om det. Hvis der er nogen der gør det, får de andre muligheden for at anklage dem for forræderi og blive forfremmet.

Der er udarbejdet et system til scenariet, der gerne skulle fostre mistro og rygstikkeri for ikke at tale om problemer og fortrædeligheder for karaktererne. Det er beskrevet i detaljer i et senere afsnit i dette hæfte, og går kort ud på at hver scene forløses ved et terningrul, hvor spillerne kan bruge ressourcer for at påvirke sværhedsgraden.

Forberedelse

En del handouts skal klippes ud. Karakterark er to på hver side og skal klippes fra hinanden; forløsningskort skal klippes ud; alle ressourcer skal klippes ud og foldes på midten langs den stiplede linje; Missionsbøgerne skal klippes ud og samles til fire små bøger. Uret skal helst klistres på pap eller karton og klippes ud. Prøv at skaffe en papirsplit til at sætte viseren fast – ellers må du bore f.eks. en blyant igennem til at holde viseren.

Spilstart

Start scenariet med at uddele en karakter til hver og giv dem de to tokens for hhv deres personlighed og mutantkraft. Lige før de er færdige med at læse karakterarket, så råb et højt "Bummm!" og fortæl, at de bliver kaldt til briefing i lokale 1-337. Herefter kører du dem gennem scenerne, som de er beskrevet i hæftet med scener. Vær opmærksom på, at scenariet er beregnet til at vare maks 2 timer, så der skal være fart på – hellere være færdige lidt før end at trække den for længe.

Regelmekanik

I hver scene vil spillerne blive stillet overfor en udfordring, der skal klares. Dette kan gøres vha en af flere forskellige handlinger, der er listet i scenen, som de skal spille sig frem til. Et eksempel:

```
Nedkæmp Warbot [-1|(3/2/-1)]
* I kommer ikke til skade
* Intet udstyr bliver ødelagt
* Ingen omkringstående kommer til skade
* Robotten når ikke at alarmere Computeren
 ➔ Terningkaster og en spiller denne udpeger,
   kan reaktivere 1 token
```

Dette er én handling ud af flere mulige listet i scenen. Overskriften beskriver, hvad spillerne prøver at gøre. I de firkantede klammer står først sværhedsgraden (se forklaring lidt senere), derefter hvor mange af de beskrevne udfald, spillerne kan vælge ved henholdsvis fuld succes, marginal succes og ved fejlet forsøg (den fejlede option er angivet med minus). Sidst i handlingen – efter pilen – står, hvem der må reaktivere tokens.

Ideen er, at du som spilleder beskriver scenen og responderer på spillernes input, indtil du synes, at det de gør, passer med en af handlingerne. Når det sker, vælger du den af spillerne, der skal til at foretage handlingen (eller den der talte sidst, eller højest eller hvad du nu har lyst til), som nu står for at rulle en d20 for at forløse situationen. Det er her sværhedsgraden kommer ind i billedet. Vedlagt scenariet er der et ark, der viser, hvilket resultat et slag på d20 giver ved forskellige sværhedsgrader. Det er tænkt, at det altid ligger fremme.

En forløsning starter altid der, hvor handlingen angiver - med eventuelle modifikationer, du som spilleder anser for passende. Spillerne kan herefter spendere tokens for at ændre sværhedsgraden op eller ned. Det er tænkeligt, at dette vil være både den ene og den anden vej. Nogle spillere vil forsøge at få det til at lykkes, mens andre gerne ser det fejle.

Når alle har spenderet de tokens, som de vil, ruller den udpegede spiller en d20 og sammenligner resultatet med den tabel, der svarer til den sværhedsgrad, som handlingen endte på. Dette resultat er enten en fejl, en

marginal succes eller en fuld succes. Hvis det er en af de to typer successer, vælger spilleren det antal udfald, som denne type succes giver ret til.

Hvis man fejler sit rul, må modstanderne vælge for i stedet for en selv (det antal, der står med minus). Hvis der er flere, er det den første, der lagde en token imod, der må vælge. Den udpegede kan give valget videre til den næste i rækken, og spilleder er altid sidstevælger (uanset om denne lagde tokens eller ej).

Herefter beslutter du som spilleder, hvordan de trufne valg – og i høj grad dem, der ikke blev valgt – forløser den scene, som bliver spillet. Derefter går I videre til næste scene.

Tokens

Tokens beskriver de ressourcer, som en spiller har til rådighed. Der findes tokens for udstyr, for sikkerhedsstatus, for mutantkraft, for skade og flere andre typer. Hver token har to sider, der hver falder i en af fire kategorier:
Aktiv - spilleren kan til enhver tid flippe token for at bruge den til at give plus på det forestående terningrul.
Inaktiv - spilleren kan ikke bruge token, før den igen er blevet aktiveret (gennem udfald eller spilleders nåde). Inaktiv vises ved skravering
Negativ - Spilleren kan ikke selv bruge token, men andre spillere kan kræve at spilleren flipper token og får -1 i sværhedsgrad på et forestående slag. Negativ vises ved et rødt minus bag teksten
Brugt - token er ikke længere brugbar og skal leveres tilbage til spilleder. Brugt vises ved et kryds.

En token kan have alle kombinationer af kategorier: Aktiv/Inaktiv, Aktiv/Negativ, Negativ/Brugt - to ens kategorier er også muligt.

Skade og mistanke

Skadetokens gives, hvis en spiller bliver skadet (f.eks. via skyderier). Skadetokens er af typen Negativ/Brugt - spilleren kan ikke selv udløse en skadetoken, men det kan de andre spillere eller spilleder for at give spilleren -1 på et slag. Når en skadetoken er udløst, udgår den. En spiller kan maks have 3 skadetokens - hvis denne får en fjerde, dør dennes nuværende klon.

Mistanketokens - virker på samme måde som skadetokens, men gives for mistænkelig adfærd (potentielt forræderi). Hvis en spiller får sin fjerde

mistanketoken, vil denne øjeblikkeligt blive erklæret forræder. Det giver en forfremmelse at henrette forræderen, indtil man er gul status. Herefter skal der mere til. Mistanke kan gives både for ulydighed, for suspekt adfærd eller for stærk beskyldning fra de andre (berettiget eller ej).

Andre handlinger

En gang i mellem vil det være relevant at slå en terning for at se om noget lykkes – uden at det tæller som forløsning af en scene. I disse tilfælde lader du spilleren slå, og de kan også bruge ressourcer på slaget, men der er ikke nogen, der genvinder ressourcer efter slaget. Dette er kun efter forløsningen af en scene. De mulige udfald af sådanne andre handlinger kan være klarer det/klarer det ikke, eller du kan komme op med nogle valgmuligheder, hvis du kan finde på noget sjovt. På arket med forløsningstabellen er der udfald for nogle af de mest almindelige handlinger:

- Brug skydevåben
- Brug mutantkraft
- Anklag for forræderi

Scener

Missionsbriefing

Karaktererne ankommer til briefingrum 1-337, hvor Old-G-RFF-3 venter utålmodigt på dem. Så snart de er ankommet, fortæller han dem følgende:

"Det var på tide! Tillykke, I er udnævnt til Trouble Shooters og dermed også forfremmet til rød status, selvom jeg ikke kan se at I fortjener det. Her er røde overalls og en introduktion til at være Trouble Shooters. I skal være ved Kraftcenteret i USR sektor om senest 30 min - tællende fra for 3 min og 37 sek siden - men Computeren opfordrer til at nå frem tidligere! Her er et kort; husk udstyr; jeg sender jeres missionsbriefing til jer undervejs - bare I kommer afsted nu! Lige nu! Kom så!"

Officeren genner dem ud af rummet, og de er nu overladt til sig selv. Prøv at sørg for, at de henter udstyr (så de får missionsbriefingen (hand out)), men ellers må du køre dem igennem Grøn gang og Byggeplads, hvorefter de kommer frem og må tilbage igen.

Der er ikke nogen handlinger i denne scene, der skal udføres, men før tiden 5 min frem.

- Husk at give dem en rød token hver
- Husk at udpege en missionsleder
- Husk at udlevere missionsbøger
- Husk at udlevere kortet

Old-G-RFF-3

Irritabel, vrissende klon, der taler stærkt og nedladende. Han tåler ikke at blive sagt imod, men er modtagelig for smiger

PLC

Da karaktererne kommer ind i PLC, er der helt tomt på nær en oldgammel mand, der med langt skæg ned til gulvet, står og venter op ad væggen ude til siden. To tredjedele inde i rummet er der en skranke på tværs - yderligere skærmet af glas med små huller i ved en enkelt kontorplads midt for skranken. I bagvæggen er der en dør indtil et andet rum, der kan anes som et kæmpe lager. Ved skranken er der en ringeklokke og over en højttaler lyder der tom, irriterende muzak.

Der sker ingenting, før man ringer på klokken og umiddelbart heller ikke efter. Hvis man tager voldsomme midler i brug - eller krydser skranken - så kommer Gr-O-MPY-2 straks og giver tørt på. Måske kræver det endda lidt bestikkelse at formilde ham. Lad minutterne trille, hvis de bare venter.

Han har ikke hørt om missionen, så det kræver overtalelse at få noget udstyr - men lidt overskydende materiel har han dog. Når spillerne får overtalt ham til at give dem noget, skal de slå på tabellen. De skal også underskrive en formular (handout) for modtagelse af udstyret.

N.E.R.D.-pistolerne er små og uanseelige med en lille parabol for enden. Der sidder en indikator på skæftet for, hvor meget energi, der er tilbage. Den er fyldt, da klonerne får den, men blot et skud aflader den. Herefter oplader den selv igen automatisk, men det er umuligt at vide, hvornår det sker (når spilleren reaktiverer den). N.E.R.D. står for Non-deterministic Electric Rechargable Discharger

- Husk at tokens for NERD-pistoler og granat
- Husk at udlevere missionsbriefingen (handout) efter besøget

Gr-O-MPY-2

En sur, muggende klon af betragtelig størrelse. Han snakker med en dyb, drævende stemme.

Met-U-SLH-5

Den gamle mand ude ved væggen har stået der i årevis og venter på noget udstyr. Han taler helt usammenhængende

```
Vælg udstyr [0 | 3/2/-1]

* Et sæt N.E.R.D. pistoler
* En håndgranat
* Formularpakke
* Skovle
-> Missionsleder og én denne vælger kan reaktivere 1
token
```

R&D

Da karaktererne kommer ind, bliver de mødt af en twitchy klon, Guineapi-G-LET-6, der febrilsk prøver at finde noget i et skab.

Da det ikke lykkes, kigger han rundt, tager en lille genstand - lidt større end hans hånd fra en opladestation. Den er pelset og lyserød, og ligner en kanin (hvilket karaktererne ikke kender). Han forklarer, at den kaldes C.U.T.E. (hvad det står for er ikke tilgængeligt på deres sikkerhedsniveau[1]), og den vil automatisk følge dem rundt. Det er meningen, at den skal kunne løfte humøret på holdet.

Han vil have dem til at skrive under på, at de har modtaget den og at de har ansvaret for den. Derefter skal de videre – der er ikke nogen handlinger, men det tager selvfølgelig tid at være der.

R&D skal have testet en robot, der ligner en sød kanin - men den indeholder i virkeligheden overvågningsudstyr og udløser et serum, når den aes, der giver den, der gør det, lyst til at fortælle den deres inderste hemmeligheder. Ellers kører den meget langsomt afsted (som et legetøj) og hyler højt, hvis den bliver løftet (tyverialarm)

[1] Continous Ubiquitous Televisual Exhortion

Guineapi-G-LET-6

Lever livet farligt som forsøgsklon hos R&D – af samme grund har han udviklet et hav af tics, fobier og manier. Han taler stammende og frygtsomt.

Food Fight

Da karaktererne kommer ind i hvad der tydeligvis er en kantine, står der to store grupper kloner på ca 30 stk hver. Den ene gruppe har brune arm- eller pandebånd på; i den anden flok har de bundet og klistret forskellige metaldele på sig. De står overfor hinanden og er meget truende. Råber skældsord efter hinanden og truer med hjemmelavede våben. Der er flest infrarøde, men også nogle røde. De stivner da teamet kommer ind og kigger afventende på dem.

Det er to loger, der er på kanten af at bekrige hinanden, så forsøg på at mægle er dømt til at mislykkes. Forsøg på at anmelde det vil også blive mødt med fjendtlighed, og tilbagetrækning vil betyde lang ventetid.

At tale sig igennem [-1 | 3,2,-1]
* En undgår at blive skadet (du udpeger, ellers)
* En undgår at blive skadet (missionsleder udpeger, ellers)
* To af jer når igennem
* To af jer når igennem
-> Terningkaster og 2 tilfældige må reaktivere 1 token hver

Forsøge våbenhvile [-2 | 4,2,-1]
* Undgå selv at blive mistænkt
* Få den ene gruppe til at forlade kantinen
* Få den anden gruppe til at forlade kantinen
* Undgå at blive ramt af en vildfaren kop
* Undgå knippelsuppe til et holdmedlem
-> Terningkaster kan reaktivere 2 tokens

Tilkalde hjælp [+3 | 3,2,-1]
* Hjælpen udrydder modstanden
* Hjælpen skader ikke 2 holdmedlemmer (1 skade)
* Hjælpen anser jer ikke for inkompetente (1 mistanke)
-> De to med færrest skade må reaktivere 1 token

Hjælpe et af holdene [+2 | 2,1,-1]
* Det andet hold bliver nedkæmpet
* Alle på holdet undgår 1 i skade
* Ingen bliver genkendt
-> De der bruger tokens imod slaget, må reaktivere 1 token

Came-R-AAA, Li-G-HTS, Act-I-ONN!

Klonerne dumper ind i et område, hvor en gruppe kloner ser ud til at stille op til en fotoserie. De ser lige to ultraviolette modeller, Heidikl-U-MMM og Giselleb-U-NCN forlade settet, og samtidig kommer Bradp-I-TTT og Angelinajol-I-EEE ind for at deltage. Der er mange kloner i forskellige farver, der roder med lys, vindmaskiner, make-up og alskens andet. Fotografen – James-B-OND-1 – prajer dem og kommanderer dem ind. De skal agere baggrund på billederne.

Hvis de ikke gør andet, vil de skulle posere i alle mulige stillinger, blive taget billeder af og ellers føle sig meget til grin. Bagefter skal de slå på handlingen "Deltage i shoot'et". At deltage tager 10 minutter.

James-B-OND-1

Ulasteligt klædt i blåt jakkesæt, hurtigsnakkende og med en evne til at overhøre ubelejlige fakta. Har bunker af charme, selvtillid og lækre gøbs.

```
Snige sig væk [ -3 | 2,1,-1]
* I bliver ikke opdaget
* I bliver ikke savnet
* I bliver ikke bagtalt
-> Den med færrest mistanke-tokens, kan reaktivere 1
token
```

```
Påberåbe sig missionens vigtighed:
* I slipper væk
* I undgår at få 1 mistanke hver
* James-B-OND sværger jer ikke evig hævn
-> I stemmer om, hvem der skal reaktivere 1 token (man
kan ikke stemme på sig selv)
```

```
Deltage i fotoserien [ +3 | 2,1,-1]
* Bliv tvangsfodret med piller
* Få lagt pinlige billeder på CloneBook
* Nøddet til at deltage i en fyraftensøl
-> Alle kan reaktivere 1 token
```

Single point of failure

Den eneste vej frem er en gang på ca 15 m, 3 m bred og 2,5 m i højden. Den er rød på kortet, men er i virkeligheden helt grøn. Nede i den anden ende er to malerobotter ved at male gangen rød - de er på størrelse med en skotøjsæske og kan køre på vægge og loft. Et gæt ville være, at de ville være et kvarter om at male så langt op, at man ville kunne hoppe over.

Hvis nogen rører ved malingen, vil de straks indse, at den er meget klistret – de bliver fanget på stedet.

At vente på, at gangen bliver rød tager 15 min – hvis de gø det, så lad robotterne køre væk for at tanke op med mere maling - det tager også et par minutter.

Hvis spillerne forsøger at ødelægge robotterne, så er der også andre typer maling i dem – de bliver dækket af en stribe forskellige farver efter dit valg

Hvis nogen prøver at krydse gangen,
mens den er grøn [-2 | 3/2/-1]
* Det bliver ikke opdaget af Computeren
* Det bliver ikke opdaget af en højerestående
* Du får ikke maling på dig
* Malerobotterne forhindrer ikke din fremfærd
-> Terningkaster og en denne vælger, kan reaktivere 1 token

Interaktion med robotter [-1 | 3/2/-1]
* Robotterne angriber dig
* Du opnår dit mål
* Robotterne lækker ikke maling
* Robotterne sender ikke nødsignal
-> Missionsleder udpeger to (ikke sig selv), der kan reaktivere 1 token

Under construction

Teamet kommer ind i et stort rum, hvor der står stilladser fra gulv til loft, væg til væg. Der er sikkert en udgang et sted, men den er ikke umiddelbart til at få øje på. Der skal kravles for at komme nogen vegne, og Computerens byggepladser er ikke ligefrem kendt for deres sikkerhedsforskrifter...

Læg de 16 brikker (handout) ud i et kvadrat med fire på hver led - med bagsiden opad. Vend brik nr 1 og lad spillerne efter tur vende en brik efter tur – hver gang skal de slå det slag, der står på brikken. Karaktererne kan dele sig eller gå sammen – hver gang de flytter sig, skal de slå. Udgangen er på felt nr 12 – når de er nået dertil, kan de gå ud uden yderligere slag. Hvis de har delt sig, skal de resterende også hen til udgangen. Det kan være en fordel at bruge brikker eller markører til denne scene.

Udgangen

(brik nr 12)

+5 | 2/1/0
* Du undgår 1 i skade
* Du taber ikke noget

+3 | 2/1/0
* Du undgår 1 i skade
* Du undgår -1 på dit næste rul

+2 | 2/1/0
* Du undgår 1 i skade
* Du får +1 på dit næste rul

+3 | 2/1/0
* Du undgår 1 i skade
* Du undgår -1 på dit næste rul

Her er en sikker platform med en udgang

+3 | 2/1/0
* Du undgår 1 i skade
* Du undgår 1 i skade

+3 | 2/1/0
* Du undgår 1 i skade
* Du undgår 1 i skade

+4 | 2/1/0
* Du undgår at få -1 på dit næste rul
* Du undgår at tage noget

+3 | 2/1/0
* Du får +1 på dit næste rul
* Du undgår at tabe noget

+4 | 2/1/0
* Du undgår at få -1 på dit næste rul
* Du undgår at få -1 på dit næste rul

+2 | 2/1/0
* Du får +1 på dit næste rul
* Du får +1 på dit næste rul

+3 | 2/1/0
* Du undgår 1 i skade
* Du undgår at få -1 på dit næste rul

+2 | 2/1/0
* Du undgår 1 i skade
* Du får +1 på dit næste rul

+3 | 2/1/0
* Du undgår 1 i skade
* Du undgår 1 i skade

+4 | 2/1/0
* Du undgår at få -1 på dit næste rul
* Du undgår at få -1 på dit næste rul

Denne platform er sikker, men der er mange steder det ser farligt ud – og hvor er udgangen?

Indgangen

(brik nr 1)

Meltdown

Hvis/når spillerne ankommer, afhænger situationen meget af, hvor hurtigt de er kommet.

Før tid:
Ragnarok. Alt er kaos. De bliver først mødt af en klon, der kommer løbende, skrigende imod dem - lysende radioaktiv grøn - og falder om på gulvet foran dem. Hans kød falder af skelettet for øjnene af dem. Derefter bliver de råbt op af en klon i en grøn sikkerhedsdragt, der sætter dem til at skovle glødende grønt affald op i trillebøre. Det kommer langsomt glidende ud fra adskillige sprækker i en reaktor med ild i. For hvert minut, hvor de kom før - og 5 min efter, skal hver spiller slå på handlingen "Skovle sludge". Hvis nogen bliver kaldt hen, så skal de ind og agere afskærmning på selve reaktoren og skal derefter slå på handlingen "Vær afskærming". Hvis spillerne lydigt gør som der bliver sagt, vil de miste masser af kloner, men vil også blive hyldet som Computerens helte i den efterfølgende debriefing. 5 min over tid brager loftet ned under vægten af vandmasser og beton (luftvåbnet, til tjeneste), der lukker reaktoren inde, og holdet har fuldført missionen.

Efter tid:
Holdet bliver mødt af to bårefolk, der bærer en selvlysende klon væk. Indenfor går enkelte kloner og skovler op eller spuler. Der er en tom og "bagefter"-følelse over området. Snart bliver de prajet af klonen i den grønne sikkerhedsdragt, der kigger meget misbilligende på dem og beder dem rapportere til debriefing. Det bliver en hård debriefing...

```
Skovle sludge [0 | 3,2,-1]
* Du bliver ikke kaldt hen
* Du tager ikke 1 i skade
* Du tager ikke 1 i skade
-> Den, der slår højest kan reaktivere 1 token
```

```
Vær afskærmning [-4 | 2,1,0]
* Du undgår 2 i skade
* Du undgår 2 i skade
-> Ingen reaktivering
```

Debriefing

Når der ikke er mere morskab i Kraftcenteret, tiden er næsten gået eller spillerne har fået spillet sig så langt ud af en tangent, at de næppe kommer tilbage (og der ikke er mere sjov at hente fra tangenten), er det tid til debriefing. Du kan selv vælge, om de bliver indkaldt eller tvangsmæssigt relokeret. De kan for eksempel få et blackout og vågne igen fastspændt til en stol i debriefinglokalet.
Herefter udspørger du først den nuværende missionsleder om, hvordan det er gået. Pil hans udsagn fra hinanden - opfind videooptagelser af det, som spillerne har gjort i løbet af spillet og stil spørgsmål om disse. Få de andre til at byde ind og få dem til at anklage hinanden. Uddel belønninger og især straffe, og når der ikke er mere sjov at hive ud af det, så erklær missionen for afsluttet og send klonerne hjem. Tak for et forhåbentligt godt scenarie.

Der er ingen handlinger, der skal forløses i denne scene.

VIA-ICH

Styrke: Handlekraftig

Mutantkraft: Hyperspeed, når du får lyst, kan du løbe fra alt eller alle, slå på ting i et afsindigt tempo eller nå ting, der falder. Men det ser ikke naturligt ud.

Motivation: Frihed, der er ikke nogen, der skal fortælle dig, hvad du skal gøre eller hvordan.

Svaghed: Rastløshed

Ustruktureret man kan ikke planlægge sig ud af ret meget - der sker alligevel noget uforudset. Så hellere tage en beslutning, når det gælder.

Destruktiv Ting lyder skægt, når de går i stykker, og i det hele taget bliver verden et nemmere sted, hvis man fjerner alt det, der forstyrrer.

Death Leopard En flok venner, som du hænger ud med. I udfordrer tit hinanden til at gøre forbudte ting uden at blive opdaget - du elsker det; så sker der noget. Og helst noget, der går ud over folk med højere sikkerhedsniveau.

Ba-A-ACK

Styrke: Charmerende

Mutantkraft: Evil Twin, du har en anden person indeni, som du kan lade overtage. Han er så god og perfekt, at han har reddet dig fra anklager mange gange. Men du frygter, at han en dag ikke vil lade dig komme tilbage.

Motivation: Retfærdighed, en aftale er en aftale, og man skal overholde den – eller tage konsekvensen.

Svaghed: Selvglæde

Struktureret Hvis man vil lykkes med noget, så må man lægge en plan og følge den - der er alt for mange, der bare driver formålsløst omkring.

Konstruktiv Man får det største afkast, hvis man handler i god tid, plejer sine kontakter og altid sørger for at skabe grobund for en senere handel.

Free Enterprise En gruppe folk med samme ambitioner som dig. I styrer det infrarøde marked, hvor kloner kan købe de ting, som Computeren ikke vil give dem. Du kan skaffe næsten hvad det skal være så længe du kan få fat i en af dine hemmelige kontakter - og de er villige til at betale prisen.

B-A-UCE

Styrke: Stålsat

Mutantkraft: Energy field, du kan projicere din indre kraft ud af kroppen for at beskytte dig selv – det meste af tiden. Men det kan ses.

Motivation: Broderskab, de eneste, man kan stole på, er folk, der tror på det samme som en selv - kloner, der er parate til at sætte deres liv på spil for din skyld, og som du ville gøre det samme for

Svaghed: Påståelighed

Struktureret Verden er et uoverskueligt sted, og kun ved at opretholde hård selvdisciplin, kan man gøre sig håb om at nå nogle vegne. Hold styr på dig selv og forvent det samme af andre.

Destruktiv Den bedste måde at løse et problem på, er at analysere det, finde dets svage punkt og slå til der - og dermed fjerne det med et hug.

PURGE Din gruppe, dem du stoler på. I er enige om, at Computeren skal smadres, og I er ikke bange for at handle på det. Det er svært at gøre ret meget ved Computeren, så I er som regel efter dens lakajer, robotter og kloner, der støtter Computeren.

Ch-A-IST

Styrke: Adaptiv

Mutantkraft: Levitation, du kan flyve, hvis situationen påkræver det, men det kan være farligt.

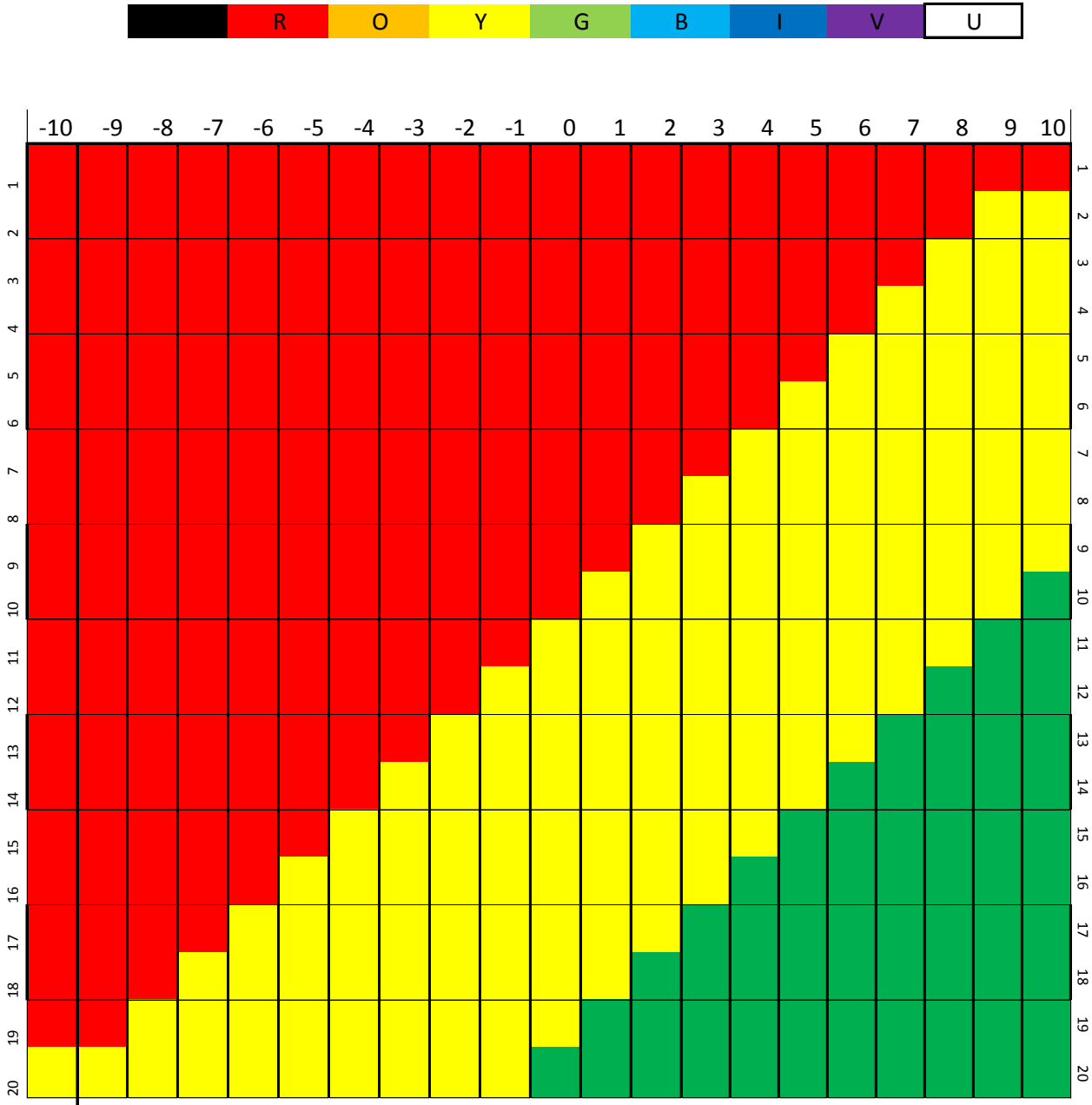
Motivation: Lighed, du forstår ikke, hvorfor nogen skal være mere værd end andre. Vi er alle kloner, og det er det, der betyder noget

Svaghed: Selvmedlidenhed

Ustruktureret I sidste ende kommer det altid ned til, hvad kloner mener og gør. En computer forstår ikke noget. Og kloner er så herligt uforudsigelige netop fordi de følger deres følelser og tanker i stedet for at være rationelle

Konstruktiv Du tænker tit over hvordan verden er indrettet, og du hjælper andre kloner med at forstå den.

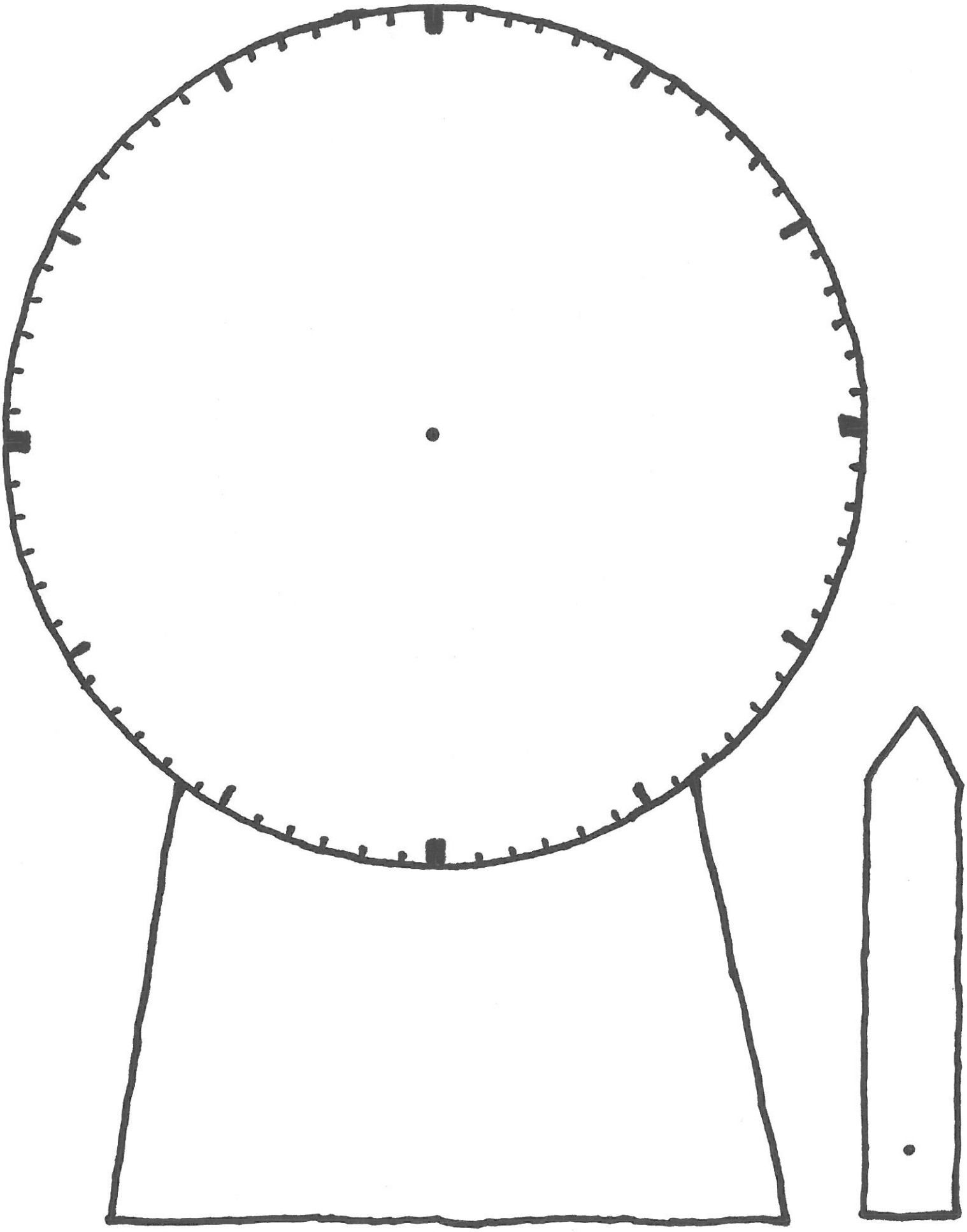
Humanists En gruppe kloner, der ønsker at overtage magten i stedet for Computeren, så alle kloner igen kan leve meningsfyldt. I samles og diskuterer livet og overtagelsen, og det er her, du som oftest giver gode råd. Du elsker at fortælle en opbyggelig historie.

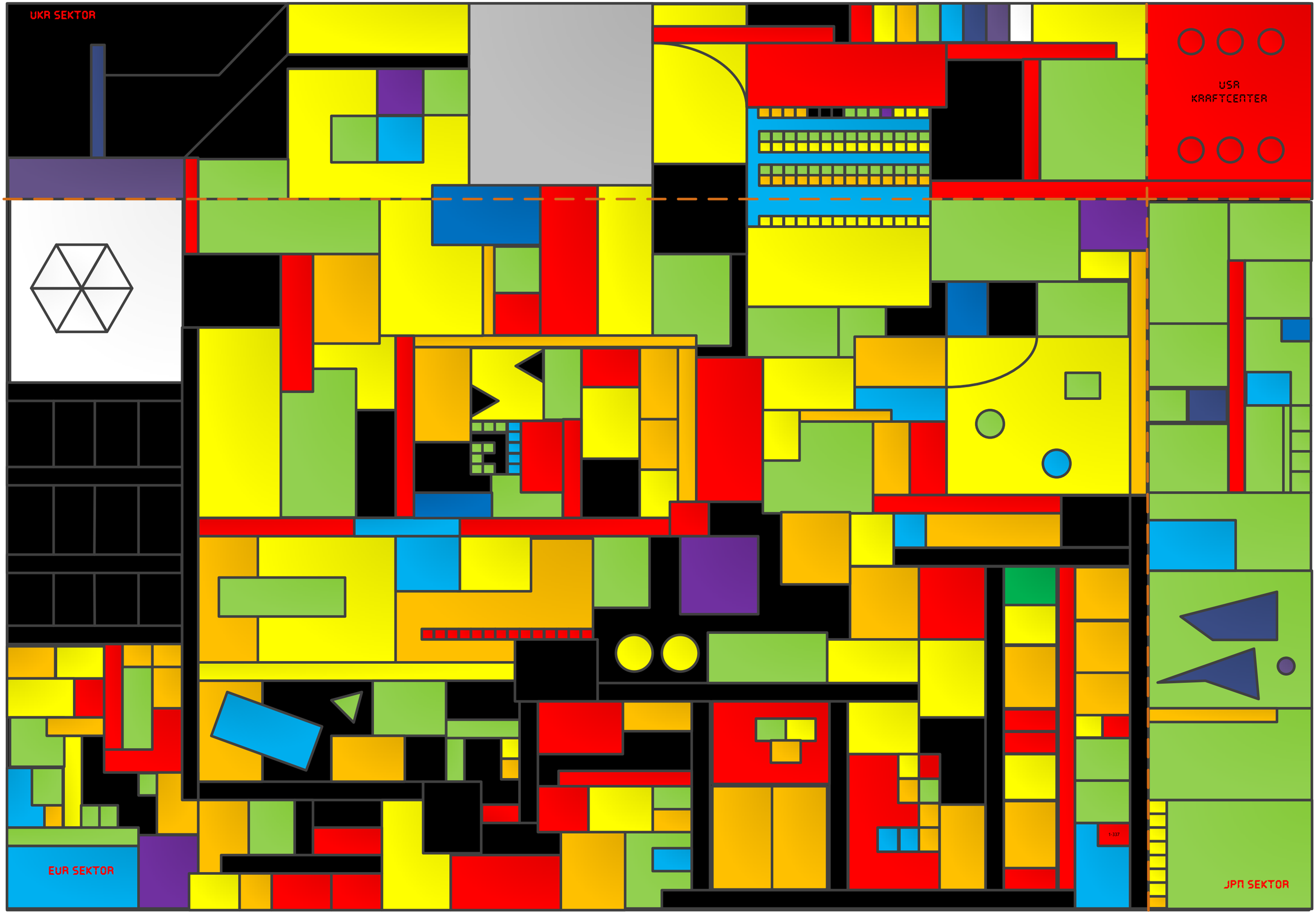


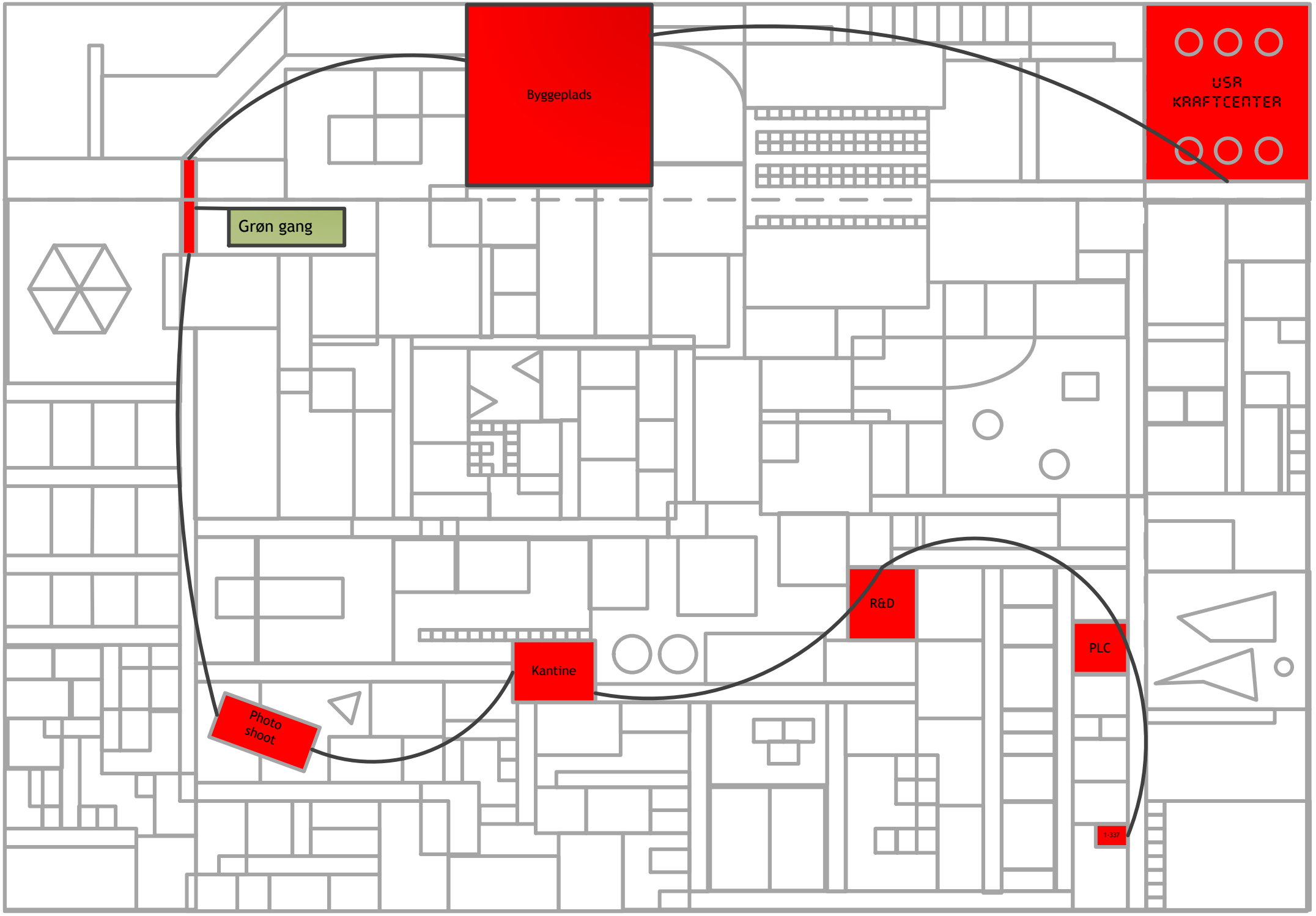
Skyd våben (#, (3,2,-)
* Giv modstander 2 i skade
* Giv modstander 2 i skade
* Undgå selv 1 i skade
* Undgå selv 1 i skade
# Sværhedsgraden er bestemt af våbnet
- Ved fejl kan modstanderen vælge at give dig 2 i skade

Anklag for forræderi: (-6, (2/1/-)
* Den anklagede bliver dømt
* Du kommer ikke selv under mistanke
- Ved fejl dømmes anklageren selv for forræderi
(I tilfælde af beviser, gives plusser til sværhedsgraden)

Brug mutantkraft: (+2 | 3/2/ -1)
* Du opnår den ønskede effekt
* Der er ikke nogen uventet bieffekt
* Det bliver ikke opdaget




UKR SEKTOR
USR
KRAFTCENTER
EUR SEKTOR
JPN SEKTOR
1-337


Byggeplads
USR
KRAFTCENTER
Grøn gang
R&D
PLC
Kantine
Photo
shoot
1-337

Missionshåndbog

For Trouble Shooters

Af L-U-THR-4

En mission indeholder altid:

1. Briefing
2. Afhentning af udstyr
3. (optionel) Besøg hos R&D for hjælp med eksperimentel test
4. Sjove og spændende opgaver som defineret under briefingen
5. Debriefing

En Trouble shooter forventes at:

- Udføre Computerens mission til punkt og prikke
- At udføre missionen med optimal effektivitet
- At holde udkig efter og eliminere evt forræderi
- At fremstå som en rollemodel for andre borgere

En borger skal til alle tider:

- Bistå Computeren i fortsat at sikre samfundets storhed
- Adlyde ordrer fra højerestående borgere
- Sikre passende personlig hygiejne
- Melde forræderi

Typer af forræderi:

- At være kommunist
- At medlem af en loge
- At besidde en mutantkraft og bruge den uden Computerens vidende
- At bruge eller besidde genstande eller viden over ens sikkerhedsniveau
- At betræde områder mærket over ens sikkerhedsniveau

Ulydighed:

- Ikke straks at følge ordrer fra en overordnet
- Snakke om loger
- Besidde ikkeuddelt udstyr
- At bruge en mutantkraft med Computerens vidende
- Unødig beskadigelse af Computerens ejendom (inkl kloner)

Tegn på kommunisme:

- Siger "Kammerat, ..."
- Drikker vodka
- Gemmer bomber på sin krop
- Har en specielt accent
- Modarbejder Computeren

Kendte tegn på medlemskab af en loge:

- Death Leopard: Gnider næse med langefingeren
- Free Enterprise: Gnider tommelfinger mod pege- og langefinger
- Humanists: Tegner en lodret og vandret streg med pegefingeren
- PURGE: Knytter næverne og slår dem mod hinanden
- Sierra Club: Bærer på noget brunt og/eller organisk
- Pro Tech: Beklæder sig med metalgenstande

TROUBLESHOOTER MISSIONSUDSTYRSREKVISITIONSFORMULAR

(version 216-002-K56)

Navn på briefingofficer: _____-__-____ 1 2 3 4 5 6

Holdidentifikation: _____

Missionsidentifikation: _____

Bestilt udstyr	Udleveret udstyr	Afhentet af	Returneret tilstand		
			Perfekt	Brugbar	Ødelagt

TESTAFTALE FOR EKSPERIMENTELT UDSTYR

(version 216-694-M99)

Læs venligst følgende betingelser og vilkår grundigt og udfyld herefter sektionen i bunden af denne formular

Betingelser og vilkår for brug:

Fraskrivelser:

R&D påtager sig intet ansvar for funktionalitetsophør i enheden grundet:

- Brug af en anden klonpakke end din egen
- Bevidst handling eller mangel på samme
- Enhver fejl i enhedens elektriske forsyning
- Brug af enhver from for tilbehør, der ikke er eksplicit godkendt af R&D
- Mangel på overholdelse af R&Ds instruktioner
- Uheld
- Dumhed
- Skade påført af vejret
- Drænede batterier
- Drænet bruger
- Forsøg på reparation af uautoriseret personale
- Brug af en kommunist
- Brug af en mutant, der endnu ikke har oplyst om sin tilstand

R&D godtgør ikke brugeren for omkostninger i forbindelse med:

- Afhentning eller aflevering af enheden mellem R&D og brugsstedet
- Skade forårsaget af fremmede genstande eller stoffer, ild, uheld eller eksterne årsager
- Arbejde, der skyldes R&Ds tilbagekaldelse af enheden
- Servicearbejde, hvor der ikke kunne påvises fejl
- Erstatningsenhed mens den tildelte enhed afventer reparation
- Erstatningsenhed mens den tildelte enhed bliver repareret
- Erstatningsenhed mens den reparerede enhed afventer afhentning af brugeren

Andre betingelser

Denne enhed må ikke overdrages til en anden klonpakke uden forudgående skriftlig godkendelse fra R&D

Alle reparationer af enheden må kun foretages af en autoriseret R&D tekniker

Ved at skrive under for tildelingen af denne enhed påtager du dig fuldt ansvar for enhver skade forårsaget af den

R&D påtager sig intet ansvar for tab af hørelse, syn, hukommelse, lemmer, forstand eller hele klonpakker grundet aktivering af denne enhed

R&D forbeholder sig ret til at ændre udseendet, modelnummeret, kostpris, tilgængelighed, sikkerhedsstatus, brugermanual, tildelt tilbehør eller forventet brug af denne enhed uden yderlige forudgående notifikation

R&D påtager sig det absolutte minimum af ansvar der er påkrævet af Computeren – op til og inklusiv intet.

Denne enhed bruges på eget ansvar. Det uddeles "Som beset" og R&D udstiller ingen garanti for, at enheden vil fungere uden fejl eller uforstyrret under brug. Alle garantier, repræsentationer, løfter, forhold eller udtalelser angående enheden – udtalt eller underforstået – er ikke for pålydende.

Afkryds venligst den behørige kasse nedenfor og underskriv **tydeligt** med dit navn nederst

- ☐ Jeg har læst alt det ovenstående og vedkender mig betingelserne i det
- ☐ Jeg har læst noget af det ovenstående og vedkender mig betingelserne i det
- ☐ Ingen læser de betingelser alligevel – bare giv mig noget R&D-udstyr, jeg kan teste
- ☐ Jeg har ikke læst ovenstående, men jeg tiltror Computeren, at alt er i orden
- ☐ Aldrig om jeg vil underskrive det her!

Underskrevet: _____-__-_____-__

Tillykke, Borgere! Computeren har udvalgt jer til frivilligt at melde jer til en mission af største vigtighed for Alpha Complex! I skal hurtigst muligt melde jer til Kraftcenteret i USR Sektor, hvor I skal **[slettet af sikkerhedsmæssige årsager]** - nærmere instruktioner vil blive givet på stedet. Bemærk! Ikke at nå frem hurtigst muligt er forræderi!!!

<< Grøn sikkerhedsniveau - kun for briefing officeren - Grøn sikkerhedsniveau >>

Alt ledigt personnel skal med største hast dirigeres til Kraftcenteret i USR Sektor, hvor en reaktor i øjeblikket er i en ikke-indesluttet tilstand. Disponerbare kloner (gul status og lavere) skal agere afskærmning, indtil eksperter får genoprettet normal status. Underret klonernes overordnede, i det sandsynligheden for reallokation af disse kloner er under 4.37%

+5 | 2/1/0
* Du undgår 1 i skade
* Du taber ikke noget

+3 | 2/1/0
* Du undgår 1 i skade
* Du undgår -1 på dit næste rul

+2 | 2/1/0
* Du undgår 1 i skade
* Du får +1 på dit næste rul

+3 | 2/1/0
* Du undgår 1 i skade
* Du undgår -1 på dit næste rul

Her er en sikker platform med en udgang

+3 | 2/1/0
* Du undgår 1 i skade
* Du undgår 1 i skade

+3 | 2/1/0
* Du undgår 1 i skade
* Du undgår 1 i skade

+4 | 2/1/0
* Du undgår at få -1 på dit næste rul
* Du undgår at tage noget

+3 | 2/1/0
* Du får +1 på dit næste rul
* Du undgår at tabe noget

+4 | 2/1/0
* Du undgår at få -1 på dit næste rul
* Du undgår at få -1 på dit næste rul

+2 | 2/1/0
* Du får +1 på dit næste rul
* Du får +1 på dit næste rul

+3 | 2/1/0
* Du undgår 1 i skade
* Du undgår at få -1 på dit næste rul

+2 | 2/1/0
* Du undgår 1 i skade
* Du får +1 på dit næste rul

+3 | 2/1/0
* Du undgår 1 i skade
* Du undgår 1 i skade

+4 | 2/1/0
* Du undgår at få -1 på dit næste rul
* Du undgår at få -1 på dit næste rul

Denne platform er sikker, men der er mange steder det ser farligt ud – og hvor er udgangen?

Vælg udstyr [0 | 3/2/-1] * Et sæt N.E.R.D. pistoler * En håndgranat * Formularpakke * Skovle -> Missionsleder og én denne vælger kan reaktivere 1 token	At tale sig igennem [-1 | 3,2,-1] * En undgår at blive skadet (du udpeger, ellers) * En undgår at blive skadet (missionsleder udpeger, ellers) * To af jer når igennem * To af jer når igennem -> Terningkaster og 2 tilfældige må reaktivere 1 token hver
Forsøge våbenhvile [-2 | 4,2,-1] * Undgå selv at blive mistænkt * Få den ene gruppe til at forlade kantinen * Få den anden gruppe til at forlade kantinen * Undgå at blive ramt af en vildfaren kop * Undgå knippelsuppe til et holdmedlem -> Terningkaster kan reaktivere 2 tokens	Tilkalde hjælp [+3 | 3,2,-1] * Hjælpen udrydder modstanden * Hjælpen skader ikke 2 holdmedlemmer (1 skade) * Hjælpen anser jer ikke for inkompetente (1 mistanke) -> De to med færrest skade må reaktivere 1 token
Hjælpe et af holdene [+2 | 2,1,-1] * Det andet hold bliver nedkæmpet * Alle på holdet undgår 1 i skade * Ingen bliver genkendt -> De der bruger tokens imod slaget, må reaktivere 1 token	Snige sig væk [-3 | 2,1,-1] * I bliver ikke opdaget * I bliver ikke savnet * I bliver ikke bagtalt -> Den med færrest mistanke-tokens, kan reaktivere 1 token
Påberåbe sig missionens vigtighed: * I slipper væk * I undgår at få 1 mistanke hver * James-B-OND sværger jer ikke evig hævn -> I stemmer om, hvem der skal reaktivere 1 token (man kan ikke stemme på sig selv)	Deltage i fotoserien [+3 | 2,1,-1] * Bliv tvangsfodret med piller * Få lagt pinlige billeder på CloneBook * Nøddet til at deltage i en fyraftensøl -> Alle kan reaktivere 1 token
Hvis nogen prøver at krydse gangen, mens den er grøn [-2 | 3/2/-1] * Det bliver ikke opdaget af Computeren * Det bliver ikke opdaget af en højerestående * Du får ikke maling på dig * Malerobotterne forhindrer ikke din fremfærd -> Terningkaster og en denne vælger, kan reaktivere 1 token	Interaktion med robotter [-1 | 3/2/-1] * Robotterne angriber dig * Du opnår dit mål * Robotterne lækker ikke maling * Robotterne sender ikke nødsignal -> Missionsleder udpeger to (ikke sig selv), der kan reaktivere 1 token
Skovle sludge [0 | 3,2,-1] * Du bliver ikke kaldt hen * Du tager ikke 1 i skade * Du tager ikke 1 i skade -> Den, der slår højest kan reaktivere 1 token	Vær afskærmning [-4 | 2,1,0] * Du undgår 2 i skade * Du undgår 2 i skade -> Ingen reaktivering

RØD

RØD

RØD

RØD

RØD

RØD

RØD

RØD

ORANGE

ORANGE

ORANGE

ORANGE

ORANGE

ORANGE

ORANGE

ORANGE

GUL

GUL

GUL

GUL

GRØN

GRØN

Granat

N.E.R.D.

N.E.R.D.

N.E.R.D.

N.E.R.D.

N.E.R.D.

N.E.R.D.

N.E.R.D.

N.E.R.D.

Evil Twin	Hyper speed	Levitate	Force Field
Evil Twin	Hyper speed	Levitate	Force Field
Charme	Stålsat	Adaptiv	Handle kraftig
Charme	Stålsat	Adaptiv	Handle kraftig
Skade %	Skade %	Skade %	Skade %
Mistanke %	Mistanke %	Mistanke %	Mistanke %

Skade %	Skade %	Skade %	Skade %
Mistanke %	Mistanke %	Mistanke %	Mistanke %
Skade %	Skade %	Skade %	Skade %
Mistanke %	Mistanke %	Mistanke %	Mistanke %