INFERNO

Forord

Det hændte i de dage, at jeg var til fest sammen med Peter Bengtsen; faktisk mener jeg det var til Mjølners julefrokost. Og der skete det at jeg kom til at love at skrive et scenarie til Claustrum Con. Ups! Ikke nok med at jeg har en arbejdsmoral, der minder om en kommunalansats, jeg har også problemer med at overholde tidsfrister, så på dags dato skulle jeg have afleveret mit scenarie til Peter, men er endnu ikke færdig. Heldigvis er Peter jo en guttermand, så jeg fik lov at presse tidsgrænsen lidt. Nu bliver det spændene om jeg når det, men hvis du læser dette, så har jeg jo nok nået det.

Inferno handler om en halvgud, der har forlagt sit folk, og en dæmon, der er strandet i vores verden, samt en flok brogede FBI-agenter og en enkelt vildfaren brandmand. Igennem scenariet vil der blive sat ild til en del bygninger, og måske endda begået et mord eller to, heldigvis kommer der ikke nogle fisk til skade under scenariet, så det går nok alligevel. Hvilket får mig til at tænke på at jeg har lagt en skjult henvisningen til Den almægtige Tusindårsfisk et sted i scenariet. Hvis du kan finde stedet bliver jeg nok nød til at give en øl i baren (jeg mener der er en bar på Claustrum con, ellers finder vi på noget andet). Dette gælder selvfølgelig kun den første henvendelse. Men for at komme tilbage til det vigtigste, så er der mening med at scenariet ikke har nogen fast slutning (eller også er jeg bare for doven), det er helt op til spillerne. Man kunne let forestille sig at Michael og dæmonen kommer op at slås eller måske overtager Daniel dæmonens krop (øhh..krop??) måske andholder de bare den forkerte, måske anholder de Daniel og giver ham skylden, måske....tja, du kan jo altid bare slå dem ihjel hvis du ikke mener de har fortjent at vinde over dæmonen (hvis de har spillet dårligt rollespil f.eks.) Min personlige favorit, er den hvor Daniel besætter Allan og ved et uheld kommer til at skyde sin egen krop, mens James og Natacha stikker af til Las Vegas for at blive gift, og Michael finder Gud og melder sig ind i Jehovas vidner. Men hver sin smag, jeg håber i morer jer, det er jo det der er vigtigst.

Til sidst er der kun at sige velkommen til Inferno, et rollespilsscenarie af Brian Bjerre Graversen.

Ps. Nu er jeg næsten færdig, men jeg tror ikke jeg når at blive helt færdig med alle detaljerne(jeg skal aflevere om nogle timer), så hvis der er nogle spørgsmål, så kan jeg kontaktes på 89 44 93 62 eller Jobo@mail1.stofanet.dk, dog helst over E-mail, jeg tjekker min post flere gange dagligt, så jeg skal nok svare indenfor nogle timer...Jeg vil prøve at få scenariet spiltestet hvis det kan nås...

Timeline

Tirsdag **(i cirka tider)**

- 08.00 Agenter ankommer til Littlefield.
- 08.30 Møde på politistationen.
- 10.00 Indkvartering på hotel.
- Eftermiddag introduceres Paul Mckenny.
- 21.43 Brand i gammelt hus nær Sibirien. Der findes et spor : tøj fra vampyr.

Onsdag **(i cirka tider)**

- 12.00 Eller omkring middag møder/ser de dommedagsprofeten tilfældigt ude på gaden.
- 19.45 Ipgod fornemmer Vladd's opmærksomhed.
- 20.55 Ipgod lader den besatte vampyr begå selvmord og overtager en anden (kunne være end spiller hvis spillederen har lyst).
- 21.30 Bliver liget af vampyren fundet, og spillerne bliver underrettet, da tøjfibrene matcher vampyr kvindens tøj. (det viser sig at kvinden har været død i flere uger, hvilket undrer politiet meget).
- Sent om natten går der ild i xx??xx, hvis en spiller er besat, så sker det efter denne er gået i seng.

Torsdag **(i cirka tider)**

- Vladd kontakter heltene (diskret).
- Ipgod opdager vores helte
- 18.00 Under aftensmaden forsøger Ipgod at besætte Michael Case, men det mislykkes.
- 18.22 Brand over hele byen. Ipgod er vred.

Fredag **(i cirka tider)**

- 13.42 Paul Mckenny får en vision, hvor han ser atomkraftværket vokse sig enorm, og brede sig som en kræftsvulst over hele verden. Paul prøver at samle hans lille gruppe af fanatikere, men det mislykkes. Paul drager selv af sted for at sprænge atomkræftværket i luften med dynamit, men Ipgod slår ham ihjel.
- 16.22 Mordet på Paul Mckenny bliver rappoteret til politiet. Agenter bliver informeret kort efter. Liget er blevet fundet ved atomkraftværket.
- Ipgod prøver igen at overtage Michael. Hvis det ikke lykkes (willpower tjek), så prøver han at slå ham ihjel gennem en af de andre spillere, for så at fange hans energi lige inden han dør. Hvis dette ikke lykkes for Ipgod brænder han det hotel de bor på af ;-)

Lørdag **(i cirka tider)**

- Det final battle. Hvis der endnu ikke er sket en slutning, skal det nok ske nu. Hvad der sker og hvor det sker, samt hvem det sker for, er helt op til spilleder og spiller. Men alt har en slutning, også mit

scenarie, så dræb spillerne eller læs forordet for at få gode ideer (dine er sikkert bedre end mine, men hvis du føler dig lidt lad).

Nota 1 : Hvis det ikke er muligt at gennemføre det planlagte hændelser på det bestemte tidspunkt, så prøv at få dem ind senere hvis muligt..
Nota 2 : En spiller skulle gerne besættes på et tidspunkt; hvem er op til masteren, men at lade brandmanden foresage brandene er næsten for fristende..

Ting der kan ske når som helst :

- Daniel Hooplang bliver kontaktet af Vladd, som ved hvem Hooplang virkelig er, og prøver at lave nogle fordelagtige aftaler (FBI's filer på f.eks. andre kriminelle er altid nyttige).

Skabelsesberetningen

I starten var der ordet. "Lad der blive lys", sagde ordet, og der blev lys. Ordet var Den Almægtige Skaber og Den Almægtige Skaber var ordet. Dette var første dagen. På anden dagen sagde Den Almægtige Skaber : "Lad der være masse", og masse der blev; stjerner, kometer og hele galakser fyldte intetheden, så lyset havde nogen at lyse på. På tredje dagen skabte Den Almægtige Skaber levende væsener i hans billede. Perfekte væsener bestående af ren energi; væsener med enorme kræfter. Den Almægtige Skaber så hvad han havde skabt, og han så det var godt. Den Almægtige Skaber satte sig godt til rette, og begyndte at justere lidt hist og her, flyttede en stjerne lidt til venstre, fik planeterne til at snurre rundt, så der både var nat og dag....PLUDSELIG kom der et råb ude fra køkkenet : "Maden er færdig, du kan godt sætte dig til bords". Den Almægtige Skaber forlod sit skaberværk og traskede ind i stuen. Hvad Den Almægtige Skaber ikke opdagede var, at han kom til at vælte glasset med biovæske, og der faldt en enkel dråbe ned på en af planeterne i universet. Denne dråbe kommer vi til at høre mere til senere, men lad mig nu først fortælle hvad der så skete; ikke med middagen, men med de væsener, som Den Almægtige Skaber havde skabt i sit eget billede.

Disse væsener levede livet i sus og dus i mange milliarder år, og da Den Almægtige Skaber havde skabt disse væsener i sit eget billede blev de hverken ældre eller gik hen og døede af sygdomme eller andet i den stil. Nej, de hang nemlig bare ud og morede sig. Det hænte så at den sjat biovæske, som Den Almægtige Skaber kom til at tabe på en af planeterne, udviklede sig til det vi i dag kender som mennesket, samt alle de andre arter, der findes på hvor planet, Jorden (opfindsomhed er ikke vores stærke side, når det gælder navne, bare tag Nyvej som eksempel....."dooohh...vi har lige bygget en ny vej, hvad skal den hedde?? Ny-vej?? Jaaahh..). Da disse væsener opdage menneskeracen blev de dybt fascinerede, og begyndte at lege med menneskene...de lod sig tilbede som guder, og opfyldte deres tilbederes ønsker og behov. Det var en god tid for mennesket og deres guder, men desværre for dem begge var der en lækage i Den Almægtige Skaber mesterværk. Der var et lille hul ind til et andet univers (multiverset er ret stort; hver gang noget kunne være sket anderledes skabes der et helt nyt univers). I dette univers havde biovæsken ændret sig til frygtindgydende ilddæmoner, som var langt stærkere og kraftfulde end noget menneske. Oven i hatten var disse ildelementaler rimelig aggrasive, så da de opdage "hullet", prøvede de selvfølgelig at komme igennem, så de kunne fortærre menneskeheden med deres sprudlende flammer. Heldigvis for mennesket opdage deres guder også hullet, og det lykkedes dem at spærre hullet med et kraftfelt af ren energi (deres kroppe) inden nogle af dæmonerne slap igennem, troede de.. en enkelt ildelemental (han hed Ipgod) slap i gennem inden hullet blev spærret. Desværre for Ipgod landede han på Antarktis hvor han hurtigt frøs til is. Menneskenes guder havde ofret dem selv for at redde menneskene, og som tak udviklede de sig til nogle være miljøsviner, og isen begyndte at smelte, og verdenshavene steg over sine breder. Ipgod blev tøet op igen, og nu ser det skidt ud for menneskeheden.

Det er hvad der er sket til dags dato, i store træk.

NPC'er

Count Vladd von Bürgor, også kaldet Vladimirr

Vladd ejer Littlefield mest populærer pub/diskotek, som har åbent fra kl. 20.00 til 6.00 i weekenden og 20.00 til 01.00 til hverdag. Vladd er vampyr og kommer oprindeligt fra østeuropa, men efter murens fald havde han svært ved at holde befolkningen i det jerngreb han var vant til, så han besluttede at rejse til vesten, og gå på pension. Efter at have "levet" to år i Vesteuropa, nærmere betegnet Frankrig og England, valgte han at rejse til USA, hvor han åbnede stedet "Sibirien" i byen Littlefield. Herfra styrer Vladd det meste af byens ulovlige aktiviteter, og det skal ikke være nogen hemmelighed at han ikke bryder sig om, at der går en pyroman rundt i byen og futter alting af; der går sikkert ikke længe inden, det går ud over af en Vladds lagerhuse. Vladd har fire unge piger, der arbejder for ham i Sibirien, de er alle vampyrer, men er Vladds slaver og gør alt hvad han siger.

Evner
Shapechange (ulv, flagermus eller rog)
Udødelig
Overnaturlig charme
Overnaturlig styrke
Overnaturlig hastighed

Svagheder
Kan dræbes af sollys eller en pæl (el. lignende) gennem hjertet.
Kan kun være ude om natten (se sollys).
Skal sove i kiste med jord fra hjemland.
Hvis man ligger en vild rose på hans kiste kan han ikke åbne den. (Bram Stoker)

Våben
Et oversavet jagtgevær (ligger under disken) 60% skade 3d6
Knytnæve 70 % Skade 2d6+2

Paul Mckenny - fanatisk religiøs leder

Paul er, som nævnt, leder af Littlefields lokale religiøse kult, der tilbedere guden **Piscis piscis**. Om Piscis piscis virkelig findes, er ikke til at sige, men til dato har Piscis piscis ikke vist sig andre steder end i Pauls sind, så mon ikke Paul bare er sindssyg? Men man kan jo aldrig vide.

Pauls rolle i scenariet er simpel. Paul er overbevist om at det er Piscis piscis, der foresager brandene, og selvom Paul og hans lille gruppe af tilhængere holder lav profil, kunne de jo let komme til at gøre sig bemærkede, så spillerne måske kommer til at mistænke dem for at stå bag brandene. Hvis dette sker, så det kan du altid futte den lagerbygning de holder møder i af, eller måske endda Pauls hus (Ipgod kunne være vred over at de tager al æren, eller at en naturlig forklaring vil holde overmennesker væk fra byen), så skulle spillerne gerne fatte at det ikke er dem, der står bag; men selvfølgelig kun hvis de går helt galt i byen, og spilder for meget tid med at undersøge Paul og hans gruppe.

Gruppen og andre vigtige facts
- Gruppen holde møde hver onsdag og fredag (hellige dage, hvor Piscis piscus lytter til bønner fra dens tilhængere).

- Ud over Paul er der fem andre kultmedlemmer. Jürgen, Boris, Nadja og Helena.
- Det hellige symbol er en regndråbe af metal.

Pauls træk : fanatisk, profetisk (øh..tja han går i løsthængende tøj, og sådan – se Jesus), let til vrede, meget følelses mæssig præget....næsten dommedags agtig profet.

James Freafels kone og datter

James kone er taget hjem til sin mor (på James opfordring), da James ikke mener det er sikkert at være i Littlefield. Egentligt var det bare for at få hende af vejen, at jeg ikke ville have hende til at være i Littlefield, hun kunne ledt komme til at være kedelig at have med for masteren, men hun kan selvfølgelig sagtens komme hjem inde i scenariet. James har også en datter, som er taget med moderen, og hun er lige fyldt 3, så hun er ikke så gammel at hun burde være vigtig, men anyway, konen ringer jo nok hjem en gang i mellem, så her er nogle træk til hende : lidt hysterisk, paranoid og viljesvag.

Henry Cockney

Henry er den betjent, som spillerne kommer til at tale mest med; han er deres link til det lokale politi, som består af 24 mand, dog ikke iberegnet kontorpersonale m.m.. Henry er flink, jovial og selvom han ikke er den hurtigste til at få gjort de ting han lover, så skal han nok nå det, men hver ting til sin tid, som han altid siger. Henry er 47 år og har været betjent det meste af sit voksne liv. Han drømte altid om at blive den lokale sheriff (western fan), men endte som en underbetalt menig politibetjent, men han er nu glad for sit job alligevel. Henry er gift og har sønnen Joe, der lige er startet på College i en anden by.

Dommedagsprofeten

Dommedagsprofeten er en gammel olding, som spillerne møder en enkelt gang (eller måske flere hvis de følger op på sagen), der er overbevist om at Jorden er ved at gå under, og dette (brændene) er de første tegn på ragnerok (eller hvad nu amerikanerne kalder det). At han er rablende sindssyg og taler i tunger kan der vist ikke være nogen tvivl om, men han har dog nogle nyttige informationer, da han (som den eneste der stadig lever og ikke er besat) har set Ipgod. Den gamle olding var nede i kloakken under atomkraftværket for at lede efter rotter til aftensmaden, da han kom forbi Ipgods hule. Den sidste rest af fornuft forsvandt fra den gamle mands hjerne, og han kan godt finde på at fable om Satans dæmoner og helvedes komme, hvis nogen sporer den derhen af. Det skal selvfølgelig ikke være let at få noget ud af manden, og kun hvis spillerne virkelig har fortjent det skal de have en ledetråd.

Ipgod

Ipgod er en elemental dæmon, spillets superskurk og list af en filur. Man bør nok læse skabelsesberetningen før man læser Ipgods historie, for Ipgod var en af de dæmoner, der boede i det univers som der var kommet et hul ind til. Ipgod slap igennem hullet før gudevæsenerne nåede at lukke hullet med deres kroppe, og Ipgod strandede i vores verden. Ipgod nåede dog ikke at blive nogen trussel, for han blev frosset ned kort efter hans ankomst. Det skete dog at Ipgods frosne krop tøede op, og han tilbragte kun nogle få dage med at flyde rundt i havet, inden en fragtbåd kom sejlende forbi. Ipgod kabrede skibet, brændte besætningen til aske og brugte sine kræfter til at besætte kaptejnen og fik ham til at sejle til USA (ikke at Ipgod viste at der var noget der hed USA, men det var den største landmasse som han kunne finde på kaptejnens kort, der ikke så så fandens kold ud). I starten var Ipgod bange; han var jo helt alene, men han fandt hurtigt ud af at mennesker er utrolig dumme og ikke nogen

egentlig trussel mod hans enorme kræfter. Han begyndte straks at klække en snedig plan, som kunne få hans frænder ind i dette univers, men kom til kort, da han ikke kunne finde en energi kilde stærk nok til at gennembryde "muren", som gudevæsenerne havde skabt. Dette resulterede i et vredesudbrud, som endte med den første brænd i Littlefield (den by som Ipgod ankom til med fragtbåden). Ipgod opdage at den krop han havde besat i vrede, og brugt til at starte brænden var af overnaturlig karakter (en vampyr - se Vladd), og fornemmede hurtigt potentialet i sådanne væsener. Han måtte skaffe flere af sådanne supermennesker, så han kunne bruge deres energi til at gennembryde muren. Ipgod begyndte systematisk at nedbrænde Littlefield, i håb om at lokke andre supervæsener til byen, og efterlod nok beviser om overnatulige kræfter på gerningsstedet til at andre supervæsener ville blive interreseret. (nota til spilleder – denne verden vrimler med alt fra nisser til lyserøde ninjadrager; selv Superman findes, kun fantasien sætter grænser her, så Ipgod havde måske fat i noget der ;-) Selvfølgelig ved almindelige hverdags mennesker intet om dette - nå ja, måske ved de hvem Superman er, men han forlader så sjældent Metropolis, så han er næppe vigtig).

Ipgod har mange kræfter, og jeg vil prøve at nævne de vigtigste her, men det er selvfølgelig tilladt at finde på flere hvis det bliver nødvændigt, så længe Michael er sejere end Ipgod i den sidste ende.

Overnaturlige kræfter

- Besættelse af andre kroppe (hvis den der besættes er vågen kræver det et viljestyrke check at modstå, og Ipgod kan ikke besætte mere end 1 person af gangen. Ipgod kan dog stadig bevæge sig rundt som normalt). Virker indenfor 20 kilometer, men Ipgod skal dog se på personen, når han forsøger at overtage dennes krop.
- Gate ild fra sin hjemverden (10.000 grader Celsius varmt, dog højst 2000 kubikmeter om dagen. Ipgod kan få det til at se ud som om hans krop står i flammer, og han ånder ild, med mere. Han har fuld kontrol over den gatede ild).
- Immun overfor ild og varmeskade (selvfølgelig).
- Kan ændre sin størrelse fra cirka 20 centimer til 3 meter høj.

Knap så seje ting ved Ipgod

- Tager dobbelt skade fra kulde baserede angreb.
- Skal helst befinde sig i varme omgivelser (min. 40-50 graders Celsius) for ikke at gå i dvale. Kan dog klare koldere omgivelser i kortere tidsrum (et par timer uden problemer, og helt op til en uge, dog meget nær dvale tilstand). Derfor ønsker Ipgod helst at klare sig gennem agenter, d.v.s. mennesker han har besat.

Ipgod er menneskeformet (to arme, to ben, hoved o.s.v.), men er fuldstændig skaldet, og dækket af rød/grønne skæld over hele kroppen, og der springer to krumme horn ud fra hans pande. Hans hænder og tæer ender i syleskarpe kløer, og hele hans krop en spændt til springpunktet af enorme muskler. Hans øjne er gule med sorte slangepupiller i midten, og hans tunge er splittet som en slanges, og han taler med en hvislene stemme.

Ipgod er stærk og smidig; at sætte stats på ham , vil ødelægge det hele, specielt da jeg ikke er vant til Basic Roleplaying systemets stats, men hvis du selv har lyst til at give ham nogle, så værs'go, han er ikke så klog som et menneske, men det snerper der hen af.

Hitpoints : 50

Skills

Angrib med kløer	: 85 % (skade 4d6)
Se grum ud	: 99 %
Brøle	: 86 %

Tirsdag

Scenariet starter tisdag d. 17/8-1996, i den lille amerikanske havneby Littlefield, stedet er politimesterens kontor. De fire FBI agenter samt brandmanden James er tilstede sammen med politimesteren og betjenten Henry Cockney. Politimesteren taler :

"Velkommen til Littlefield, jeg er sikker på jeg taler på byens vejne, når jeg siger at vi er glade for at i vil hjælpe os i denne nødens stund. Som i sikkert ved, så har vores lille by været plaget af påsatte brande de sidste par dage, og vi har endnu ikke været i stand til at pågribe den skyldige. Jeg er glad for at FBI regerede så hurtigt som igjorde, og hvis i har brug for nogen hjælp til jeres opklaringsarbejde, så står hele politistaben og alle mine mænd til jeres rådighed. Denne betjent [han peger på Henry Cockney] vil være jeres forbindelsesled til stationen, og han vil følge jer i jeres arbejde, hans navn er Henry Cockney og er en af mine bedste betjente. I vil også få følge af James Fraefel [han peger på Fraefel], som er en af byens brandmænd. Han har været til stede ved alle brandene og er den, der ved mest om hvad der er sket. Hvis i vil have mig undskyldt, så kan Henry sætte jer ind i sagen.". Politimesteren viser dem døren.

Henry viser gennem politistation, og mens de går mod udgangen og hen mod det hotel, som agenter skal indkvarteres på, fortæller han dem om brandene :

"Jow, ser i det hele startede for 2 uger siden, om tirsdagen hvis jeg ikke husker meget galt; det havde været noget møgvejr hele dagen, og min søn var liget taget tilbage til det College, hvor han lige er startet. Han skal være advokat, så han kan tjene de store penge og blive til noget. Men det var jo ikke det jeg skulle fortælle om; for at vende tilbage til den tirsdag, så kørte jeg min søn ned til banegården, så han kunne tage toget, og det var på vejen tilbage at jeg lagde mærke til, at der var ild i en af pakhusene nede ved havnen. Pakhuset brændte helt ned, også alle de kasser med støbejernsgryder, som stod inde i pakhuset brændte til slagger. Det måtte have været noget af en brand, for da jeg kørte forbi næste dag var der bare et sort hul i jorden, der hvor pakhuset havde stået dagen før. Selvom brandvæsenet havde været der, var der ingen ting at gøre, branden havde været fuldstændig ude af kontrol. Den anden brand kom først en uge efter, denne gang var det bibloteket der brændte ned. Vores biblotek, var en af den gamle slags, med store gargoyler af sten stående på taget og det hele. Bygningen var vist flere hundrede år gammel, men igen var der kun slagger og aske tilbage. Den tredje brand fulgte to dage efter, dvs. for fem dage siden, og denne gang røg der endnu et pakhus, dog ude i industrikvarteret uden for byen, nær atomkraftværket. Den sidste brand var i går. Det var efter den brand, at poltimesteren kontaktede FBI. De brændte politmesterens lystbåd af; de skulle de aldrig have gjort – jeg har sku' aldrig set politimesteren så rød i ansigtet, han lignede en vulkan i udbrud..haha.., nå men nu er vi jo ved hotellet. I skal bo på anden sal, jeg har booket fire enkelt værelser ved siden af hinanden. Håber det er i orden. Jeg skal ned på stationen igen, men jeg kan mødes med jer her igen om to timer, så har i også tid til at ordne jeres ting, og sådan." Henry smutter.

Når Henry kommer igen er klokken halv et, og han tager dem med rundt og se de fire gerningsteder, som er beskrevet under locations.

Undervejs møder de Paul Mckenny og hans gruppe af fanatikere, der holder "sabbat" uden for byen (så mon ikke de møder ham når de skal ud til pakhuset nær atomkraftværket). Paul er igen med at tale til de troende, men hvis spillerne stopper (De er nok i bil), holder han op, og adressere i stedet spillerne :

"Piscis piscis har fortalt mig om jer fremmede. I er ikke velkomne i vor by. Vor store leder, den almægtige Piscis piscis, gudernes gud befaler jer at forlade vor by, og aldrig komme igen. Hvad der sker er Piscis piscis vilje, og der er intet i kan gøre for at stoppe ham, han er almægtig, og i er kun sølle dødelige. Underkast jer Piscis piscis vilje, og i vil opleve ham i hele hans herlighed. Når der kun er

slagger tilbage af verden, vil det store regnskyld komme, og verden vil blive ren og god igen, dyrene vil herske, og mennesket være en saga blot."

Paul fabler videre, men har intet relevant at sige. Hvis spillerne anholder Paul, for mistanke om brandstiftelse, så vil han blive befriet af nogle af hans tilhængere senere om natten (hvis de anholder hele bundtet, så var der nogen der ikke kunne komme til mødet, som så befrier dem alle).

Om aftenen mellem ni og ti, udbryder der brand i et gammelt hus nær Sibirien, og når spillerne undersøger huset, vil enten de, eller en af betjentene fra politiet, finde nogle tøjlaser (afrevet kjolestof, som brandstifteren fik revet af da hun flygtede fra ilden). Selve branden er beskrevet under locations. Branden foregik selvfølgelig kort før Paul flygtede fra fængsel (hvis det er relevant).

Onsdag

Medmindre spillerne fik at vide at Paul flygtede fra fængsel dagen før (hvis han røg derind), så får de det at vide nu, dvs. om morgenen, klokken cirka 9.00. Nu er det op til spillerne hvad der skal ske, der er dog nogle ting, som skal ske i løbet af dagen, ellers er det ren efterforskning af locations (som kan findes under locations – sjovt nok), eller interviews med vidner/mistænkte o.s.v.

Paul Mckenny er ikke til at finde igen, han gemmer sig i Littlefields park, og kommer først frem og aftenen, så medmindre det er nødvændigt at spillerne skal møde ham igen, bliver han ubemærket til fredag.

På et tidspunkt omkring middag vil spillerne løbe ind i dommedagsprofeten (en NPC, som er beskrevet under Persongalleriet), han vil rable løs om dæmoner, ildvæsener o.s.v. (se personbeskrivelse), men som sagt vil han ikke give nogle vigtige spor, med mindre spillerne er meget snu, eller selv fatter hoved og hale i dommedagsprofetens vrøvlen (som er halv sandhed og halv fantasi). Husk manden er rablende sindssyg, og kan finde på hvad som helst – spise biller, begynde at synge, tale til sig selv o.s.v.

I mellem tiden (hvis du har spillet monket island ved du hvad jeg mener) dybt under Littlefields atomkraftværk. Vladd er blevet opmærksom på at en af hans servetricer (ozze vampyr), er begyndt at opføre sig underligt, samtidig er den mentale kontakt han holder med alle hans slaver blevet svagere (dog kun til hende), og han har svært ved at læse hendes tanker, og dette har Ipgod bemærket (altså at Vladd har bemærket hans indflydelse på servetricen). Ipgod vælger at skille sig af med servetricen for ikke at Vladd skal blive opmærksom på hans tilstedeværelse. Ipgod tager fuld kontrol over kvinden og lader hende spidde sig selv på en havelåge eller lignende (gerne et sted hvor hun kan have hoppet ud fra et tag, og ned på en havelåge (pæl gennem hjertet – bare ikke for åbenlyst)). Da polititet finder den døde kvinde vil de opdage at hendes tøj matcher den tøjlap, der blev fundet på gerningsstedet (til branden). En opduktion af liget, hvis spillerne ønsker en, vil vise at kvinden har været død i flere uger (hun var jo vampyr).

Ipgod vil prøve at finde en ny vært, som den kan besætte. Dette kan være en af spillerne, hvis du synes. Det kan dog også være en fordel at nuppe en af Pauls fanatikere, hvis spillerne ikke allerede har fattet mistanke til em (ikke at de har gjort noget). Om natten vil der gå ild i endnu en bygning. Hvilken er ligegyldig, og du kan bruge beskrivelsen af en af de andre brande, hvis du mangler flammende inspiration. Hvis den person Ipgod besætter kommer i nærheden af Michael, vil Ipgod kunne fornemme den magt, der gemmer sig bag Michaels menneskelige facade, og begynde at ligge planer for hvordan han kan udnytte disse kræfter. (Ipgod skulle gerne opdage Michael på et eller andet tidspunkt).

Torsdag

Vladd er ikke specielt glad for at en eller anden går rundt og staker hans slaver, så han påbeggynder en undersøgelse af drabet, med hjælp fra Littlefileds underverden. Snart har han skaffet vidner, der fortæller at kvinden efter sigende skulle have hoppet selv. Dette er selvfølgelig umulgt, da hun ikke ville kunne dræbe sig selv, uden at Vladd gav hende lov. En eller anden må altså have taget kontrol over hende. Hvem ved Vladd ikke, så han befinder sig i dyb trance det meste af dagen (han kan godt være vågen, men kan ikke forlade sin krypt), hvor han scanner åndeverdenen for aktivitet.

Ipgod vil, hvis han ikke har gjort det endnu, opdage vores helte i løbet af dagen, og vil senere, cirka omkring aftensmadstid, prøve at besætte Michael. Denne gang skal det ikke lykkes, men lad dog den der spiller Michael lave et viljestyrke tjek alligevel, det skal jo ikke føles for let. Selve kampen mellem de to sind, skal virkelig spilles ud, Michael skal få indtrykket af en overnaturlig magt, der er utrolig stærk, som prøver at slavebinde hans sind/sjæl, og kun ved en virkelig kraftanstrengelse vil det lykkes ham at modstå denne kraft.

Spillerne vil nu forstå at der er mere på spil end bare en almindelig pyroman, og selv hvis de stadig intet fatter, så vil de efterfølgende brande over hele byen, nok få dem til at fatte, at nu sker der noget stort. Ipgod er nemlig rasende over at Michael har modstået hans forsøg, dette er aldrig sket for ham før, og samtidig har han opdaget at Michael er en af de væsener, som forseglede "hullet" mellem universene, og fik ham til at strande alene her i dette univers. Ipgod er med andre ord splitter ravende rasende, og da han ikke kan vinde over Michael går det ud over byen.

I al panikken og tumulten bliver Vladd revet ud af sin trance (mest fordi en af hans slaver (en ghoul) hamrer vildt på døren til hans krypt, da der er ild i baren). Vladd nogede ikke at få noget helt konkret, men mærkede dog en stor magt vest for byen (mod atomkraftværket), og vil, anonymt, prøve at få spillerne, som han selvfølgelig allerede ved alt (næsten) om, til at undersøge sagen (ingen grund til at risikere sit eget liv, når man kan få andre til det). Han kan endten sende anonyme breve eller telefon opkald, eller måske "overtale" et menneske til at agere vidne. Han kunne jo også sende en e-mail til Daniel, fra en anonym e-mail (så får vi jo også brugt Daniels computer til noget).

Om spillerne følger op på sagen denne dag eller ej, er ikke til at sige; måske har de travlt med så meget andet, og et hint som Vladd kommer med, behøver ikke lyde særligt vigtigt, så måske glemmer de det helt. Hvis de følger op, så kan du bruge beskrivelsen af atomkraftværkets kloaksystem uner "locations".

Fredag

Paul Mckenny begynder at se syner (han tror han får en vision fra Piscis piscis); om det er fra Piscis piscis eller bare er en underlig bieffekt af Vladds lange ophold i åndeverdenen er op til dig at bestemme. Paul ser i et syn atomkraftværket forvandle sig til et enormt ildspruden monster (Godzilla??), og han ser passivt til mens monsteret ødelægger hele byen, brænder bygninger, flår indvoldene ud på de stakkels hjælpløse mennesker, der kommer i dens vej, o.s.v. Han ser nu monsteret vokse sig større og forttærre hele jordkloden, vrænge vrangen på himmelen ud, og åbne et hul, hvor flere af monsterets slag kommer igennem. Han ser så monster skaren forvandle hele universet til et enormt inferno. Paul bliver først skræmt af klarheden af hans vision, men tager senere sagen i sin egen hånd. Han sender en advarsel til politiet (sender en lille dreng med en krøllet lap papir, med beskrivelse af hans vision), og tager derefter ud til atomkraftværket (først henter han dog hans pistol derhjemme – hvor han bliver nød til at snige sig forbi polititet, som overvåger hans hjem).

Senere på eftermiddagen finder Politiet liget af Paul Mckenny, som er blevet lemlæstet på det groveste. Han lig bliver fundet i nærheden af atomkraftværket, lige ved udløbet fra kloakken. Spillerne underrettes.

Nu kunne man forestille sig at spillerne ville undersøge kloakken, men det er jo ikke sikkert, så hvis de nu mod al forventning bare forlader området (hvis de altså i det hele taget er taget ud for at undersøge mordstedet), så må Ipgod jo slå til; han er heldigvis så tæt på, at han kan prøve at overtage en af spillerne (måske Michael). Skulle det lykkes at overtage Michal, så er Ipgod så tæt på hans mål som muligt, for netop Michael besidder den nødvændige kraft til at åbne hullet igen. Hvis det lykkes at overtage en anden spiller, vil Ipgod prøve at lokke spillerne ned i kloakken, så han kan få overtaget. Det vil nok være en fordel hvis du kan få overtaget en spiller uden de andre opdager det (sig du skal snakke med ofret udenfor, og så bed ham slå et viljetjek der, hvis han fejler, kan du jo sætte ham ind i sagen og lade ham spille videre som forræder.

Lørdag

Så! Nu kan de da ikke have undgået og opdage hvem skurken er eller hvor han bor; hvis ikke så oversprøjt dem med hints og ledetråde, lige meget hvad, nu skal de bare ud til atomkraftværket.

Locations

Pakhus ved havn

Nede ved havnen er der kun et sortsvedent område tilbage; bygningerne rundt om den nedbrændte bygning er sortsvedne, men ellers ikke påvirkede af branden, selvom husene stod tæt på hinanden – altså tegn på en kontrolleret brand. Inde i det sortsvedne område, kan man finde plamager af metal (smeltet jern), der ligger ud over jorden, resten af bygningen er kort sagt forkullet; heldigvis var der ingen inde i pakhuset, regner man med. Der er ikke blevet rapporteret nogle mennesker forsvundet, og der var ingen på arbejde den nat. Vidner fortæller at de så en varevogn forlade området i stor hast, kort efter branden brød ud. Farve, nummer o.s.v. kan de intet fortælle om, da de kun så bilen et kort øjeblik.

Biblotek

Bibloteket lå inde i midtbyen, og var bygget af store kampsten. Hvornår bibloteket blev bygget, er der ikke nogen der ved med sikkerhed, men de kloge hoveder ansår bygningen til at værre mindst 400 år gammel. Der findes mange billeder af bibloteket, så spillerne kanfå indtrykket af hvor storslået bygningen var. Nu er der dog intet tilbage af bygningen, kun aske og slagger; stenene er fordampet/smeltet, og alle bøgerne er gået op i røg - intet står tilbage. Vidner udtaler som før, at de så en varevogn forlade området i stor hast. (en undersøgelse vil vise at der findes over 5.000 indregistrede varebiler i byen og byens opland). Fire mennesker, som arbejdede sent, bl.a. en studerende, brændte inde.

Pakhus ved atomkraftværk

I modsætning til før, var der ingen vidner ved denne brand. Der var stadig mennesker i området, men ingen opdage nogen varebail forlade området (det var selvfølgelig Ipgod selv, som lige ville varme landskabet lidt op), og ingen lagde mærke til branden før bygningen stod i lys lue. Ligeledes her er der intet tilbage. Om som før blev ingen af de andre bygninger seriøst skadet.

Båd
Politimesterens båd ligner et vrag. De sidste rester ligger og vugger i vandet, ved siden af et par af de andre både, som røg med i købet (det er selvfølgelig ikke Ipgod, der står bag, men en flok bøller, som var sure på politimesteren, og som øjnede en chance for at slippe af sted med nedbrændingen). Vidner siger de så to mænd, forlade området løbende ned mod en nærliggende parkeringsplads. En undersøgelse af parkeringspladsen vil vise hjulspor fra en bil, der har forladt pladsen stor hast. Hjulene er af en almindelig type, som findes på mange personbiler og varevogne.

Nye brande

Gammelt hus nær sibirien
Når spillerne ankommer (James bliver kontaktet over mobiltelefon), er branden allerede godt i gang, og brandvæsenet (som kontaktede James), er igang med at slukke branden. Det ser dog ud til at være en nytteløs kamp, for ingen af brandmændene kan komme tæt nok på, og vandet fordamper længe inden det når ilden, så varmt er det. Ilden spreder sig langt hurtigere end man skulle tro det muligt; det er som om hele bygningen er smurt ind i benzin. Heden bliver hurtigt for meget for spillerne og brandmændene, og de må trække sig tilbage; det sjove er at ingen af de andre bygninger ser ud til at være påvirkede af ilden. I løbet af få minutter er hele bygningen brændt til slagger. Der boede fire familier i huset, alle døde. Efter branden bliver der funder nogle tøjrester, som sandsynligvis stammer fra brandstifteren; de hænger fast i et knust vindue, i bygningen overfor; der er flere vidner, der så en skikkelse hoppe ud af vinduet og ind i en varevogn, og så køre hurtigt væk fra gerningstedet; alt sammen kort efter spillerne ankom.

De andre brande
Minder meget om den første i vildskab og intensitet; hvor brandene foregår er op til dig, men du kan jo placere dem på taktiske steder (deres hotel, James hus, politistationen o.s.v.)

Kloakkerne
Kloakkerne under atomkraftværket er noget indviklede at finde rundt i, men heldigvis har byen et gammlet blueprint over kloakken, så det burde ikke være helt umuligt at finde rundt i. Der stinker, der er rotter og lortet flyder i gangene, men heldigvis er der ikke noget lys, så spillerne slipper for synet af littlefields afføring. Det eneste sted i kloakken hvor der er nogen form for større rum, er et gammelt nedlagt lagerrum, hvor man i gamle dage gemte ekstra lygter, tæpper og konserves (i det tilfælde at byens beboere skulle være nødsaget til at søge dækning; krig el. lignende). Selve rummet er ikke bare et rum, men en række af små celler forbundet omkring et stort fælles areal, hvor der også er et simpelt køkken.Ipgod har slået sig ned i dette rum; han har dog ikke placeret sig, så han er let at finde. Ipgod har gravet en lille tunnel i en af cellerne, som fører hen til en større hule, hvor han bor. Tunnelen er camufleret med et lag jord hend over et stykke pap, så det ikke ser ud af noget, medmindre man står ovenpå. Hullet er ikke stort nok til et menneske, og kan let forveksles med et rævehul (Ipgod kan jo ændre størrelse). Hvis spillerne nærmer sig Ipgods bolig, vil han prøve at få spillerne til at slås indbyrdes, ved at overtage en af dem – Michael skal dog overleve, så Ipgod kan forbedere ritualet, der skal overføre Michaels magt til Ipgod. Hvis de alligevel finder Ipgod, så vil Ipgod prøve at pascificere Michael, ved at fortælle ham hvad der er sket med hans folk. Dette vil både undre de andre spillere, som ikke kender til Michaels rigtige identitet, og samtidig, forhåbentligt, føre Michael helt paf, så

Ipgod kan få de første par slag ind. Ipgod er en kujon,, og hvis han er ved at tabe, vil han prøve at flygte gennem de mange underjordiske gange.

Sibirien
Er en pub, som også fungere som diskotek for byens unge om natten (så kan Vladd jo let få sig en lille dypper), stedet er bygget i gammel stil, med egetæs møbler, og dunkel lampebelysning (minder meget om de irske pubber, som Århus er fyldt med), men om natten bliver der hængt diskotekslys op, og musikken skifter til dance/pop. Pubben åbner efter solnedgang, og skifter til diskotek efter midnat. Spillerne kommer måske ind på pubben (spillere går altid på pub – fact of life), så lidt beskrivelse skader ikke. Der er kun ansat kvindelige servitriver/bartendere, og de er alle vampyrer eller ghouls, som Vladd har skabt. Ghoulsene holder sig dog i baggrunden (køkkenet m.m.), da de ikke så let kan gå for dødelige mennesker.

Missing parts

Da jeg er lidt i tidsnød er der et par ting jeg endnu ikke har nået, og en af de vigtigste er nok at drage spillerne baggrund ind i selve scenariet, noget der vil give scenariet mere fylde. Hvis du selv har tid, kan du prøve at skrive et par ting ned om hver spiller, som du vil prøve at få med i løbet af spillet.

Specielt Daniels kriminelle baggrund kunne man med succes køre på; at få spillerne til at hade/elske hinandens karakterer er også en mulighed, der er allerede lagt op til lidt had mellem Allan og Daniel, og Natacha efterforsker jo netop Daniel (selvom hun ikke ved det), så en lille kærligheds affære mellem de to kunne jo være endnu en mulighed. Michael kunne jo også opdage hvad der skete med hans race, og måske slutte sig til dem.

Michael Case

Dit rigtige navn er Ka'chl (udtales KA-Tjel), men blandt dødelige kalder du dig Michael, ihvertfald i dette århundrede. Du er den sidste, der er tilbage af dem, der skabte universet, engang var i mange, men nu er der kun dig tilbage, du er udødelig og dine kræfter er praktisk taget uendelige.

Din race var engang tilbedt af mange, i var guder blandt Jordens folkeslag, De nordiske guder, de ægyptiske, de keltiske, alle var de din race. Hvad der skete er du ikke sikker på, men omkring det som i den vestlige verden i dag bliver kaldt år 0, Jesus fødsel, forsvandt de alle, ikke pludseligt, men en efter en, du opdage ikke hvad der var ved at ske før du var alene, I var ikke en opmærksom race, et årtusinde kunne passere uden i opdage det. I året 1464 tog du menneskeform og levede en tid som flakker, rejste fra sted til sted for at finde meningen med det hele, hvorfor eksisterede du, hvis det var din race der havde skabt universet (du kan svagt huske du var med til det), hvem eller hvad skabte så jer, og hvad var der før i skabte universet? I mange år levede du på den måde. Omkring midten af det 16. århundrede bestemte du dig for at ville gøre noget med dit liv, hjælpe menneskeheden. Ikke noget med at spille gud, det er du blevet træt af, alt for mange spørgsmål plager dig stadig til at du kunne være noget, du ikke selv mener du er. Du har prøvet det meste i de godt 350 år der er gået, været med til at starte den franske revolution, sat dit præg på den amerikanske uafhængigheds erklæring, været greenpeace-aktivist, arbejdet på at få menneskene til at lægge det gamle bag sig; der findes ingen guder, kun menneskeheden selv; det er det som de behøver at forstå. Nu i det 20. århundrede på kanten til det 21. er der stadig meget, der skal gøres, men du er ikke længere den eneste; mange mennesker har fattet ideen og har kastet troen på den større magt vægt, til fordel for troen på sig selv. Måske tager du fejl, måske findes der virkelig noget større, men hvis der gør, så har det ingen betydning, hvis menneskene lærer at tro på sig selv, så er alt andet lige meget.

Den store mission du startede på er blevet overtaget af så mange andre og du er træt, alt hvad du virkelig ønsker nu, er at leve et helt liv som menneske, bare et helt almindeligt menneske. De sidste tyve år har du arbejdet for FBI, som agent i marken. Du bruger næsten aldrig dine kræfter, du kan faktisk tælle de gange det er sket siden du startede hos FBI på en hånd, da du helst vil leve fuldstændigt som et menneske, du er faktisk gået så vidt, som til at gøre din krop dødelig, den kan føle smerte, blive såret og dø; du er ikke sikker på det vil virke, måske kan du ikke dø, måske kommer du aldrig til at tage samme rejse som dine frænder .

Din krop i fysisk god stand, du er 1.82, bredskuldret, vejer en god 85 kg, og har sort, kort hår med grå striber. Du ligner en 50-årig med et jernhelbred, udstråler autoritet og er altid rolig og fattet (hvad kan bringe en flere milliarder år gammel halvgud ud af fatning?).

For et par timer siden blev du kontaktet af din chef, en gammel ven, som du tidligere har arbejdet sammen med. En række pyroman brænde har plaget en lille by i Nordamerika, Littlefield hedder den, og du skal sammen med din chef og to andre agenter tage dertil for at finde pyromanen før nogen bliver slået ihjel, indtil nu er der heldigvis ikke nogen, der er kommet alvorligt til skade. I byen bor der en brandmand, der er specialist i pyroman brande, han har før hjulpet FBI i lignende sager, men du har aldrig mødt ham.

træk : rolig, fattet,

Forhold til andre personer:

Allan Curry er din chef og gamle ven, i har de seneste par år arbejdet sammen på et projekt som i i spøg har døbt X-files efter tv-serien. Selvom i har været på mange missioner af X-files typen, har i dog aldrig oplevet noget overnaturligt, der plejer gerne at være en naturlig forklaring på det hele.

Daniel Hooplang er rimelig ny ved FBI, du har aldrig mødt ham, men du har hørt, at han er lidt af et computergeni; dog kan det blive et problem at han er fra Tahiti – Allan er ikke den mest tolerante over for andre folkeslag...

Natacha Cooper bliver kaldt en kold mokke af de andre, du har ikke noget specielt imod hende, hun siger dig bare ikke noget, hun er for karriefikseret, for ....tjaa, du har kun talt med hende få gange, gerne i kantinen, så måske er hun ikke så gal som ved første indtryk.

James Fraefel er den brandmand, der bor i Littlefield, han skulle vist være den typiske heltetype, løber ind i brændende bygninger for at redde gamel damer o.s.v.

Stats:
Strenght : 14
Constitution : 15 (HP : 30)
Intelligence : 40
Dexterity : 12
Willpower : 22

Conceal : 60 %
Dodge : 85 %
Drive : 70 %
First Aid : 90 %
Fist/Punch : 75 %
Hide : 40 %
Kick : 60 %
Natural Lore : 95 %
Psychology : 40 %
Read/Write : 95 %
- almost all languages
Religion : 95 %
-almost all religions
Weapon : -
- Glock 17 : 70 % (skade 2d6+4)

Udstyr:
Glock 17 med ammo
Skudsikker vest
FBI skilt
FBI kreditkort (der skal kviteres for alle udgifter)

Allan Curry

Du er 52 år gammel, og har været aktiv i FBI i snart 30 år. I din lange karriere er du blevet lidt af en legende, du startede med at blive en suveræn nummer 1 til den skriftlige samt den fysiske optagelsesprøve, og blev efter blot 4 års arbejde i feltet forfremmet til at lede en specialgruppe, som arbejdede hovedsageligt "undercover" i narkomiljøer. Din gruppe har gennem årene stoppet mange store narkoringe. Dine store evner inden for investigation har medført, at andre agenter ser op til dig som lidt af en superagent ala James Bond, ikke at du på nogen måde lader dette gå dig til hovedet, din opgave er først og fremmest at tjene dit land og din præsident, egne interesser kommer på anden pladsen. For godt 11 år siden blev din specialgruppe opløst, og du blev overflyttet til en anden afdeling af FBI; den afdeling, der tager sig af sager der, på den ene eller anden måde, ikke går ind under nogen bestemt kategori, lidt som den tv-serie, der kører i fjernsynet for øjeblikket, der er bare ikke noget overnatuligt i dine sager, bare uforklarlige hændelser, som du bliver sendt ud for at gøre forklarlige. Indtil nu har du løst samtlige dine sager, intet overnaturligt der. Din nyeste sag er en gruppe pyromanbrænde i en lille by, hvor en række bygninger er blevet brændt til jorden, uden nogen kan forklare hvordan. Ingen årsag til ilden er blevet fundet, ingen brændstof, intet, og ilden skulle efter sigende havde bredt sig for hurtigt til at det kunne være en naturlig brænd, noget andet der har vakt din interesse, er at nogle af bygningerne indeholdt materialer, som kun kunne brænde ved flere tusinde grader, og alt hvad der er tilbage af disse, er slagger og aske. Hvis disse materialer skulle brænde måtte der være blevet brugt en eller anden form for superbrændstof, men intet sådant er blever fundet. Med dig på denne mission har du :

Daniel Hooplang som er rimelig ny ved FBI, han har arbejdet for bearuet i næsten et år, og er computerspecialist. Han er fra Tahiti, men opfører sig mere som en typisk computernørd, end en snotdum indfødt, men hvad fanden kan man regne med når personen kommer fra Tahiti, de er sku alle snotdumme og ganske upålidelige.

Natacha Cooper er en god, typisk, hvid agent som man kan stole på, du har aldrig haft æren af at arbejde sammen med hende, men hun skulle være ret god til sit arbejde, hun er gruppen kemiker, og er med for at analysere hvad end i finder af brændstof m.m.

Michael Case er en god gammel ven, han har v;ret hos FBI i n;sten lige s[lang tid som dig selv, og i har v;ret p[mange sager sammen. Han er den eneste faste på dit hold. Michael kan godt virke lidt irreterende en gang i mellem, med alt hans fattethed, du har endnu ikke set manden ophidset eller på nogen måde påvirket af noget som helst; manden kunne stå på Titanic mens den sank, og diskutere Guds eksistens uden at virke den mindste smule bange for at dø. En rigtig god man at have ved sin side, når der falder lort ned.

James Fraefel er den brandmand som bor i Littlefield; han skulle efter sigende være en stor mand, både af hjerte og gerninger. Du ved ikke så meget konkret om ham, men han er rimeligt vellidt af de lokale, og betragtes som lidt af en lokal helt.

Du er i god fysisk form, har blå øjne og er atletisk af bygning og selvom der er begyndt at komme grå striber i dit ellers kulsorte, kort klippede hår, føler du dig ligeså frisk som for tyve år siden. (baggrund, familie!!)

Stats:

Strenght : 15
Constitution : 14 (HP : 28)
Intelligence : 17
Dexterity :14

Willpower : 12

Computer Use: 25 %
Conceal : 50 %
Dodge : 60 %
Drive : 90 %
Electronics : 40 %
First Aid : 40 %
Fist/Punch : 80 %
Hide : 75 %
Kick : 80 %
Law : 60 %
Mechanics : 50 %
Pilot : 60 %
- Helikopter (var pilot i Vietnam)
Read/Write : 80 %
- engelsk, spansk
Weapon : -
- Glock 17 : 70 % (skade 2d6+4)

Udstyr:
Glock 17 med ammo
Skudsikker vest
FBI skilt
FBI kreditkort (der skal kviteres for alle udgifter)

Daniel Hooplang

Du er 42 år gammel, og kommer af en gammel familie fra Tahiti, der flyttede til USA for snart 100 år siden, du har lært den sorte kunst, voodoo, fra din gamle bedstemor, en ægte heks fra Tahiti, som er den eneste nulevende fra din familie, der faktisk har været på Tahiti. De første par år efter du forlod reden, levede du af at sælge lig (hentet fra den lokale kirkegård) til hvem end, der var interesseret og ikke stillede for mange spørgsmål (mennesker med alternative seksuele tendenser, andre hekse, læger uden etik o.s.v.). Selvom lighandlen var en indbringende forretning, fik du hurtigt brug for flere penge, nogle af dine egne eksperimenter krævede penge, mange penge. Du startede at sælge narkotika i store mængder, og droppede tilsidst lighandlen fuldstændig; narkotikahandlen blev til våbenhandel, og du sad snart på en stor del af våbeneksporten til krigsramte lande, oprørstropper, terrorister og almindelige bander fra bl.a. NY og LA. Men forbrydelse betaler sig ikke, specielt ikke hvis man bliver fanget, og da FBI fik færten af dig, gik du under jorden, hos FBI. Du har nu arbejdet som agent for FBI i 11 måneder, og kører en ganske indbringende forretning med beslaglagte stoffer, våben o.s.v. Pengene går alle til eksperimenter med besættelse af andre mennesker; efter megen eksperimenteren er du blevet overbevist om, at det må være muligt at besætte andre mennesker, enten mens de sover, eller på anden måde af åndsfraværende (du har lavet nogle eksperimenter med døde kroppe, hvor du har kunnet få kroppen til at bevæge sig i nogle få minutter).

Din seneste mission er lidt småspændende, du er kommet på et specialhold, der arbejder med det uforklarlige, såkaldte X-files. Selvom du aldrig er stødt på anden magi, end den heksekunst du har lært af din bedstemoder, så er du ikke i tvivl om, at der findes andre, og måske mere magtfulde former for magi/kræfter, som du måske kunne komme til at mestre. Faktisk er det kun de mest erfarne agenter, som kommer på den slags missioner, men du har altid været lidt af en ørn, med en computer, (du arbejder da også som computerspecialist for FBI) og du brugte disse evner til at få dig selv sat på specialholdet, da du hørte nogle andre agenter tale om det.

Du har ikke kunne skaffe nogle informationer om de andre agenter på holdet, deres filer er åbenbart hemmelige, da de arbejder som specialagenter, men du har da hørt nogle småting om dem rundt omkring:

Allan Curry er en gammel rotte i faget og gruppens leder, han er vist omkring de 50, men er stadig en stor mand, ikke en du havde lyst til at komme op at toppes med... rygterne siger han skulle være en god leder, så længe man ellers er hvid, ikke så rart, men rygter har det med at overdrive, men pas hellere på.
Michael Case er som Curry en gammel rotte og Currys ven gennem mange år. Case skulle dog være så forskellig fra Curry som ild og vand; Case skulle være rolig, tolerant, venlig og lidt af en drømmer.
Natacha Cooper er den kolde karriekvinde, hun går vist efter at blive noget stort indenfor FBI, lige den type du forstår dig på, koldt og kontant, du kunne måske bruge hende til noget, men pas på, hun kunne finde på at spise dig med hud og hår (du har hørt hende omtalt som piratfisken mere end en gang).

Du er i forholdsvis god form, har brune øjne og halvlangt, sort rastahår, og nikotingule fingre, går i afslappet tøj,du har aldrig gjort så meget ud af dine fysiske evner, men du har alligevel arvet noget af din faders fysik (han var vist sportsmand, men han døde før du blev født, så du har aldrig mødt ham). Du er en meget atypisk FBI-agent, men dette accepteres/ignoreres af de andre agenter, som bare mumler noget med computernørd, hvilket m[ske ikke er helt forkert (du bruger gerne denne forklædning, for at skjule dine rigtige intentioner).

træk : sarkastisk, kold, grisk (alle disse træk prøver du at skjule med følgende træk) nørdet, flittig (always happy to please, sir), overivrig efter at hjælpe m.m.

Voodoo

Hex - the black eye

- En forbandelse, der giver –10% (eller –1d6) på alle slag i et par timer.
- Kræver kun nogle overbevisende fagter og en grum forbandelse af personen.

Possession of the sleeping mind

- Mulighed for at overtage kontrollen over en bevistløs eller sovende person i nogle minutter.
- Kræver fuld koncentration, hvor du ikke selv kan bevæge dig. Du skal kunne se personen når du overtager denne, men du kan godt gå langt væk fra din krop i den besatte.

Animate zombie

- Den gamle zombie forbandle... kræver dog nogle ugers forberedelse, og det er også frygteligt besværligt at holde disse zombiers eeksistens hemmelig, så du har aldrig brugt magien.

Cauldron of far sight

- Hvis du koncentrere dig kan du se tågede/vage ting, der sker langt væk

Flight of the spirit

- Du kan forlade din krop og gå over i åndeverdenen.
- Tager et par minutters koncentration, kræver fuldstændig ro, og du kan blive der så lang tid du har lyst. Men husk din krop skal stadig have mad o.s.v.

Reveling the true Spirit

- Du kan forvanlde din fysiske krop til en krage.
- Dette kan kun gøres en gang om dagen, men kræver ingen forberedelse.

Stats:

Strenght : 12
Constitution : 13 (HP : 26)
Intelligence : 15
Dexterity : 18
Willpower : 16

Computer Use: 90 %
Conceal : 80 %
Dodge : 60 %
Drive : 50 %
Electronics : 80 %
Fist/Punch : 50 %
Hide : 70 %
Kick : 50 %
Natural Lore : 60 %
Psychology : 60 %
Read/Write : 80 %
- tahitisk (øh..eller hvad fidlern det nu hedder), engelsk
Religion : 70 %
- tahitisk voodoo
Weapon : -
- Glock 17 : 70 % (skade 2d6+4)

Udstyr:
Glock 17 med ammo
Skudsikker vest
Bærbar PC med PCMCIA indgang til modem - opkobling til nettet. (kører Unix)
Mobiltelefon
FBI skilt
FBI kreditkort (der skal kviteres for alle udgifter)
Krystalkugle (gemt)

Natacha Cooper

Du er 32 år gammel, og arbejder for FBI's Interne affærer, det er dit job at finde korrupte agenter. Du arbejder altid "under cover", dvs. de andre agenter tror du er en almindelig agent, som dem , og selv n[r de bliver bustet finder de aldrig ud af hvem du var. P.t. er du på mission; efter sigende skulle en af FBI's specialagenter være korrupt, og sælger narko samt våben, som FBI har beslaglagt. Du er blevet placeret i gruppen, som ud over dig består af tre mand; en af disse tre skulle være synderen, man har fornyligt sporet nogle forsendelser tilbage til denne gruppe, og din overordnede, en William Jackson, fik dig anbragt i gruppen som kemiker, et emne du heldigvis ved lidt om. Gruppen er blevet sendt ud for at undersøge nogle mystiske pyromanbrænde, som egentligt ikke burde kunne ske, mere ved du ikke endnu, men du får forhåbentligt mere at vide, når du mødes med gruppen. Jackson fortalte dig også at gruppen var en såkaldt specialgruppe, der arbejde med det overnaturlige, og det var deres opgave at prøve at fine en naturlig forklaring på ting, som ikke kunne lade sig gøre, lidt som i tv-serien X-files. Du har fået samtlige filer på alle fire udleveret, men har endnu ikke haft tid til at læse dem, da det kun er få timer siden du blev sat på opgaven, og allerede er ankommet til byen Littlefield, hvor brandene er foregået. Du skulle mødes med gruppen nede ved brandstationen, og er netop på vej derhen.

Du er godt 1.70 høj og vejer cirka 55 kg, god kondi, bærer briller, men kan godt se nogelunde uden (nærsyndet, styrke -1.5), grønne øjne, langt brunt hår og almindelig af udseende. Du er ikke gift, men har en forlovet, du bor sammen med i New York. Ingen børn, og ingen nær familie.

Træk : kold, effektiv, resultatminded

FILES

Allan Curry er 52 år og har været hos FBI i 29 år. Har arbejde i afdelingen for narko, hvor han har vist fremragende evner. Curry har sat flere mennesker bag lås og slå end de andre i gruppen til sammen, dig inklusiv. For 11 år siden blev han forfremmet/overført til en special afdeling af FBI, hvor han har fungeret som leder for special samlede grupper som har til opgave at klare tophemmelige og andre følsomme sager.

Michael Case er 50 år og har været hos FBI i 20 år. Case er den eneste faste på Currys specialhold, og efter sigende skulle de komme godt ud af det med hinanden, men hvem ville ikke komme godt ud af det med Case. Hans psykolog-file siger han er utrolig rolig og afslappet, og har en gennemsyrende venlighed. Han skulle efter sigende minde en om ens yndlingsbedstefar eller onkel.

Daniel Hooplang er 42 år og har været hos FBI i 11 måneder. Dette er Hooplangs første egentlige sag, han har aldrig været ude i feltet før, han er en af FBIs mange computereksperter, og hvad han laver på denne sag, har du ikke helt forstået, men efter hånden er det hele jo blevet så computeriseret, så man næsten sender en computerekspert med til hvad som helst. Hooplangs familie er fra Tahiti, men han er født i USA.

Stats:
Strenght : 10
Constitution : 17 (HP : 34)
Intelligence : 16

Dexterity : 17
Willpower : 14

Chemistry : 75 %
Computer Use : 30 %
Dodge : 60 %
Drive : 60 %
Electronics : 50 %
First Aid : 70 %
Fist/Punch : 80 %
- Martial Arts (evner der svarer til cirka brunt bælte i karate)
Hide : 60 %
Kick : 80 %
- Martial Arts (evner der svarer til cirka brunt bælte i karate)
Law : 70 %
Physics : 50 %
Psychology : 60 %
Read/Write : 80 %
- engelsk, spansk, tysk, fransk
Weapon : -
- Glock 17 : 70 % (skade 2d6+4)

Udstyr:
Glock 17 med ammo
Skudsikker vest
Bærbart kemisk analyse sæt
FBI skilt
FBI kreditkort (der skal kviteres for alle udgifter)

James Fraefel

Du er 35 år gammel, og arbejder som brandmand i byen Littlefield, en lille Amerikansk by, på godt 20.000 indbyggere. Du er gift og har med dine kone Judith en datter på 3 år. Din kone er dog ikke hjemme, da du sendte hende hjem til sin mor (hun bor i en anden by), da politiet sagde at der var en pyromand på spil i byen. Du kan godt være lidt overforsigtig en gang i mellem, men du ønsker bare ikke der skal ske din kone noget. FBI har sendt en gruppe til Littlefield for at undersøge sagen, og du er blevet valgt (blandt de otte brandmænd, der er i byen) til at assistere FBI folkene. Indtil nu har der været 4 brande inden for to uger, og alle brandene er opstået uden noget gyldig grund, og samtlige gange har man ikke kunnet finde årsagen til branden. Det mest underlige er dog at ilden er utrolig kraftig; materialer [jern, kampesten, stålbarer m.m.] som ikke burde brænde før ved flere tusinde grader (eller deromkring) er blevet fundet totalt smeltet, hvilket ikke burde være muligt. Et eller andet superbrændstof må være blevet brugt, så politiet regner med at der står store kræfter bag, det er nok derfor FBI er blevet tilkaldt. Du er den ene af de to brandmænd, som er fast ansat, de seks andre er bare på halv tid - der er jo ikke særligt mange brænde i Littlefield, men her på det sidste har det været rimeligt hektisk, så du har virkeligt haft noget at se til. Dit liv er ellers normalt meget roligt; du går på arbejde, og hygger dig ellers med konen, og leger med din lille datter, som snart skal til at starte i børnehave, din kone starter på sit nye job næste måned. Desværre er din kone lidt oppe og køre efter at have læst en avis artikel, hvor en af de ansatte i en børnehave efter sigende skulle have forgrebet sig på op til flere af børnene; din kone har let til at blive lidt hysterisk, specielt når det gælder jeres datter, så i har endnu ikke fundet den rette børnehave. Desværre får du nok ikke tid til at lede efter en de næste par dage, da du skal hjælpe FBI i deres efterforskning. Du er netop på vej ned til politistationen for at møde agenterne.

træk : kærlig, rar, venlig

Stats:

Strenght	: 18
Constitution	: 17 (HP : 34)
Intelligence	: 12
Dexterity	: 16
Willpower	: 11

Dodge	: 70 %
Drive	: 50 %
First Aid	: 60 %
Fist/Punch	: 80 %
Kick	: 80 %
Mechanics	: 60 %
Read/Write	: 75 %
- engelsk	
Religion	: 40 %
- Katolik	
Weapon	: -
- Jagtgevær	: 60 % (skade 3d6)

Udstyr:
Tja..du bor i byen og har alt det udstyr som et veludrustet hus kan byde på bl.a.
Et jagtgevær (som du har jagttegn og våbentilladelse til)
En opsparing på godt 40.000 $ samt 2.405 $ i banken.
En familiebil.
En Nokia mobiltelefon