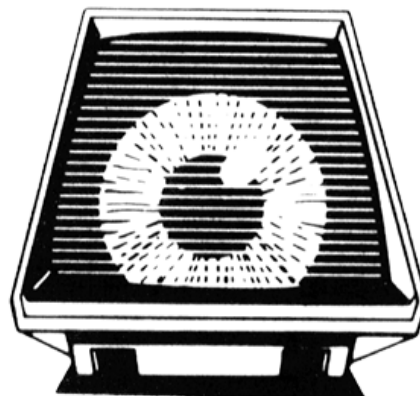


PARANOIA

EPISOD II

KLONERNA KONSPIRERAR

**SÄKERHETSKLASS:
ULTRAVIOLETT**



INDEX

SAMMAFATTNING	Sid 3
ALFAKOMPLEXET	Sid 3
SÄKERHETSKLASSER	Sid 4
KLONER	Sid 4
 INNAN SPELET BÖRJAR.....	 Sid 5
SPELARENS SÄKERHETSKLASS	Sid 5
REGLER OCH PERVERSITETSPÖÄNG	Sid 5
ALIBI	Sid 6
PARANOIA.....	Sid 6
 SCENARIOT.....	 Sid 7
SCEN 1: ÅH HERREGUD.....	Sid 7
SCEN 2: ÄR DETTA ROBOTARNA VI LETAR EFTER?	Sid 8
SCEN 3: I DÖDSTRANANS NÄSTE	Sid 10
SCEN 4: DEN RAFFLANDE UPPLÖSNINGEN.....	Sid 11
VAD HÄNDE MED DEN GRÖNA DVÄRGEN?	Sid 13
 ALIBI-LAPPAR	 Sid 14

SAMMANFATTNING

Klonerna Konspirerar är ett komedi-rollspel som utspelar sig i det dystopiska Alfa-komplexet. Alfa-komplexet utgör ett förslutet, ultrabyråkratiskt mardrömssamhälle som styrs av den välmenande men komplett bindgalna Datorn. Spelarna antar rollen av klonsoldater ur Foxtrot-gruppen, 12:e Blåsvädersbataljonen, som nyligen fått det prestigefyllda uppdraget att bevaka de hemliga ritningarna över Dödstranan – Datorns nya supervapen i den eviga kampen mot de ondskefulla kommunisterna.

Spelet börjar med att rollpersonerna vaknar upp inne i sin barrack, bakfulla som djur. Minnena är luddiga. Någon gång under kvällen har rollpersonerna uppenbarligen pantsatt ritningarna till någon kille som hette Ob-Ivan i utbyte mot ohemula mängder smuggelvodka. En ensam rollperson var nykter, stod på post och är således helt oskyldig. De övriga kan dock inte minnas exakt vem detta var. Snart ringer gruppens chef, den lömske Dorf Walter, och kräver att få veta vad som pågår. Gruppen måste nu snabbt röja undan de mest uppenbara bevisen på sin egen inblandning, samt försöka skaka fram någon rimlig förklaring som Dorf Walter kan tänkas acceptera. De officiella misstankarna faller på två städrobotar, som varit inne i barracken under kvällen.

Robotarna spåras till en närbelägen service-anläggning. Bataljonens Delta-grupp skickas för att säkra robotarna, medan rollpersonernas något mer suspekta grupp skickas för att sätta upp en vägsärr. De måste dock hindra Delta-gruppen från att hitta robotarna intakta, då detta definitivt skulle bevisa rollpersonernas skuld.

Efter episoden vid service-anläggningen skickas hela bataljonen för att bevaka basen där Dödstranan är under konstruktion. Medan de är där kommer ett gäng med misstänkta kommunister – däribland Ob-Ivan – att plockas in på förhör. De skyldiga rollpersonerna måste förhindra förhørsledarna från att få ut sanningen ur kommunisterna, samtidigt som de själva undgår upptäckt.

Snart beslutar Dorf Walter att sätta in den nästan färdigställda Dödstranan mot kommunisternas bas. I ett försök att jaga rätt på förrädarna i de egna leden har Walter läckt felaktig information till rollpersonerna om Dödstranans svaga punkt. Varje rollpersonerna måste nu säkerställa att Dödstranan förstörs på ett sådant sätt att någon av deras kamrater framstår som skyldig, skaka fram nog med bevis för att sätta spiken i kistan och själv komma undan fläckfri.

ALFA-KOMPLEXET

Alfa-komplexet är ett ofantligt stort underjordiskt(?) komplex befolkat av miljontals människor. Dess enorma stålgrottor rymmer motorvägar, tunnelbanor, höghus och allt annat som ett högteknologiskt samhälle kan tänkas behöva. Stora delar av komplexet består av tunnlar och korridorer. Mat framställs från algodlingar och syntetiska köttfabriker. Befolkningen klonas fram i stora grupper, och matas ständigt av propaganda, konsumerism och sinnesförändrande droger. Kameror, avlyssningsmikrofoner och säkerhetsvakter finns överallt. Ingen känner till en tid innan Alfa-komplexet och Datorn.

Alfa-komplexet styrs av den allsmäktiga Datorn. Datorns enorma öga blickar ner på medborgarna från otaliga skärmar runt om i komplexet. Datorn vill att alla medborgare skall vara lyckliga. Det är obligatoriskt att vara lycklig. Endast kommunister och förrädare är olyckliga. Datorn är fullständigt galen. Regler och byråkrati löper amok i komplexet, och det är oftast omöjligt för en normal person att överhuvudtaget existera en längre tid utan att begå otaliga förrädiska handlingar. Enda sättet att överleva är ljuga, bedra och smutskasta för att se till att någon annan stackars sate åker dit istället.

SÄKERHETSKLASSER

I Alfa-komplexet är ens säkerhetsklass oerhört viktig. Den avgör vilka områden man har tillgång till, vilken utrustning man får hantera, vad man får se och läsa osv. Säkerhetsklasserna är ordnade efter färgskalan, från infraröd (lägsta) till ultraviolett (högsta). Klassen förkortas vanligtvis till första bokstaven i dess (engelska) namn. Klasserna är som följer:

Infraröd	(-)
Röd	(R)
Orange	(O)
Gul	(Y)
Grön	(G)
Blå	(B)
Indigo	(I)
Violett	(V)
Ultraviolett	(U)

Den infraröda färgen är svart, medan den ultravioletta är vit. Att göra något som kräver en högre säkerhetsklass än den man har är direkt förrädiskt beteende. Detta inkluderar att gå genom en korridor med fel färg på golvet, att plocka upp ett papper med fel färg, att äta mat av fel färg, och hundratals andra saker som möjligtvis kan göra livet surt för en rollperson – och ge hans kamrater och/eller Datorn en anledning att anklaga honom för att vara en förrädare. Varje spelare kommer att tilldelas en säkerhetsklass innan spelet börjar.

OBS! Spelaren och rollpersonen har samma säkerhetsklass. Om spelaren får för sig att göra något som bryter mot sin säkerhetsklass (som att läsa regelhäftet, scenariot eller rollformuläret för en högre rankad spelare) kommer detta att medföra att en av spelarens kloner avrättas.

KLONER

Varje medborgare i Alfa-komplexet är framklonad på artificiell väg snarare än naturligt född. Viktiga medborgare (som exempelvis rollpersonerna) har en uppsättning backup-kloner. Varje spelare har, när spelet börjar, fem kloner att tillgå. Om en rollperson omkommer, avrättas, lönnmördas eller på annat sätt dör så kommer en ny klon att levereras inom ett par minuter. Klonen är i alla avseenden identisk med originalet, och minns allt som hände originalet fram till strax innan dödstillfället. Detta innebär att den nya klonen *inte* nödvändigtvis vet vem som orsakade dess föregångares frånfälle, även om spelaren gör det. Den nya klonen kommer inte heller nödvändigtvis att betraktas som en potentiell förrädare av Datorn eller andra överordnade, om det var förräderi som orsakade föregångarens död.

Klonerna är att betrakta som extraliv till rollpersonen. Vid behov kommer dessa att levereras till den plats där rollpersonerna uppehåller sig via diverse bisarra metoder – budbil, rörpost, luftlandsättning, frystorkat Insta-CloneTM-pulver (tillsatt endast vatten) osv.

INNAN SPELET BÖRJAR

Spelledaren bör ha:

- Läst igenom scenariot noggrant.
- Klippt ut alibi-lapparna (se nedan).
- Klippt ut säkerhetsklass-markörerna (se nedan).
- Papper och penna, för att kunna skicka hemliga lappar till spelarna.
- Åtminstone en T20.
- Lagt fram rollformulären och regelhäftet.
- Nog med koffein och socker för att överleva 4-5 timmar.

Varje spelare bör ha:

- Fått en säkerhetsklass.
- Valt en av de tillgängliga rollpersonerna.
- Åtminstone en T20.
- Papper och penna för att kunna skicka hemliga lappar till spelledaren.
- Under inga som helst omständigheter läst regelhäftet.
- Nog med koffein och socker för att kunna muta spelledaren under 4-5 timmar.

SPELARENS SÄKERHETSKLASS

Det ingår sex färgade säkerhetsklass-markörer i scenariot – fyra röda, två orange och en gul. Innan något annat sker så får varje spelare slumpmässigt dra en markör. Detta är nu spelarens (och rollpersonens) säkerhetsklass. Första bokstaven i klassens engelska namn skall antecknas i den ruta på rollformuläret där det står ”KLASS”.

Notera att innan spelaren har fått sin säkerhetsklass så är denne att betrakta som säkerhetsklass Infraröd, och har alltså inte rätt att ens läsa sitt eget rollformulär.

I den ruta på rollformuläret där det står ”KLON” skall spelaren anteckna sitt nuvarande klon-nummer. Om inte spelaren har hunnit göra något förrädiskt innan spelstart – som att läsa regelhäftet, irritera spelledaren eller vara misstänkt kommunist – så är detta nummer 1.

REGLER OCH PERVERSITETSPÖÄNG

Spelarna har inte säkerhetsklass nog får att få kunna spelreglerna. Därför har de heller ingen aning om vad deras färdigheter gör eller vad färdighetsvärdena betyder, hur mycket skada deras vapen gör, etc. Detta innebär att du som spelledare kan ta väldigt lätt på reglerna. Om rollpersonen försöker sig på något som kan tänkas kräva ett färdighetsslag, så får spelaren välja en färdighet som verkar relevant och sedan slå en T20. Som tumregel så skall slaget vara lika med eller under färdighetsvärdet, men det är i slutänden upp till spelledaren att bedöma om ett slag lyckades eller inte.

Varje spelare har dessutom 10 stycken så kallade perversitetspoäng. Dessa kan användas för att påverka andra spelares slag antingen positivt eller negativt, med ± 1 för varje perversitetspoäng. Perversitetspoängen påverkar vad som sker i spelvärlden – en rollperson nyser när han skall skjuta, en vakt tittar åt andra hållet när rollpersonerna ska smyga förbi osv.

Varje gång en spelare gör något imponerande eller underhållande så belönas denne med en eller flera nya perversitetspoäng.

ALIBI

De alibi-lappar som ingår i scenariot beskriver vad rollpersonerna minns från gårdagen. Alla utom en var medskyldiga till att Ob-Ivan kom över ritningarna till Dödstranan. De skyldiga kan dock inte vara säkra på vem som är oskyldig, och den oskyldige kan inte avslöja sig själv utan att ha garanterat säkra bevis på de andras skuld. Konflikt mellan rollpersonerna kommer utan tvivel att uppstå under spelets gång, och skall uppmuntras av spelledaren.

PARANOIA

Själva poängen med Paranoia är att spelarna skall misstänka varandra, försöka kasta skulden på sina medspelare och i största allmänhet hugga varandra i ryggen. Under spelets gång för du som spelledare gärna ta ut spelare enskilt eller i mindre grupper under vilka förevändningar som helst. Datorn kanske kräver att spelaren skall kontrollera ett närbeläget förråd, någon överordnad kanske behöver en rapport, eller Interna Säkerhetspolisen kanske kallar in honom på ett snabbt förhör. Syftet är att skapa en föreställning hos spelarna att de övriga konspirerar mot dem tillsammans med spelledaren. Börjar rollpersonerna försöka lönnmörda varandra så har rätt stämning uppnåtts.

SCENARIOT

Scen 1: Åh herregud...

Rollpersonerna vaknar upp i sin barack av att en klämkäck revelj spelas över högtalarsystemet. De är bakfulla som djur, och minnena från gårdagen är luddiga.

Dela ut alibi-lapparna nu. Se till att en av spelarna får det alibi där det framgår att denne är oskyldig.

Baracken är ett enkelt rum med metallskåp och våningssängar längs väggarna. Det stinker av sprit, och tomma vodkaflaskor med hammaren och skäran på röda etiketter dräller överallt. Rummets enda dörr leder ut till en korridor som delas med bataljonens övriga baracker. Tvärs över korridoren från Foxtrots barack finns en tung säkerhetsdörr som kräver nyckel för att öppna. Letar rollpersonerna så kan de inte hitta nycklarna, men det spelar ingen roll då dörren redan är upplåst. Innanför dörren finns ett litet rum med ett kassaskåp i. Kassaskåpet innehöll så sent som igårkväll ritningarna över Dödstranan, men i det ligger nu endast en pälsmössa med en röd stjärna på.

Går de ut i korridoren så kommer rollpersonerna att se två städrobotar, en kort, soptunneformad blåvit och en lång, smal guldfärgad, som håller på städa sig ner längs med korridoren.

Antagligen kommer rollpersonerna att börja försöka röja undan bevisen så gott de kan. Snart kommer dock bataljonens befälhavare, Dorf Walter, att anropa en av de skyldiga rollpersonerna över radio och begära en rapport över kvällens vaktpass. Om rollpersonen drar ut på tiden med att dyka upp så kommer Walter att anropa igen och kräva att denne inställer sig på Walters kontor inom fem minuter. Skicka ut övriga spelare och kör mötet med Dorf Walter enskilt.

Walters kontor ligger på fjärde våningen och nås med hiss. Walter, sittandes bakom ett enormt skrivbord av stål, är klädd helt i svart, bär en svart hjälm och en andningsmask över munnen. Han är svårt astmatisk, och andas tungt medan han talar. Han kommer att be den uppkallade rollpersonen att rapportera om det hänt något särskilt under kvällen. Skulle rollpersonen ljuga och hävda att alltär okej så kommer Walter att acceptera detta, men begär sedan att Foxtrot-gruppen skall hämta upp ritningarna till honom. Skulle rollpersonen anklaga någon av sina kollegor så kommer Walter att kräva mer bevis, helst i form av de övervakningsband som finns över baracken och säkerhetsrummet. Vad som än sker så bör det förr eller senare framgå för Walter att ritningarna saknas, och han kommer då att skicka rollpersonerna för att hämta övervakningsbanden.

Medan detta pågår kommer en eller flera av de andra rollpersonerna att kallas ner till garaget som ligger i anslutning till barackerna, för att släppa in en patrullbil. När de kommer dit så håller de två städrobotarna från tidigare på att städa sig genom garaget. De stora garagedörrarna kan endast kontrolleras inifrån via en datapanel, och kräver minst röd säkerhetsklass för att öppna – men blå säkerhetsklass för att stänga igen. Datorn kan via panelen glatt förklara att detta är för att förhindra att underordnade stänger ute sina överordnade från byggnaden. Det finns inte mycket rollpersonerna kan göra åt detta.

Den frånvarande rollpersonen bör nu ansluta tillbaka till gruppen för att skaffa fram övervakningsbanden. Dessa förvaras i övervakningscentralen på 14e våningen. Centralen ligger i änden på en lång korridor, där en ensam kontorist bemannar en disk. Det krävs minst säkerhetsklass orange för att hämta ut ett band. Rollpersonen som hämtar ut ett band måste skriva under ett kvitto, och kontoristen kommer även att propa på att ett vittne undertecknar kvittot. Det finns endast ett problem.

En lamparmatur i korridoren fram till centralen har gått sönder. För att förhindra att obehöriga mixtrar med lampan innan auktoriserad personal kan utföra reparationer så har en fyra meter bred sträcka av korridoren markerats med grönt – golv, väggar och tak. En vakt är även utstationerad för att se till att inget otillbörligt sker. Ingen av rollpersonerna har som bekant säkerhetsklass grön, vilket innebär att denna sträcka är off limits för dem. Hur rollpersonerna väljer att lösa detta är helt upp till dem. Vakten kan inte resoneras med, men väl mutas, hotas eller klubbas ner. Det finns dock övervakningskameror... Att gå tillbaka till Dorf Walter och tigga om hjälp är inte ett alternativ – han kommer bara att säga åt rollpersonerna att sköta sitt jobb.

Vad som än sker så måste rollpersonerna komma tillbaka till Dorf Walter med *ett* videoband – men det är uppenbart att det inte är i de skyldiga rollpersonernas intresse att *rätt* videoband kommer fram. Hur de löser detta är upp till rollpersonerna. När de återvänder till Dorf Walters kontor så kommer denne att titta igenom bandet på den dator som är inbyggd i hans skrivbord. Antagligen har rollpersonerna levererat ett falsk band av någon sort, vilket tvingar Dorf Walter att dra slutsatsen att de enda möjliga misstänkta är två städrobotarna, som nyligen försvunnit ut ur byggnaden genom en garagedörr som lämnats öppen.

Scen 2: Är detta robotarna vi letar efter?

Dorf Walter kommer nu att mobilisera bataljonen för att jaga reda på de förlupna robotarna. Han informerar sina soldater att det rör sig om en ambulerande avfallshanterare av modell Rätvik Dieter, samt en DoftaGottTM sanitetsrobot av modell Citrus Pärön. De kan inte ha hunnit så långt, så bataljonen skall söka av blocket närmast basen. Foxtrot-gruppen, lätt suspekta på grund av sin oförmåga att vakta ritningarna, skickas för att sätta upp en vägspärr medan den mer pålitliga Delta-gruppen söker igenom området.

Robotarna är givetvis helt oskyldiga. De har helt enkelt städat sig ut genom garagedörrarna, och entusiastiskt putsande försvunnit ner längs med gatan.

Innan de skickas ut så skall rollpersonerna hämta upp kompletterande utrustning nere på förrådet. När de kommer dit har dock något blivit fel. En ointresserad förrådsansvarig kräver att gruppen skall kvittera ut en lastpall med utrustning som uppenbarligen inte är avsedd för det förestående uppdraget. Gruppen får inte lämna någon utrustning kvar i förrådet (eller i alla fall ingenstans där den förrådsansvarige kan se det), och har inte tillgång till något fordon för att transport. Pallen innehåller:

- Två burkar röd sprayfärg (säkerhetsklass Gul)
- En låda innehållandes två engångs raketgevär (säkerhetsklass Blå)
- En bal toalettpapper (säkerhetsklass Indigo)
- En skum-brandsläckare (säkerhetsklass Röd)
- Tolv kilo sprängdeg, med radioutlösare (säkerhetsklass Blå)

Foxtrot-gruppen skall sätta upp en vägspärr vid korsningen av Stora Datorvägen och Rupert-R-GRF-avenyn, och kontrollera alla bilar som passerar ut ur sökområdet. Ett problem är självklart att gruppen inte får lov att söka igenom bilar som har en högre färg/säkerhetsklass än de själva har, men att de inte heller får lov att släppa igenom en bil utan att ha sökt igenom den. En eller ett par gröna, blå och kanske till och med indigo-färgade bilar kommer att passera förbi Foxtrots vägspärr. Hur de hanterar detta är upp till spelarna.

Delta-gruppen kommer löpande att rapportera in över radio vad de funnit. Deltas gruppchef är oerhört dryg, och kommer gärna att tala om hur synd det är om *vissa grupper* som inte har fått

samma förtroende av bataljonsledningen som Delta, hur Foxtrot *sääkert* kommer att få sin chans att göra något nyttig...någon gång, kanske, vem vet. Delta meddelar att de följer ett spår av såpvatten, blankpolerade lyktstolpar och lätt traumatiserade men väldoftande medborgare. Efter en stund kan de rapportera att spåren tycks leda mot en serviceanläggning någon kilometer söder om Stora Datorvägen.

Om saker tycks ha gått i stå vid Foxtrots vägspärr så dyker ett kamerateam från en dokusåpa upp på platsen. Datorn prioriterar enkel och hjärndöd underhållning för Alfa-komplexets medborgare, och "dokumentärer" som visar upp komplexets stolta försvarare är högt prioriterade. En entusiastisk producent i gul overall – vars namn är Georg-Y-CAS – förklara för rollpersonerna att han och hans team är här för att dokumentera den pågående "incidenten". Kamerafolket cirklar runt rollpersonerna och försöker fånga dem i dramatiska vinklar. Georg-Y uppmuntrar rollpersonerna att "göra det lite inlevelsefullt för publiken där hemma", "fånga dramatiken" och på andra sätt hetsar rollpersonerna att agera aggressivare vid genomsöket av fordonen. Han kommer löpande att intervjua rollpersonerna om vad som pågår, och fråga om de inte kan uttrycka sig lite mer dramatiskt.

Om inte rollpersonerna agerar för att genskjuta Delta-gruppen och fånga robotarna innan dem så kommer förr eller senare en röd pickup att passera vägspärren. Pickupen körs av en alg-farmare vid namn Lukas, och i baksätet sitter Ob-Ivan tillsammans med de två efterlysta robotarna. Ge de skyldiga spelarna varsin lapp där det står att de känner igen Ob-Ivan från gårdkvällens fylleslag, och ge den oskyldiga spelaren en lapp med någon nonsens-text. Ob-Ivan kommer att fokusera på en av de skyldiga spelarna, göra en handrörelse och säga "Detta är inte robotarna ni letar efter". Om detta fungerar eller inte är helt och hållet upp till vad spelarna gör.

Troligare är att spelarna inser att de måste ha tag på robotarna innan Delta, och lämnar sin vägspärr för att genskjuta dem. De kan antingen följa Deltas rapporter över radion, som efter ett tag kommer att sluta med att Delta spårar robotarna till serviceanläggningen, eller så kan de själva följa efter städrobotarnas framfart fram till anläggningen. Serviceanläggningen är en låg, grå betongkåk avsedd för reparation och underhåll av diverse fordon och maskiner. Det dräller med infraröda arbetare i maskinhallarna som är fyllda med ånga, svetsgnistor och rök. Städrobotarna har förvillat sig in i en av verkstäderna, och entusiastiskt påbörjat sisyfos-arbetet med att städa ur smörjgropen. Ingen av de sönderdrogade infraröda arbetarna bryr sig särskilt mycket om robotarnas, Delta- eller Foxtrot-gruppens närvaro.

När Foxtrot kommer fram till serviceanläggningen så har Delta redan börjat söka igenom byggnaden. Hur de löser ut att komma åt robotarna innan Delta är helt och hållet upp till spelarna. Om kamerateamet har dykt upp innan spelarna ger sig efter Delta så har de dessutom Gerog-Y och hans folk hängande i hasorna, för att filma "den dramatiska uppgörelsen med de förrädiska kommunisterna". Det är troligt att en strid utbryter mellan Foxtrot och Delta. I sådana fall bör Foxtrot – efter ett lämpligt antal dödade kloner – vinna striden, och vara fria att hitta på vilken förklaring de vill till Dorf Walter.

Efter uppdraget kommer Dorf Walter att kalla till de-briefing på bataljonens bas. Beroende på hur scenen har gått så kommer han antingen att berömma Foxtrot för sin insats, eller kritisera dem för sitt misslyckande. Troligtvis är robotarna nu antingen förstörda eller på något vis borttappade. Walter tvingas därför att dra slutsatsen att kommunisterna utgör ett direkt hot mot Dödstranan, och att säkerheten runt den måste ökas.

Scen 3: I Dödstranans näste

Bataljonen skickas nu för att förstärka bevakningen runt Dödstranan, som ännu inte är färdigkonstruerad. Dödstranan hålls på en militärbas i ett block av utkanten av Alfa-komplexet, omgiven av taggtråd, minfält och patrullerande Mister Happy™ förintelserobotar. Basen är en skräckinjagande byggnad med sluttande stålväggar, automatiserade vapenredutter och höga observationstorn. Dödstranan är under uppbyggnad i den centrala hangaren, en enorm sal som är minst 50 meter i takhöjd.

Själva Dödstranan är en väldig, tvåbent dödsmaskin, med en lätt oval centralkropp och huvudvapnet – en fruktansvärd superlaser – monterat på en lång ”hals”. Understödsvapen, i form av automatkanoner och missiler, hänger under ”vingar” på varje sida. Ur centralkroppen sticker otaliga kulsprutor och laserkanoner. Skulle Dödstranan resa på sig så vore den minst 75 meter hög.

När de anländer så kommer en av soldaterna ur en annan grupp att komma fram till rollpersonerna och fråga om de hört senaste skvallret. Jo, tydligen så hålls en känd ultraviolett medborgare vid namn Lejda som fånge nere i en av cellerna under basen. Bataljonens grupper förläggs i ett antal hastigt inredda förråd intill Dödstranans hangar. De skall nu turas om att stå post vid Dödstranan, och se till att inga kommunister kan infiltrera basen. Foxtrot-gruppen har tredje vaktpasset, efter Delta-gruppen (eller, om dessa av någon anledning skulle vara utplånade, Echo-gruppen).

Medan Foxtrot väntar på att gå på sitt vaktpass så kommer Dorf Walter att kalla upp rollpersonerna en och en till sitt nya, temporära kontor som ligger så att det har utsikt över hangaren och Dödstranan. Ta ut varje spelare enskilt och spela genom scenen med Dorf Walter. Denne kommer att förklara för rollpersonen att han misstänker att det finns förrädare inom bataljonen, och att rollpersonen måste vara extra uppmärksam på vad dennes gruppkamrater har för sig. Walter kommer också att förklara att Dödstranan har en svag punkt som kommunisterna kan tänkas slå mot, och att rollpersonen därför skall hålla extra koll på just denna punkt när han övervakar Dödstranan. Walter kommer att ge varje rollperson en unik svag punkt från listan nedan:

- Halsen.
- Utblåset baktill.
- Knälederna.
- Ryggen.
- Magen.

Detta är – rollpersonerna ovetande – en krigslist av Walter, då han tror att om kommunisterna slår till mot en särskild punkt på Dödstranan så kommer han också att veta vem av hans soldater som har läckt den detaljen till dem.

Någon gång innan Foxtrot skall gå på sitt vaktpass så meddelas över radion att ett främmande fordon har blivit upptäckt utanför basen, och har tvingats in på parkeringen framför huvudingången. Foxtrot skickas ut för att borda och genomsöka fordonet. Fordonet i fråga är en stor, ful, grå husbil. Rutorna är mörkade och går inte att se igenom. Knackar rollpersonerna på dörren så hör de bara djuriska gnäll och yl till svar. Bryter de sig in så finner de en lurvig hund på förarsätet – den har ett halsband med en namnbricka där det står ”Tuggo”. Är städrobotarna fortfarande på lösen så återfinns de bak i husbilen. En bakdörr står öppen, och det är tydligt att ett antal personer precis har flytt ut ur bilen. Genomsöker rollpersonerna bilen så kommer de att hitta bevis på kommunistisk verksamhet – lösmustascher, pälsmössor, vodkaflaskor, hammare och skärar, pamfletter med titeln ”Infraröda i alla block, förenen eder” osv – samt komprometterande bevis mot sig själva i form av foton från gårkvällen där de super ihop med Ob-Ivan, bilder där de flashar med Dödstranans ritningar inför kameran, sina egna underkläder nerstoppade i en låda i husbilen etc.

Går rollpersonerna ut genom baddörren så hinner de precis se hur tre personer försvinner runt ett hörn på basen. Det är Ob-Ivan, Lukas och deras chaufför Hans-O, som har kommit för att rädda Lejda. Följer rollpersonerna efter så ser de hur trion nesligen försvinner in genom en blåmarkerad dörr. Dörren är inte låst, men är bortom spelarnas säkerhetsklass. Datorn blickar ner på rollpersonerna från en närbelägen övervaknings-kamera, och kommer att uppmana dem att snabbt fånga in de tre kommunisterna. Försöker de ta sig in genom den blå dörren så kommer Datorn att kräva att de omedelbart upphör med sina förrädiska aktiviteter – för att sedan återigen kräva att de genast fångar in kommunisterna. Lagom till att rollpersonerna har lyckats navigera detta hinder så kommer Delta (eller Echo) att rapportera att de förföljer tre infiltratörer genom basen. När väl rollpersonerna kommer indrällandes i Dödstranans hangar igen så har Delta (eller Echo) redan arresterat Ob-Ivan och hans anhang, och håller på att eskortera ner dem till cellblocket. I hangaren möts rollpersonerna av Deltas (eller Echos) gruppchef, som sarkastiskt undrar varför Delta (eller Echo) alltid måste lösa Foxtrots uppgifter. Han berättar också att han ser fram emot att personligen förhöra de nya fångarna, men att han ska försöka lämna några tortyrinstrument kvar till Foxtrot så att de kan prova att leka förhørsledare när Delta (eller Echo) fått fram all användbar information. Sedan går han efter sin grupp ner till cellblocket.

Cellblocket ligger under bataljonens tillfälliga baracker och nås genom en lång spiraltrappa. Det består av ett centralt övervakningsrum med kontrollpaneler och TV-skärmar, och sex korridorer med celler som löper ut från centralen. Celldörrar, övervakningskameror och belysning kan kontrolleras från centralen. I varje korridor finns även ett sopschakt som leder ner till en sopkross i källaren. Själva sopkrossen kan även den kontrolleras från övervakningsrummet. De fyra fångarna – Ob-ivan, Lejda, Lucas och Hans-O – hålls i olika celler. När rollpersonerna kommer ner så håller Delta på att förhöra Lejda och Ob-Ivan. Centralen bemannas av två soldater från basen. Får rollpersonerna för sig att undersöka sopkrossen så finner de ett utrymme på 5x5 meter fyllt med knädjupt vatten och avfall. I vattnet gömmer sig en lömsk, muterad havsflundra som kommer att dra ner och försöka dränka någon som är dum nog att traska runt i vattnet.

De skyldiga rollpersonerna borde inse att det vore katastrof för dem om Delta (eller Echo) lyckas pressa ur Ob-Ivan vem han fick Dödstranans ritningar ifrån. De bör under alla omständigheter hindra Delta (eller Echo) från att utföra sitt förhör. Hur de åstadkommer detta är upp till spelarna – avledande manöver för att låta fångarna fly, eldstrid med förhørsgruppen eller annat. I vilket fall bör de få lyckas med sitt tilltag.

Blir fångarna frisläppta eller lyckas fly så kommer de att försöka ta sig tillbaka till husbilen. Ute på parkeringsplatsen så kommer de att springa in i Dorf Walter, som väntar på dem. Ob-Ivan kommer då att offra sig för att de andra ska komma undan. Rollpersonerna får då bevittna en episk duell...där Dorf Walter slår ihjäl den gamle mannen med ett lysrör.

Scen 4: Den rafflande upplösningen

Oavsett om Ob-Ivan och co har lyckats fly, avrättats eller fallit offer för flundran i sopkrossen så beslutar Datorn att tiden nu är kommen att sätta in Dödstranan mot kommunisterna. Man har lyckats spåra en stor grupp kommunister till en traktorfabrik i utkanten av Alfa-komplexet. Dorf Walter kallar bataljonen till en briefing och förklarar planen. Bataljonen skall agera närskydd till Dödstranan under anfallet på traktorfabriken. Foxtrot-gruppen får till uppgift att bemanna de understödsvapen som finns monterade i dödstranan. Övriga grupper skall bemanna lätta attackfordon i form av tire-fighters – Datorns senaste geniala design av stridsfordon, som består av ett klotformat cockpit upphängt mellan två stora hjul. Det finns inga gyron som hindrar cockpiten från att rotera fritt runt hjulaxeln, med därav påföljande effekter på navigation, skytte och besättningens välmående.

Walter avslöjar nu också sin listiga plan att avslöja förrädarna inom de egna leden – att varje soldat i bataljonen har fått en unik, svag punkt utpekad för sig. Det är således troligt att kommunisterna lyckas slå ut Dödstranan, men genom att observera *vilken* svag punkt som orsakade förintelsevapnets undergång kan man sedan komma fram till vem i bataljonen som är förrädaren. Foxtrot, som så att säga kommer att befinna sig på första parkett, uppmanas hålla extra noga koll på vad som slutligen förstör Dödstranan – och gärna snabbt anteckna det på någon yta som kan tänkas överleva den påföljande explosionen.

Insidan av Dödstranans centralkropp består av tre separata våningar, fyllda med motorer, pistonger och kontrollpaneler. Förarna och skyttarna för huvudvapnet (tre man inalles) sitter uppe i ”huvudet”, som nås genom en stege inuti halsen. Luckor runt om i Dödstranan tillåter åtkomst till utsidan. Det går att komma ner i benen genom trånga servicegångar. Foxtrot förväntas bemanna ett antal vapenstationer som finns utspridda runt om i centralkroppen. Från stationerna kan man se ut genom kupoler av pansarglas, som kulsprutor, laserkanoner eller eldkastare sticker ut igenom.

Foxtrot kommer att lastas ombord på Dödstranan, som sedan strax reser sig och vandrar ut genom hangaren. Från sina stationer kan rollpersonerna se Alfa-komplexets byggnader passera förbi, och hur de blir enklare och mer slitna ju längre ut i periferin som bataljonen kommer. Runt dem så snurrar tire-fighters vilt omkring, krokas med bilar, byggnader och varandra, med korta uppehåll för att besättningen ska få gå ut och spy.

Efter ungefär en halvtimme så kommer bataljonen att komma under anfall från kommunisternas trupper, desperata att försvara sin fabrik. Traktorer kommer puttrande, beväpnade med hemmabygda kanoner, harpuner och musköter, och tar strid med de omkringsnurrande tire-fighters. Den påföljande bataljen blir mest en pinsam serie krockar, långsamma försök att sikta in sina fordon och fullständiga missar. Dödstranan, med sin enorma mängd vapen, är den enda som gör någon nytta. Förintelselasern avfyras entusiastiskt mot traktorer, kommunister och tire-fighters som råkar komma i vägen.

Förhoppningsvis går det upp för spelarna att det är i deras intresse att Dödstranan förintas på ett sådant sätt att det kastar misstanke på någon av deras kollegor, och inte dem själva. Skulle de vara passiva så kommer någon av de andra grupperna i bataljonen att smyga sig ombord på Dödstranan under striden, och försöka plantera sprängladdningar på strategiska platser. Låt gärna en rollperson komma på dem med att försöka plantera bomber på den plats som hade pekat ut rollpersonen.

Striden bör sluta med att Dödstranan förintas, helst på grund av spelarnas handlingar, annars genom att den förhatliga Delta-gruppen (eller Echo) lyckas spränga vapnet på ett sådant sätt att någon av rollpersonerna sätts dit. Antagligen kommer i alla fall några av rollpersonerna att ha lyckats fly från Dödstranan innan den går under. Bataljonen tvingas till en förvirrad reträtt i sina tire-fighters.

Efter striden kommer Dorf Walter att kalla rollpersonerna – eller deras kloner, om de dog i striden – till en de-briefing. Han kommer att avkräva dem ett svar om vem som sålde ut sig till kommunisterna. Det är nu upp till spelarna att sätta åt sina kamrater, Deltagruppen eller oskyldiga förbipasserande (eller Echo) med hjälp av alla de bevis (eller förfalskningar) de samlat på sig under spelets gång. Den eller de rollpersoner som slutligen framstår som förrädare kommer att skickas till hajpoolen, medan den eller de som kommit undan får en medalj och Datorns högst tillfälliga tacksamhet.

VAD HÄNDE MED DEN GRÖNA DVÄRGEN?

I foldertexten till scenariot så utlovades gästspel av en suspekt grön dvärg. Om spelarna frågar vad som blev av detta gästspel, så förklara att grönt är ovanför deras säkerhetsklass.

ALIBI-LAPPAR

Du har vaga minnen från gårdagen. Ni firade att ni hade fått det prestigefyllda uppdraget att vakta ritningarna över Dödstranan - alla utom en kille, som hade tagit på sig att stå vakt. Någon hade med sig hemmagjord alg-sprit som var köpt på infraröda marknaden. Du minns inte riktigt hur det gick till, men någon gång under kvällen satt du och söp med en skum typ som hette Ivan någonting. Han hade pälsmössa och kosackmustasch och kallade dig för "kamrat". Du minns att han sa något om att han kunde ordna fram mer sprit om han bara fick låna ritningarna en stund. Det lät som en jättebra idé just då. Alla var på... utom killen som hade hållit sig nykter för att vakta kassaskåpet.

Men du kan inte för dit liv komma ihåg vem det var...

Du har vaga minnen från gårdagen. Ni firade att ni hade fått det prestigefyllda uppdraget att vakta ritningarna över Dödstranan - alla utom en kille, som hade tagit på sig att stå vakt. Någon hade med sig hemmagjord alg-sprit som var köpt på infraröda marknaden. Du minns inte riktigt hur det gick till, men någon gång under kvällen satt du och söp med en skum typ som hette Ivan någonting. Han hade pälsmössa och kosackmustasch och kallade dig för "kamrat". Du minns att han sa något om att han kunde ordna fram mer sprit om han bara fick låna ritningarna en stund. Det lät som en jättebra idé just då. Alla var på... utom killen som hade hållit sig nykter för att vakta kassaskåpet.

Men du kan inte för dit liv komma ihåg vem det var...

Du har vaga minnen från gårdagen. Ni firade att ni hade fått det prestigefyllda uppdraget att vakta ritningarna över Dödstranan - alla utom en kille, som hade tagit på sig att stå vakt. Någon hade med sig hemmagjord alg-sprit som var köpt på infraröda marknaden. Du minns inte riktigt hur det gick till, men någon gång under kvällen satt du och söp med en skum typ som hette Ivan någonting. Han hade pälsmössa och kosackmustasch och kallade dig för "kamrat". Du minns att han sa något om att han kunde ordna fram mer sprit om han bara fick låna ritningarna en stund. Det lät som en jättebra idé just då. Alla var på... utom killen som hade hållit sig nykter för att vakta kassaskåpet.

Men du kan inte för dit liv komma ihåg vem det var...

Du har vaga minnen från gårdagen. Ni firade att ni hade fått det prestigefyllda uppdraget att vakta ritningarna över Dödstranan - alla utom en kille, som hade tagit på sig att stå vakt. Någon hade med sig hemmagjord alg-sprit som var köpt på infraröda marknaden. Du minns inte riktigt hur det gick till, men någon gång under kvällen satt du och söp med en skum typ som hette Ivan någonting. Han hade pälsmössa och kosackmustasch och kallade dig för "kamrat". Du minns att han sa något om att han kunde ordna fram mer sprit om han bara fick låna ritningarna en stund. Det lät som en jättebra idé just då. Alla var på... utom killen som hade hållit sig nykter för att vakta kassaskåpet.

Men du kan inte för dit liv komma ihåg vem det var...

Igår firade gruppen att ni fått det prestigefyllda uppdraget att vakta ritningarna över Dödstranan. Medan de övriga festade så höll du dig nykter, för att vakta kassaskåpet med ritningarna. Till och med genom säkerhetsdörren så kunde du höra hur de skrålade och stod i. Vid ungefär 03:00 så drällde dina gruppkamrater plötsligt in i säkerhetsrummet, fulla som ägg, och hämtade ut ritningarna "bara för att kolla lite". De kom aldrig tillbaka med dem. Någon gång under kvällen tyckte du att du hörde hur de sjöng Internationalen. Strax efter fem på morgonen, då du ännu inte fått någon avlösning, så gick du och la dig.