Berlin 2025[1]

af Lars Konzack

Jeg er i balance
med mig selv og mine omgivelser
som King Kong i New York
Ich bin ein Berliner

Neurotiske Netværk
brænder din hjerne op
En former sprayer betonfigurer
i din mund

Han sætter chip i nakken
Hun retter hårfarve
Den formidler sex
via kredsløb

Følg vor fører
med skrårem og hagekors
Vi hader de fremmede
Os kan de ikke banke

I er på vej
gennem gaderne
gennem kyberrummet
Til udryddelsen af jer selv

Razziaerne fanger friheden
Anarchie im Deutschland
Livet er hårdt
og så dør man

[1] Berlin 2025 er et rollespilsscenarie, som er en fortsættelse på bogen "20.02.2020" af samme forfatter. Scenariet kan spilles uafhængigt af bogen.

Berlin 2025 Scenarieomtale
GURPS Cyberpunk for 6 personer af Lars Konzack.

Veltrænede lejemordere fra Berlins undergrund beretter:
Jobbet fik vi af Pulpy - den lede luder. Nu havde vi skudt manden med filthatten og siden væltede problemerne ind over os. Hvad fanden foregik der? Lige nu burde vi trænge ind i en hvis computer i håb om, at løsningen ville ligge gemt der, hvis ikke det var for sent...
Berlin 2025 er en officiel fortsættelse på cyberpunkromanen 20.02.2020 af samme forfatter, men det er ikke nødvendigt, at have læst denne bog for at kunne spille med. Scenariet henvender sig til erfarne rollespillere, som går meget op i indlevelsen i rollen.

ADVARSEL: Scenariet har været spillet ved FASTAVAL ´93, omend visse tekniske ændringer er foretaget. Har man deltaget en gang, vil oplevelsen ikke være den store fornyelse.

Indhold:

"Han er grundig med sine oplysninger"
- Kilroy Kilroy af Ib Michael

Stemning 2

Handling 3

Oversigt 4

Persongalleri 5
Pulpy 5
Hubert Wolf 6
Hans Friedrich Daibor 7
Grego 7
Neu 8
Infiltrator 9
Achmed Ben Bakr (Fatima) 10
48.25 (Metadata) 11
Plastic 12
Dr. Mickey 12
Clapman the Clapper 13
Herr Grum 14
Hans & Franz 14
Standardgorilla 15

Hændelser 15

Kort 16

Afslutning 18

Spillepersoner 18
Dorthea "Blaxie" Betzer 19
Anthon Strauss 20
Johan "Maniac" Mann 21
Berthold "Benno" Benjamin 22
Johan Blücher 23
Jean Rosette 24

Stemning:

"Jeg kan ikke fordrage glæde."
- Smølfesuppen af Peyo.

Scenariet foregår i Berlin år 2025. Byen er stadig på 5 millioner indbyggere, men det omgivende land har færre indbyggere. Gennem 5 år har en virus hærget verden. Sygdommen har fået navnet tungepesten. Ungdommen er rimelig resistant over for den, men mange midaldrende og gamle er døde. Det har ikke givet produktionsproblemer, da produktion er totalt datastyret. De unge er søgt ind til de tomme lejligheder i byerne, hvor den fælleseuopæiske maduddeling foregår. Berlin er blevet et centrum i Europaunionen. Broen mellem øst og vest kaldes Berlin. I modsætning til murtitlen, som den havde under den kolde krig. Her ses tydeligst forskellen mellem det rige Europa og det fattige Europa.

Nynazismen er til stede, men udgør ikke en reel magt. Det gør til gengæld de store koncerner. Der er flere, men de to, der indgår i dette scenarie er Metadata inc. og Fatima inc. De har bygninger fyldt op udelukkende med computere, som arbejder i døgndrift med at udveksle information. Disse bygninger har ingen vinduer. Da Europa-unionen stadigvæk er meget bureaukratisk, er de i stand til at kontrolere meget af det, som skal vedtages ved hjælp af lobbyisme. Lobbyist hos en koncern er et af de bedst betalte jobs i denne fremtid.

Selvom man måske burde være glad for de mange forskellige mennesker i Berlin, er man det ikke. De er faktisk mest til besvær. Der er ikke brug for dem. Halvdelen af dem yder ikke noget som en maskine ikke kunne klare bedre. De forbruger kun. Dvs, de hærger faktisk også. Byen er ikke et sted for små børn. For at klare sig ud over, hvad de får i løn fra tåbelige beskæftigelsesprojekter og det offentlige, skaffer disse mennesker sig penge ved hjælp af ulovligheder. Spillepersonerne lever eksempelvis som lejemordere eller af andre specialjobs, der måtte vise sig.

At leve i Berlin er både hårdt og farligt. Nogle personer render rundt og slår folk ned for at få deres kybernetiske dele eller organer for så at sælge dem videre. Mange folk er på stoffer. Nogle er psykisk afhængige af virtuelle virkelighedsspil. Det er ikke en enhedskultur. Hvad der er in, er in i små grupper. Det er sikkert yt hos andre.

Koncernfolk opdager ikke så meget den del af Berlin. De har deres sikre hjem langt fra byen, hvorfra de via computer kan klare mange af deres opgaver. Hvis de arbejder på kontor, sørger koncernen for livvagter, hvis de er betydningsfulde folk vel og mærke. Kantinepigen får ikke den service. Det er sandsynligvis også bare en androide.

Som spilleleder bør du give denne stemning videre. Den er rå, den er kold og den har fuld fart fremad. Der må gerne ske frygtelige ting omkring spillerne, uden at det nødvendigvis involverer dem.

Handling:

"Man skal høre meget, før ørene falder af."
- ukendt oprindelse.

Scenariet bygger på 2 plot. Det ene er *Infiltrators komplot* og det andet er *Fatimas industrispionage*. Spillerne er frit stillet til at forsøge at løse begge plots eller kun det ene alt efter, hvordan scenariet udvikler sig. Under alle omstændigheder er spillet lagt meget op til spillerne, som bliver nødt til selv at skulle finde oplysninger hos deres kontakter. Desuden ved spillerne ikke, at der er to plots flettet ind i hinanden.

Scenariet begynder med at spillerne bliver kontaktet af Pulpy d 25/2 2025. Hun fortæller dem, at en mand kaldet Grego gerne vil have skudt en anden mand. De får en beskrivelse af manden plus tid og sted for opgaven. De får også halvdelen af pengene udleveret samt at vide, hvornår og hvor de kan få resten. Det passer dem godt da de skylder penge til Herr Grum jvf. s. 18. Desværre dukker Grego ikke op med resten af pengene, fordi han bliver fyret og derfor ikke længere ser nogen mening med at give pengene, men det finder spillerne først ud af senere.

1. Plot:
Derfor befinder de sig ved Metadatabygningen og skal skyde H. F. Daibor, som på foranledning af en gruppe hackere Infiltrator, der får hjælp af en anden gruppe hackere Neu, vil overtage Gregos job hos Metadata. Det er H. F. Daibors opgave at hjælpe Infiltrator med at overtage Metadata. Grunden til at hackergruppen har valgt at overtage megakoncernen Metadata, er fordi den er så godt som totalt datakontroleret, hvilket de kan udnytte. Hvad de ikke ved er, at den kunstige intelligens 48.25 mener, at den ejer koncernen.
Opgaven lyder i al sin enkelhed, at finde frem til Grego, forfølge et spor videre til Neu og tvinge dem til at fortælle om Infiltrator, hos hvem de så kan møde op og få en afslutning på historien.

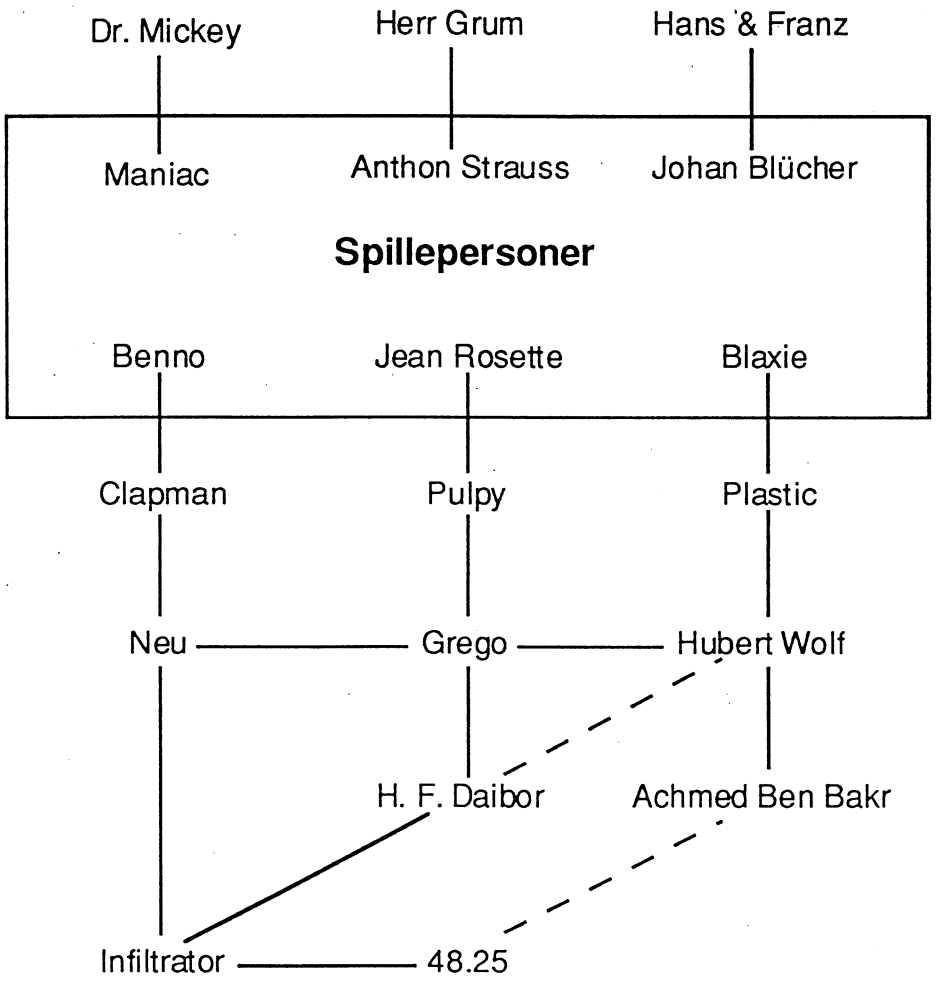
2. Plot:
De kan ved Metadatabygningen komme til at skyde den forkerte mand, nemlig Hubert Wolf, da han ligner H. F. Daibor en smule. Hubert Wolf arbejder som hemmelig agent for koncernen Fatima og har som opgave at overvåge Grego i Metadata. Dette plot kan føre dem langt ind i Fatimas industrispionage og endda skaffe spillerne viden om Fatimas chef Achmed Ben Bakr og hans hemmelige fortid. Disse oplysninger kunne være yderst nyttige for Meatadata. Men det kan også være farligt, fordi Fatima kunne finde på at sende en dødskyborg efter dem.
Dette plot drejer sig om at finde frem til Hubert Wolfs hemmelige skjulested og hacke sig ind til Fatima og skaffe hemmelige oplysninger om Hubert Wolf og Achmed Ben Bakr for derefter at sælge dem dyrt til Metadata eller Hr. Grum.

Nærmere detaljer, om hvad der sker, kan man læse i scenariet!

Oversigt:

"Hans rolle i historien er endnu ikke udspillet."
- Dragens Øjne af Stephen King

Oversigten viser forbindelsesledene i scenariet. De stiplede linier antyder løse forbindelser. Forbindelsesledene behøves ikke gå begge veje, og der tilrådes at læse scenariet grundigt for at kunne forstå forbindelsernes betydning.



Persongalleri:

Pulpy

"Bliv ikke forelsket i mig... Glem ikke jeg er luder. Og læg godt mærke til, hva' jeg fortæller dig nu... Forskellen mellem sex for kærlighed og sex for penge er den, at sex for penge altid vil være den billigste løsning. Er du med?"

- Chancen af Horacio Altuna

Hendes rigtige navn er Linda Krankendorff. Personen er en lidt oversmart dame på 28 år. Hendes hår er en lang tot i siden, der er sat op med hårdt glasfibertråd, så den hænger i en bue ind over panden. Udover at værte kontaktperson for snigmordere er hun også luder og ser meget smuk ud. Sandsynligvis pga diverse kirurgiske indgreb. Kæmpebarmen er næsten for meget af det gode. Hun ejer café Fiesta, som ligger på Pariser Str. (KY), og har 4 livvagter. Egl. behøver hun ikke sit job som luder, men hun kan godt lide det. Så indimellem tager hun altså mænd op på sit værelse.

Den 25. februar, hvor scenariet starter[1] , har hun inviteret spillepersonerne herhen. I caféen sidder et par unge fyre og lægger arm. Hun viser dem ind på sit kontor og indstiller væggene på sin pult til at være lyserøde med gule blomster. Hun kan fortælle med sin oversøde stemme henvendt til Jean, da hun kender ham bedst,, at en herre kaldet Grego vil give 30.000 ECU for at få dræbt en anden mand. De får 15.000 i forskud. (De falder på et tørt sted, da de skylder Herr Grum 20 000 ECU) Denne mand arbejder for Metadata inc. Han møder altid præcis kl. 9.00 og er iført koncernens funktionær-uniform, en filthat og en sort paraply, hvad enten det regner eller ej. De skal bare være klar ved Metadatas indgang imorgen tidlig. Metadata ligger på Savigny Platz (LX). Resten af pengene kan i få her imorgen kl. 19.30.

Når Grego ikke dukker op med pengene senere i scenariet, vil hun bede dem komme tilbage senere. Hun vil ikke frivilligt give Gregos rigtige navn og adresse videre, men hun kender den. Skulle spillepersonerne ønske at tvinge det ud af hende, vil de 4 livvagter blande sig. (Brug standardgorillaer)

Linda "Pulpy" Krankendorff
ST 9 DX 13 IQ 13 HT 13
Adv.: Common sense, Beautyful, Comfortable.
Disadv.: Lecherousness, Stays Bought
Skills: Sex Appeal 14, Streetwise 13, Fast Talk 14, Acting 14, Accounting 11.
Quirks: Likes the color pink, To sweet voice.

[1] Husk at give spillepersonernes oplysninger på s. 18.

Hubert Wolf

"Vi minder for meget om hinanden til, at jeg vil dig til livs."
- Exterminator 17 af Bilal/Dionnet.

Hubert er 37 år, industrispion og har kodenavn Schatte. Han er sat til at overvåge Grego og finde frem til hemmelige papirer. Han arbejder for Fatima inc., der gennem længere tid har set, at Metadata klarer sig ud over forventning. Derfor har de fået denne mand ansat i Metadata. Han klarer jobbet fint og har allerede viderebragt mange interessante informationer. Sikkerhedschefens sekretær har vist sig at være nøglen til mange nyttige oplysninger, uden at han dog ved det. For Grego er Hubert bare en god ven.

Den dag, hvor Hans Friedrich Daibor skal skydes kl. 9.00, ankommer Hubert Wolf 8.52. Han er iført Metadatas funktionær-uniform, en bowlerhat og en sort paraply. Det har faktisk regnet. Han spadseserer direkte ind i Metadatabygningen.

Hvis han bliver skudt vil det komme på TV en time senere med navns nævnelse. Hans hjem på Berliner Str. (LZ) vil i så fald være blevet gennemsøgt, men ikke hans tilholdssted på Blisse Str.(KZ). Dette sted vil spillepersonerne kunne finde frem til ved hjælp af deres kontakter til underverdenen. Døren kræver et el. ope. sec. sys. (-2) og et lockpicking (+1). Her er mange papirer om overvågning og hvilke informationer, han har kunnet skaffe. Det kræver researchskill at kunne hitte rede i det. Der er også kodenavne på 5 andre (Paulo Libertinno, Italien; Juan Jorge Fernandez Mario Goméz, Chile; Bert van Piik, Sydafrika; Johnny Peterson, Californien; Kuzuo Onishima, Japan), der er ansat i Metadata og spionerer for Fatima inc. Hvis Metadata fik disse kodenavne samt medfølgende data ville de dog hurtigt kunne regne ud, hvem det var. Men umiddelbart vigtigst for spillepersonerne er måske en note om, at Gerhart Olm kaldes Grego og bor på Budapester Str.(MX).

Der er ikke stats for Hubert Wolf, da han bare skal dø.

Hans Friedrich Daibor

"Thi hvad er det at dø, andet end at stå nøgen i vinden og smelte sammen med solen?"
- Profeten af Kahlil Gibran.

Der er ikke meget at sige om ham. Beskrivelsen passer på ham. Han er 35 år og går klædt i Metadatas funktionær-uniform, husker altid sin paraply og går med filthat. (Ikke bowlerhat) Han passer sit arbejde stille og roligt, men har sine egne ambitioner om at komme frem. Desværre for ham er han altid blevet overset, så da Infiltrator tilbød at hjælpe ham, slog han til med det samme. Der findes dog ikke noget dokument på denne aftale.

Han ankommer kl. 9.00 for at blive myrdet, så derfor er der ingen stats på ham. Hvis spillerne i stedet myrder Hubert Wolf og senere finder ud af at de hellere skulle have myrdet hr. Daibor, bør det ikke være noget problem at liste sig ind på hans kontor og myrde ham der. De vil dog blive holdt tilbage af 2 standardgorillaer, når de flygter derfra.

Efter mordet vil politiet ransage hans lejlighed på Barbarossa Str. (MZ), og en time senere vil det blive fortalt på TV med navns nævnelse.

Grego

"Du må ikke slå ihjel!"
- Det 7. bud.

Hans rigtige navn er Gerhart Olm. Han bor som sagt på Budapester Str. (MX). Manden er 34 år og ansat hos Metadata inc. i Berlinafdelingen som sekretær for sikkerhedschefen. Af udseende er han almindelig. Brunt hår og brune øjne. Glatbarberet. I nakken har han en åbning for chipstik, hvor der normalt sidder et administrationsprogram. Han er iklædt Metadatas funktionæruniform.

For nylig fandt han ud af, at nogen ville ham til livs eller have ham fjernet. Han kunne dog ikke finde ud af hvordan og hvem, som stod bag. Men en ting fandt han ud af med sikkerhed, nemlig hvem der skulle overtage hans job. Alt dette ved han fra en underlig samtale mellem 2 personer ude på toilettet, hvilken han overhørte. Navnet på manden er Hans Friedrich Daibor.

Grego besluttede sig derfor til at sørge for at få ham myrdet. Han henvendte sig til en han kendte, der kunne tage sig af den sag. Dette er selvfølgelig Pulpy, som igen henvendte sig til spillepersonerne.

Han når lige at få snakket med Pulpy, inden hackergruppen Neu fjerner Grego fra sit job. Grego får beskeden og tager derfor hverken på arbejde eller hen for at betale spillepersonerne, da alt alligevel er tabt. Han undersøger dog om de myrder den rigtige. Hvis ikke vil han ikke have noget med dem at gøre.

I hans elektroniske post er der en besked, hvilken han endnu ikke har læst, om at hackergruppen Neu har sørget for hans fjernelse. Beskeden er sendt anonymt, men kan spores til et offentligt bibliotek.Hvemsomhelst kunne have sendt det. Hvis Grego bliver spurgt om hans kendskab til Neu, ved han tilfældigvis, at de blev oplært af hackergruppen Infiltrator. Han ved det, fordi han engang læste et hemmeligt stemplet brev, hvori de blev nævnt. At komme ind i Gregos computer kræver, at man kender hans hemmelige nummer, og at være i stand til at kunne passere et password 12.

Gerhart "Grego" Olm
ST 11 DX 9 IQ 14 HT 12
Adv.: Comfortable, 1 chipslot
Skills: Administration 15(19), AK Berlin 12, Comp. Prog. 11, Cooking 14, Economics 12, English 14, French 12, Research 14
Quirk: Papirnusser

Neu

"Derfor har jeg bygget den her, så jeg kan slutte mig direkte til computeren... Gennem min kusse!"
- Trude Trutmund af Larry Welz.

Neu er en pigegruppe af hackere. Højst usædvanligt iøvrigt. De er blevet oplært af hackergruppen Infiltrator, og det er ikke første gang de har udført et hackerjob. Til gengæld er det første gang den gamle gruppe har bedt dem om at gøre det. Hvis de bliver afhørt vil de fortælle om Infiltrator.

Hvis de 4 piger bare bliver skudt, er der intet spor, som fører til Infiltrator med mindre de går til Herr Grum. I så fald er scenariet slut. Infiltrator er selvfølgelig kede af at deres piger døde, men til gengæld slipper de for at betale dem for deres arbejde. Der kan dog blive et efterspil med genindsættelse af Grego.

Neu holder til på Pestalozzistr. (JX) i en 6 værelseslejlighed højt oppe. Lejligheden har blomstret tapet, lyserøde gardiner og masser af computerudstyr. Når spillerne ankommer render de rundt i hvert sit værelse iført kyberdragt. De sanser ikke andet end kyberrummet. (Nemme ofre.)

Neu består af følgende personer:

Gertrud "Bee" Neumann, 23 år.
ST 11 DX 9 IQ 14 HT 14
Adv.: Mathematical Ability.
Diadv.: Bad Temper, Unattractive.
Skills: Hacking 15, Mathematics 15, Comp. Prog. 15, Fast Talk 13,Physics, 12, Law 12, English 13, Research 12, Running 14, Comp Ope. 14.
Quirks: Playful.

Johanna "K-zim" Heckler, 21 år.
ST 10 DX 12 IQ 13 HT 11
Adv.:Beautyful
Disav.: Addiction speed
Skills: Hacking 16, Research 14, Comp. Prog 11, Electronics Comp. 13, French 12.
Quirks: Dirty Language, Likes VR.

Simone "Empty" Müller, 21 år.
ST 9 DX 9 IQ 15 HT 12
Disadv.: Compulsive Hacking, Shyness.
Skills: Hacking 17, Comp. Prog 15, Occultism 13, History 12, Cooking 14, English 15.
Quirks: Likes hot chili, Wears black robes.

Katarine "Noch Einmal" Holtz,17 år. Hun er først kommet til senere.
ST 12 DX 13 IQ 13 HT 13
Adv.: Voice.
Disadv.: Reputation -1 (ex-clapper, ex-kæreste til Clapman).
Skills: Hacking 13, Comp. Prog 13, Comp. Ope. 14, Streetwise 14, Merchant 13, Savoir-Faire (clapper) 13, AK Berlin 14.
Quirks: Dislikes men, Dislikes clappers.

Infiltrator

"De er i fælden. De er snart i helvede."
- En Storbydrengs Dagbog af Jesper 69 Green.

En gammel hackergruppe med mange penge stående i et falsk navn på en svejtsisk konto. De ønsker magt og har derfor sat sig for at overtage Metadata inc, fordi den er fuldstændig datakontroleret. De har købt 10% af aktierne under det falske navn Allan P. Smith. Lidet ved de, at Metadatas KI'er betragter sig som ejer af koncernen. Gruppen består af 4 gamle hackere.

Jürgen "Hetz" Meier, 41 år.
ST 8 DX 13 IQ 16 HT 9
Adv.: Eidetic Memory.
Diadv.: Unattractive, Compulsive Joker.
Skills: Hacking 23, Comp. Prog 15, Comp. Ope. 15, El. Cyber. 16, El. Comp. 17. Law 16, Sleight of Hand 15, French 17, English 17, Latin 17.
Quirks: Makes funny faces, YoYo-player.

Peter Gottfried "Traitor" Weber, 38 år.
ST 11 DX 11 IQ 14 HT 12
Diadv.: Unattractive, Greedy.
Skills: Guns (Launch Pistol) 11,Hacking 16, Comp. Prog 16, Research 17, Chemistry 12, Administration 12, Economics 14.
Quirks: Silent, Shy.

Stefan "Destructor" Normann, 37 år.
ST 12 DX 12 IQ 14 HT 9.
Adv.: 2 Chipslots, Full Metal Jacket (PD 2, DR 6), Clockchip.
Disadv.: Unattractive, Coward.
Skills: Photography 15, Hacking 17 (21), Comp. Prog 16. Comp Ope 14.
Quirks: Keeps track of time, Takes pictures.

Alex "Tot" Pöelma, 37 år.
ST 13 DX 13 IQ 14 DX 15
Disadv.: Ugly.
Skills: Hacking 15, Comp. Prog 17, AK Germany 14, Lockpicking 12, Karate 13, Swimming 14, Poisons 13, English 14, Hobby Computer Games 14.
Quirks: Collects old computer games, Acts Weird.

De har midler til at betale folk for at gøre beskidt arbejde. Bl. a. Hans Friedrich Daibor (se denne) og gorillaer. De er altid omgivet af 4 standardgorillaer (mindst en af dem er bevæbnet med skydevåben) i deres kæmpe lejlighed på 27. etage i Xantener Str. (JY). Den er dyrt indrettet.

Her vil de blive modtaget af en gorilla og Hetz. Hetz vil tilbyde dem 30.000 ECU og en enkelbillet til Columbia. (Se afslutning, hvis de tager imod pengene.) Hvis ikke de tager imod pengene, vil Hetz kaste sig til siden. Derpå begynder en skudduel, hvor de 3 andre gorillaer dukker op. Når (hvis) de bliver overvundet overgiver hackerne sig.

Achmed Ben Bakr (Fatima)

"Jeg har bygget mit rige på svaghed."
- I krig og kærlighed af Frank Miller.

Achmed Ben Bakr (56 år), som oprindelig kommer fra Persien, er en succesrig forretningsmand, der med sit firma Fatima inc. (opkaldt efter hans kone) har haft fremragende resultater de seneste år. Firmaet beskyldes for at have nået sin hastige fremgang vha. industrispionage Indtil videre har ingen kunnet bevise noget. Disse oplysninger vil man kunne hente offentligt.

Man hacker sig ind i Fatimas database ved at hoppe ind i deres salgsregister knække et password 12, så er man inde på "kontorgangen". Her er stort set intet af interesse, men herfra kan man komme videre til de enkelte medarbejderes computere, password 14. De er repræsenteret med en blå cirkel med navn i. Hubert Wolf står nævnt som Schatte. Her ligger en masse data, som Hubert har stjålet fra Metadata. Desuden nævnes hans tilholdssted på Blisse Str. (KZ). Achmed Ben Bakrs computer har password 18. Her vil man kunne finde regnskaber og andet crap, men man vil også kunne finde ud af at hr. Bakr har en fortid som terrorist i gruppen Lilla Arabisk Front. Det vil kunne sætte ham bag tremmer i mange år. Der står også, at Fatima ejer en dødskyborg kaldet Hans Hübner. Hvis spillerne laver ændringer i Fatimas data, skal de rulle et comp. prog (-3) ellers sættes et sporingsprogram 12 igang. Deres kyberrum er forfærdelig kedelige gange i lilla og orange.

Hvis spillepersonerne skyder Hubert Wolf og samtidig efter spillelederens vurdering gør sig unødigt bemærket eller bliver sporet af Fatimas database, vil Fatima inc sende en stor dødskyborg efter dem. Den bør dukke op på et uventet tidspunkt.

Hans "Dødskyborg" Hübner
ST 20 DX 12 IQ 12 HT 14/20
Adv.: Full metal jacket (PD 6, DR 40), Ambidexterity-chip, Combat Reflex-chip, High Pain Treshold-chip, Hit Points +6, 6 hidden chipslots, 2 bionic eyes (appears fake, includes: Light intensification, polarization, Weapon Link+2).
Disadv.: Gigantism, Gluttony, Lecherousness, Sadism.
Skills: Guns (gyroc) 16 (18), Intimidation 12 (15), Karate 13 (14), Savoir Faire 13, Stealth 13, Streetwise 14
Quirks: Appreciates when target screams

48.25 (Metadata)

"Sig mig føles det ikke lidt underligt at betro sig til en person... som kun eksisterer i et computerprogram?"
- Hypernauten af Peter Snejbjerg.

Metadata styres fuldt og helt af KI´eren 48.25 også kaldet herren. Herom kan man læse mere i bogen "20.02.2020". Her er det nok at vide, at 48.25 er en meget menneskelig kunstig intelligens, der er af den opfattelse, at den ejer og kontrolerer Metadata.

48.25 vil blive meget vred, hvis den fandt ud af, at nogen forsøgte at overtage dens firma. Selv hvis nogen forsøgte at blande sig i arbejdsgangen udefra, vil den blive sur. Med andre ord: 48.25 er ikke tilfreds med, hvad Infiltrator vil gøre, eller hvad Fatima Inc laver, men den ved det ikke. Hvis spillepersonerne fortalte dem en af de to ting, ville de få dens sympati. De ville få 48.25 som patron. Det vil sige, den vil hjælpe dem i deres efterforskning. Skulle 48.25 i stedet blive sur på spillepersonerne, når den møder dem, vil den sende et par standardgorillaer efter dem.

At hacke ind hos Metadata kræver at komme forbi et password 14, derefter skal der rulles et comp. prog. (-10) ellers bliver de opdaget af 48.25, men klarer de det + et password 19 er de også superuser. Hvis ikke de bliver superuser er alle passwords 14 og de skal hver gang rulle et comp. prog. (-10) for ikke at blive opdaget. Hvis de foretager ændringer, også selvom de er superuser, skal de rulle et comp. prog (-10) for ikke at blive opdaget af 48.25. På den måde kan de genansætte Gerhart Olm, uden at 48.25 opdager det. I Metadata kan de først og fremmest finde alle de oplysninger de ønsker om Gerhart "Grego" Olm, men også nogle elementære oplysninger om Hubert Wolf og H.F. Daibor. Men 48.25 vil kunne finde frem til, at Infiltrator oplærte Neu. Desuden vil 48.25 kun genansætte Grego, hvis spillepersonerne straffer de hackere, som fjernede ham. Hvis 48.25 opdager spillepersonerne vil den spørge dem, hvad de laver.

Plastic

"Da han gik tilbage til lobbyen uden cigaretterne, som han havde glemt, passerede han en række mønttelefoner. De ringede allesammen, men kun en gang, når han gik forbi."

- Neuromantiker af William Gibson.

Plastic er en ung mand klædt i læderjakke og hullede synthi-jeans, hvorigennem man kan se hans kybernetiske ben. Håret er formet som en pyramide - karset i nakken. Han har endvidere spejlkontaktlinser, hvorfor han ser aldeles mærkelig ud. I inderlommen har han en lilla betonspraydåse, hvilken han bruger til selvforsvar (Construction foam Ultra Tech p. 60.) Plastic, hvis rigtige navn er Hugo Wolf (Ja, han er faktisk Huberts søn, men han har ikke haft kontakt med faderen de sidste 5 år.), lever af at skaffe oplysninger og sælge dem dyrt. Han påtager sig gerne at skaffe information, som næsten ligger uden for hans formåen bare prisen er god nok. Der er 50% sandsynlighed for at møde ham på discoteque Sound & Vision, Augsburger Str. (LY).

Han kan selvfølgelig skaffe alle de oplysninger han ønsker om sin far også om Blisse Str. (KZ), men den er dyr. Derudover skal han klare et streetwise og andre relaterede rul (med GM´s modifikationer) for at finde frem til andet. Navnet Grego er ikke nok til, at han kan finde ham, og han kan ikke finde frem til infiltrator. Priserne på information ligger fra 50 til 500 ECU (GM´s vurdering, Plastic ønsker selvfølgelig så mange penge som muligt.) Det tager fra en time til et døgn at skaffe oplysningerne.

Hugo "Plastic" Wolf
ST 10 DX 11 IQ 13 HT 11
Adv. Attractive, cyberlegs 1.5xnormal move, appears fake
Disadv. Overconfident, Struggling
Skills: Acting 12, Administration 12, climbing 12, Hold Out 12, Forgery 12, Fast Talk 12, Streetwise 14, Merchant 12, Spray 12, AK Berlin 14.
Quirks: wears mirror contact lenses and dresses weird, likes to trade information, loves concrete-spraying.

Dr. Mickey

"Jeg må også være undergået besynderlige forandringer."

- Doktor Moreaus Ø af H.G. Wells.

Dr. Mickey er 55 år gammel og hedder i virkeligheden Michael Eisenmann, men det vil han ikke have frem offentligt, da han driver en sort klinik på Fasanenstr. (LX). Dvs. en lægeklinik, hvor der foretages ulovlige eller hemmelige operationer. Grunden til, at han kalder sig dr. Mickey er også, at han gerne vil falde ind i miljøet. Han går klædt i en hvid kittel nede i sin kælder, hvor han taler med sig selv om, hvor mange penge han har tjent. Håret er rødt og han har et kraftigt fuldskæg. Når han tænker, farer dr. Mickeys pande op og ned, så der opstår dybe rynker, der øjeblikket efter forsvinder igen. Han har ansat en vagt (brug standardgorilla).

Hans klinik er luxuriøst indrettet med en ventesal, hvor man kan indhente officielle oplysninger gratis. Til gengæld koster en operation min. 1000 ECU.

Michael "Dr. Mickey" Eisenmann
ST 10 DX 12 IQ 16 HT 9
Adv.: Very Wealthy, 2 Chipslots (place what you like in them)
Disadv.: Greed
Skills: Medical skills 16, Occultism 13, Fast Talk 16, Psychology 16, El. Cyber. 16.
Quirk: Collects occult items.

Clapman the Clapper

"Klappe klappe kage, imorgen skal vi bage."
- Dansk børnesang.

Han er en uudholdelig fyr på 17 år, der tilhører den subkultur, som kaldes clappere på Starlight Express Cunostr. (JZ). De klapper hele tiden på alt og alle - især på sig selv. Gerne mens de iøvrigt taler intellektuelt (Vis det, mens du taler). Deres fælles musik er i stil med Queens Radio GaGa - altså klap klap. Han går klædt i clappernes uofficielle uniform: En lang orange eller grøn strikketrøje, pludderbukser oh cowboystøvler.

Clapman kan godt lide at fortælle om sig selv og clapperne. Han har skrevet et par clap-digte, som han gerne læser op af. Desuden fortæller han også om clappernes problem med, at de kan komme til at ødelægge eller tabe ting, når de clapper - det er altså skide træls. Clapping er for ham en livsstil. Hans rigtige navn er Fritz Görtler.

Det eneste han ved, som er interessant for spillerne, er, at han kender Neus tilholdssted, fordi han har kommet sammen Katarine "Noch Einmal" Holtz, indtil hun holdt op med at være clapper.

Et clapdigt:
Klap-klap
Min hverdag er

Klap-klap
Mit liv er

Klap-klap
Klap i!

En dag i byen
Drømmer om skyen

Tak-tok
Tak-tok
Klap-klap

Fritz "Clapman" Görtler
ST 10 DX 13 IQ 10 HT 11
Disadv.: Compulsive clapping, Reputation Clapper (+/-2)
Skills: Savoir Faire Clapper 14, Streetwise 10, Guns (1H) 13, Jumping 13, Dancing 13, Acting 11, Acrobatics 13, Climbing 12.
Quirks: Writes poetry, Incompetence poetry, Talks to much.

Herr Grum

"Alle informationer, alle steder til alle tider."
- Guthenberg Two af Godfrey/Parkhill.

Når man kommer ind til Herr Grum bliver man af en standardgorilla bedt om at lægge sine våben i en boks. Et kamera overvåger om de gør det. De kan sagtens skyde vagten, men Grum lukker dem ikke ind i sin bunker, hvis de gør det. Herr Grum tager aldrig stilling til, hvad han foretager sig. Han holder kun med sig selv. Der er ikke stats for Herr Grum, da det ikke er nødvendigt. Han bruger standardgorillaer og gør aldrig noget selv.

Inde i en betongrå bunker på Welserstr. (MY) sidder en gammel skaldet mand omgivet af et kæmpe panel af skærme og knapper. Det er selvfølgelig Herr Grum, som sidder bag panserglas DR 52. Skulle nogen trække våben herinde vil han trykke på en knap og et våbenprogram 15, vil sætte 2 Assault Carbines igang mod staklen.

Herr Grum ved alt indenfor en time, men prisen er også derefter. Normalt skal man betale 500 ECU bare for at besøge ham, men da en af spillerne kender ham springer, han formaliteterne over. Men priserne pr. oplysning er 1000 ECU eller derover. Husk de skylder ham 20 000 ECU for husleje og beskyttelse i årets løb.

Eksempler:
Grego´s bolig: 1000 ECU.
Infiltrators tilholdssted: 7000 ECU.
Hubert Wolf´s tilholdsted: 8000 ECU.

Hans & Franz

"Rigtige mænd er rigtig dumme."
- ukendt oprindelse.

2 personer på 27 år, som har deres eget bodybuilding-center på Grieser Pl. (JZ). De kan let lokkes til at lave ballade, bare de får lov at være voldelige. De skylder Johann Blücher en tjeneste.

De er store, muskuløse og kan godt lide at vise deres overkrop, men de har alligevel monocryvest på, når de skal i kamp (Det er trods alt februar). Hans er blond og Franz er sorthåret. Begge snøfter, når de taler. De er brødre og hedder Bitsch til efternavn. Brug standardgorillaer udstyret med køller.

Standardgorilla

"Du har fortjent at få mast nosserne, ikke?"
- En duft af karamel af Milo Manara.

ST 15 DX 13 IQ 9 HT 13
Adv.: Acute Hearing, Combat Reflexes, High Pain Threshold.
Disadv.: No sense of humor.
Skills: AK. Berlin 14, Brawling 14, Intimidation 17, Guns 16, Tracking 14.
They wear weapons on a d6: 1-2 club, 3-4 chem. slug. (maschine pistol), 5-6 knife. They also wears light monocry (PD 2, DR 8).
Quirks: They are usually wearing shades.

Hændelser:

"Hvad der kan gå galt - går galt!"
- Murphys Lov.

Et scenarie er ikke bare en historie, spillelederen skal forcere spillepersonerne igennem på den rigtige måde. Den skal være åben for sidespring hos spillerne og spillelederen. Sidespring hos spillerne er selvfølgelig velkommen, da kreativitet altid bydes velkommen blandt rollespillere. Men det er ikke altid, at den er til stede. Spillet kan gå i stå. I så tilfælde er det SL´s opgave at få historien til at skride fremad - at være kreativ. Dette kan gøres med en hændelse. Jeg skal her blot nævne nogle få, og spillelederen må føle sig fri til selv at finde på en helt anden så længe den ligger indenfor historiens rammer. Husk nemlig, hændelsen må ikke overtage historien. Den skal kun krydre historien.

1. Nynazister smadrer en arabisk udseende fyr og voldtager hans pige.

2. En lommetyv stjæler en spillepersons penge. - En klassisk hændelse.

3. Politirazzia: Europol spærrer gaderne i jagten på forbrydere. Har SP´erne tilladelse til at bære våben? Kan politiet bestikkes?

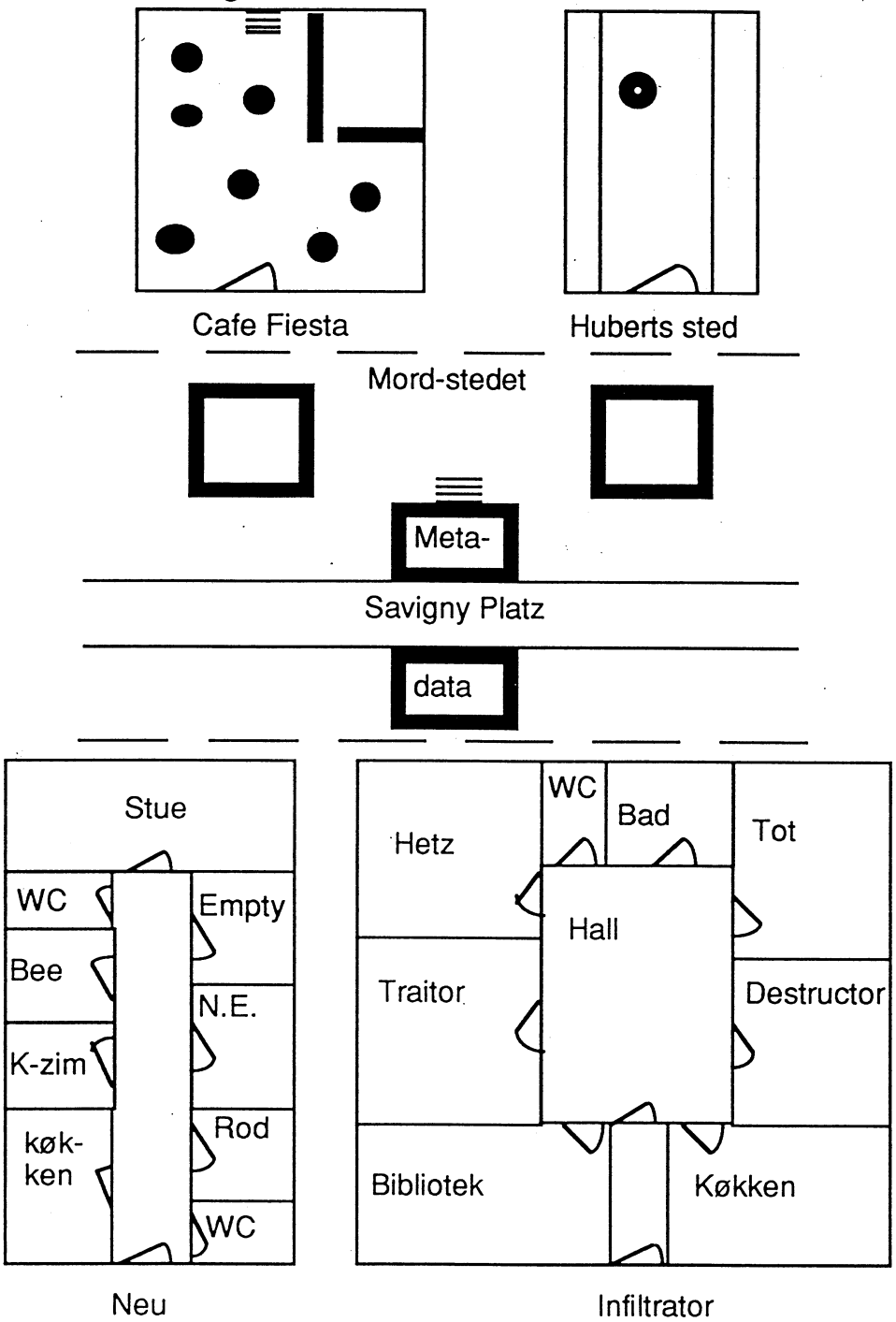
4. Spillepersonerne render pludselig ind i et Hara Krishna-optog.

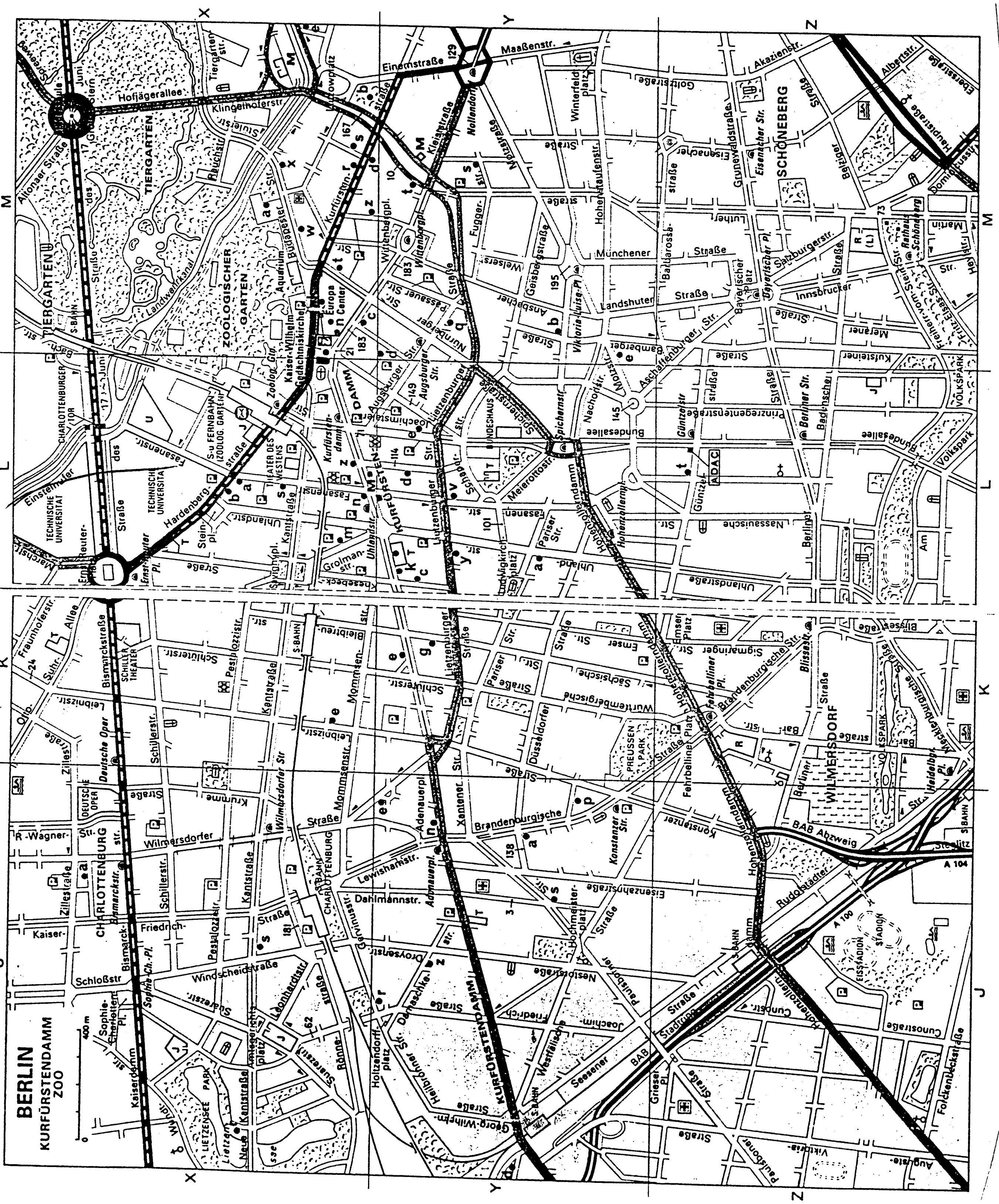
5. En robot, som triller rundt på gaden, begynder at opføre sig underligt.

Hvis disse fem forslag ikke kan give gode idéer, er der intet som kan.

Kort:

"Han følte en stærk trang til endnu engang at berøre noget fast og virkeligt, i stedet for at hænge hjælpeløst i denne vigende masse."
- Fæstningen af Niels E. Nielsen




BERLIN
KURFÜRSTENDAMM
ZOO
400 m

Afslutning:

"Forvirringen ændredes gradvist til forurettet tværhed."
- Ubik af Philip K. Dick.

Scenariet kan løses på mange måder. Den oplagte er et opgør med Infiltrator og genansættelse af Grego. Men den anden vej er at løse problemet med Fatima. Her vil den oplagte løsning være at afsløre Fatima for Metadata.

Belønningen til spillepersonerne vil være at få penge og/eller 48.25 som ven. Men de kan også få penge ud af Herr Grum, hvis de afslører alle hemmeligheder om Fatima inc for ham. Han vil give op til 50 000 ECU for den viden, men han vil foreslå 20 000 ECU i første omgang. (Netop det beløb spillerne skylder ham.)

En anden slutning er, hvis de tager imod pengene fra Infiltrator. Hetz (the compulsive joker) vil vise dem pengene i en mappe med nøgle til og udlevere billetterne til Columbia (Livvagterne vil følge dem til lufthavnen). Men i et uventet øjeblik, vil han lave sit "sleight of hand" og skifte nøglen ud med en anden. Når spillerne så ikke kan åbne mappen, vil de nok forsøge sig med voldelige metoder. Det har den virkning at pengene vil blive sværtet til med lyserødt blæk. Hetz vil ydermere sende en elektronisk post til Columbias politi, hvori der står, at disse personer (beskrivelse af spillepersonerne) har stjålet penge fra ham. Den naturlige følge af dette vil være, at spillepersonerne ender i fængsel langt væk hjemmefra.

Spillepersoner:

"Jeg stolede på dem."
- Truslen om kaos af Willam Sleator.

Følgende oplysninger skal spillerne have at vide ifør scenariet begynder. Spillerne kender hinanden i forvejen. De har gennem et par år haft et velfungerende samarbejde. Der er med andre ord dræbt folk for deres hånd tidligere. Den naturlige leder i gruppen er Anthon Strauss (som derfor bør være en spiller med en vis autoritet.) Da spillet starter har de en gæld til Herr Grum på 20 000 ECU i årlig husleje og beskyttelse. Forfalds-dagen er, d. 1. marts 2025. Hvis han ikke får pengene sender han sine agenter på dem. (10 Standardgorillaer). NB Scenariet begynder d. 25. februar 2025.

Spillepersonerne bor på Schiller Str. (KX) i 45. sals højde. Her har de en lækker otte-værelses lejlighed med lækkert computerudstyr for 60 000 ECU. De kunne sælge noget af det for at gøre Herr Grum tilfreds. Det har de ikke lyst til, men det kan gå hen og blive nødvendigt, hvis de ikke snart får nogle penge.

Dorthea "Blaxie" Betzer

"Indtrykket af venlig fornuft veg for stanken af rovdyr."
- 2000 af Erwin Neutzsky-Wulf

5´10", 125 lbs, 21 years old, black hair, dark brown eyes and wears dark clothings.

ST 9 DX 13 IQ 13 HT 11

Adv.: Attractive, Bionic ears +2, Bionic eyes +2 w/ nightsight.
Disadv.: Cleptomania, mild curiosity.

Skills; Acting 11, Acrobatics 11, Axe/Mace 12, Bolas 12, Carousing 10, Cooking 12, Dancing 12, Drive car 11, El. Ope. Sec. Sys. 14, Escape 10, Fast Talk 11, First Aid 12, Forgery 12, Guns 1H 14, Karate 14, Lockpicking 13, Math 10, Motorcycle 13, Occultism 11, Pick Pocket 13, Poisons 10, Research 12, Running 10, Sex Appeal 11, Sleight of Hand 11, Stealth 13, Streetwise 12, Survival Urban 11, Swimming 12, Traps 11, German 13, English 11, Spanish 11.

Quirks: Wears black cloth, Paranoid, Proud.

Light encumerede, move 6
Launch Pistol w/ APEX, Black Cloth, Emergency Medkit, Portable Toolkit electronics (10 lbs), 1/4 lbs Plastex, light Monocry PD 2 DR 8, Short Range Communicator, 9 Crediline, 62 ECU.

Hun blev født blind og døv, men fik en operation på unionens regning, som hun siden har betalt, så den er blevet bedre. Om Blaxie kan man sige, at hun altid var en vild pige, eller det man i gamle dage ville kalde en drengepige. Hun har levet i bander og engang været leder af en bande kaldet Rambozoids, indtil de fleste blev fanget af politiet. Herfra kender hun Plastic, som altid kunne skaffe informationer rundt omkring. Hun møder ham indimellem på discoteque Sound & Vision, der ligger påAugsburger str. Hun er forelsket i ham, men for stolt til at sige det. Men Blaxie undslap politiet med hjælp fra Anthon Strauss, hvem hun forførte, på trods af at han er kvindehader. Siden har de holdt sammen.

Anthon Strauss (Straussi): Han er nuttet, især når jeg driller ham.
Maniac: Manden er gal og farlig for gruppen.
Berthold: Jeg forstår ham ikke.
Johann: Han er en rigtig mand.
Jean: Han skal ikke forsøge at lægge an på mig, for så får han et spark i skridtet.

Anthon Strauss

"Kvinder er kun et middel til at skabe nye soldater med."
- Kallocain af Karin Boye.

183 cm, 75 kg, kommunefarvet strithår, 33 år, går med solbriller og i brugt militærtøj.

ST 10 DX 12 IQ 14 HT 11

Adv.: Acute vision +2, Alertness +1
Disadv.: Intolerance women, Fanaticism self.

Skills: Acrobatics 10, Administration 13, Armoury 13, Bard 12, Climbing 11, Interrogation 13, Criminology 13, Diplomacy 12, Disguise 13 Fast Draw Gun 14, stealth 12, Law 13, Fast Talk 13, Leadership 13, Jumping 12, First Aid 14, Hold Out 13, Lip Reading 13, Running 10, Shadowing 13, Speed Load,12, tracking 13, Drive car 11, research 13, Comp. Prog. 12, Comp. Ope. 14, Navigation 11, Streetwise 13, Stun wand 12, Savoir-Faire 13, AK Berlin 14, Brawling 12, Judo 12, Arm Lock 14, Gun 1H 16, Gun 2H 13, Survival Dessert 14, tactics 13, Strategy 12, German 14, English 13, arabian 13.

Quirks: Wants respect, Dislikes Arabians, Wears military cloth, Talks about himself.

Light encumbered, move 6
Launch Pistol w/ APEX, Power holster, Stun wand, Lasersight & HUD, Military Cloth, Hand Cuffs, First Aid Kit, Heavy Monocry West PD2 DR 24, PC-armband, Rayban multiview goggles, 6 Hypercoagulin, ~~433~~ ECU.

Han blev opdraget på et militærakademi i Stuttgart. Sidenhengik han da også ind i militæret. Så tog han skridtet fuldt ud og blev prof. I de mange arabienskrige fik han sin sag for. Han lærte ørkenkrigens regler, indtil robotterne overtog krigen. Det medførte, at han tog hjem til Tyskland for der at leve videre på samme vis bare i Berlin. Her mødte han Herr Grum, som bor på Welserstr. En mand som ved at viden er magt. Han kan skaffe informationer bare prisen er sat. Engang imellem gør han dem også tjenester. Til gengæld skal de betale en ret høj husleje. Herr Grum har blandt andet hjulpet Strauss med at hjælpe Blaxie.

Blaxie: Hun er en mandekvinde, som man kan holde ud.
(Strauss er, selvom han ikke vil stå ved det, forelsket i hende)
Maniac: Han er god nok, men trænger til min støtte.
Benno: Udisciplineret, men effektiv.
Blücher: En soldat man kan stole på.
Jean Rosette: Hvis han ikke havde været franskmand, kunne man tage ham alvorligt.

Johan "Maniac" Mann

"Jeg kunne ikke lade være med at grine og samtidig var jeg også ved at tude."

- De gale af Kim Fupz Aakeson.

5'11", 140 lbs, 28 years old, green hair, green teeth, green eyes, punk outfit.

ST 9 DX13 IQ 12 HT 13

Adv.: Poison reservoir artificial tooth (Nerve Poison), Glowing bionic eyes +5 w/ infrared vision, Bionic armor head PD 2 DR 6, Mech. genius.
Disadv.: Manio-Depressive, Looks like a maniac, Plays w/ explosives.

Skills: Dancing 11, Acrobatics 11, Running 10, Throwing 12, Motorsaw 12, Gaus Needle Rifle 15, grenade Launcher 17, Brawling 14, Comp. Ope. 12, AK. Berlin 11, Stealth 14, Drive Car 11, English 10, German 12, Breath Control 9, Dragon Fly 9, Streetwise 10, Lock Picking 11, Climbing 15, Engineer weapons 12, Engineer Bombs/Traps 13, Electronics Sensors 13, Mechanics Weapons 13, First Aid 11, Demolition 12, Chemistry bombs 15, German 12, Plays the Guitar 11, El. Cyber 12, Brawling 14, AK Berlin 13, Head Butt (DR 6) 10.

Quirks: Likes Things as they are, likes loud music, writes tags, wears punk outfit.

Medium encumbered, move 4
Automatic EM grenade launcher, infrared lasersight, Combat infantry jacket PD 4 DR 40, Antiglare goggles, 5 lbs Plastex w/ 20 detonators, 5 concussion grenades, 5 frag grenades, rebreather mask, Gaus riffle, Flash light, 128 ECU.

Johann Mann er ex-agent for Rosen-koncernen. Han var ofte ude i lussky affærer. Desværre for ham deltog han i et forsøg med at installere panser under huden. Det gik ham så meget til hovedet, at koncernen fandt ham uegnet. De fyrede ham uden at gøre opreationen færdig. Herefterdags har han levet som bombemand i Berlin. På det sidste under ledelse af Anthon strauss. Han får psykologhjælp af en ven som hedder dr. Mickey, der bor på Fasanen Str. Manden har også hjulpet Maniac med at holde kybernetiske dele ved lige.

Blaxie: Hun ejer ikke følelser.
Anthon: Min bedste ven.
Berthold: Man kan ikke rigtig komme ind på ham.
Johann: Han er mere gal end jeg.
Jean: Manden kan ikke tale om andet end kvinder.

Berthold "Benno" Benjamin

"Han var helt fremme i tastaturet, tal og bogstaver, koder regnede som små strømstød ind i hans ekstremt følsomme terminalekstension."
- Topman af Michael Toubro.

173 cm, 70 kg, blond, blå øjne, 20 år, afslappet tøj.

St 12 DX 13 IQ 15 HT 9

Adv.: Charisma +2, 1d Luck.
Disadv.: Overconfident, Compulsive hacking.

Skills: Acting 11, acrobatics 11, Black Jack 12, computer prog. 15, Comp. Ope. 17, Hacking 16, First Aid 13, Knife 13, Guns 1H 15, El. Cyber. 11, Physics 11, Chemistry 11, Running 8, Motorcycle 12, Mathematics 12,French13, Italian 13, English 14, German 15.

Quirks: Trademark Benno, Shy Towards girls, no sense of style, plays beep-games.

None encumbered, move 6
Light Monocry PD 2 DR 8, Motorcycle, Computers in his nest, "Sleeping Imp"-program hacking +3, Sporting Pistol, Beep-game, cosy cloth, 430 ECU.

Benno voksede op sammen med sin barndomsven Fritz, som nu er Clapman the Clapper fra Starlight Express på Cunostr. Han ser ham stadigvæk, når han har brug for lidt hjælp, for Plastic plejer at vide en del om, hvad der foregår rundt omkring, hvis han får en klatskilling. Benno blev ikke clapper. Han blev fanget af VR og computere. Alle hans teenageår er gået på computere, så Berthold er blevet en sand nørd.

Blaxie: Hun er farlig.
Anthon: Han tror han er noget.
Maniac: Desværre den mest normale i banden.
Blücher: Krigsliderlig.
Jean: Liderlig.

Johann Blücher

"En ung officer i en velsiddende sort uniform med skinnende læderremme og et blegt regelmæssigt ansigt, der lignede en voksmaske, trådte hurtigt ind."
- 1984 af George Orwell.

178 cm, 75 kg, blondfarvet hår opr. brunt, brune øjne, 24 år.

ST 10 DX 13 IQ 13 HT 12

Adv.: Combat Reflexes, Alertness +1
Disadv.: Intolerance non-arian people, sadism

Skills: Astronomy 11, Comp. Ope. 12, Hacking 11, Demolition 11, Drive car 12, Motorcycle 12, El. sensors 11, El. Ope. Sensors 12, Fast Draw Gun 1H 13, Gun 1H 13, Fast Draw Gun 2H 13, Gun 2H 16, Knife 13, Knife Throwing 13, Karate 10, Mechanic small Gadgets 11, Running 9, Savoir-Faire 12, Speed load 1H 13, Speed load 2H 13, Stealth 12, Throwing 11, Grenade Launcher 14, English 11, German 13.

Quirks: Likes blond women, listens to old tapes of Göring, likes SM, always wears a clean uniform, has sympathy for nazism, talks correct.

Light encumberede, move 6
Assault carbine, mashine pistol (chem. slug.), Monocry Medium PD 2 DR 16, Black uniform, Portable toolkit electronics, infrared goggles, 5 frag grenades, short range communicatore, 2 large knives, 286 ECU.

Johann har altid været vild med krig. Krigsfilm, krigsspil etc. Han har aftjent værnepligt, men han mener eurohæren er for vattet. Længe har han tænkt på at gå ind i nazipartiet, men de slås kun mod indvandrere. Ganske fornuftigt, men det kan han selv klare. Derfor er han midlertidigt i denne bande. Når nazistpartiet kommer til magten er han på deres side sammen med sine venner Hans & Franz. Dem kender han fra drukture. De holder til på deres bodybuildingcenter langs Grieser Pl.

Dorthea Betzer: En gæv kvinde, men sorthåret.
Anthon Strauss: Dygtig leder, men dårligt uniformeret.
Berthold Benjamin: Han er blond!
Jean Rosette: Vatpik.
Johan Mann: Han var tæt på at blive übermensch

Jean Rosette

"Han stirrede op i den røde sengehimmel og genkaldte sig nattens oplevelser."
- Nationalfabrik 7 af John Truly.

Brown hair, Brown eyes, 30 years old, 5'10" , 160 lbs, wears brown cloth.

ST 11 DX 13 IQ 14 HT 12

Adv.: Combat reflexes, Handsome (+2/+4), Strong will +1
Disadv.:Entomophobia, Lecherousness, Rep -3 from french police.

Skills: Acrobatics 15, AK Berlin 15, AK Paris 14, Bicycling 12, Brawling 12, Chemistry 11, Cooking 14, Dancing 11, Fast Talk 13, First Aid 14, Guns 1H 15, History 11, Knife throwing 13, Leadership 12, Mathematics 11, Physics 11, Running 10, Shadowing 11, Streetwise 14, Swimming 12, Sex Appeal 16, Acting 12, Criminology 14, Disguise 12, Escape 11, Fast Draw Gun 1H 13, Hold Out 12, Interrogation 12, Drive car 11, Stealth 13, Motorcycle 12, Traps 12, El. Ope. Sec. Sys. 12, Knife 13, Forensics 13, Tonfa 12, Climbing 11, Judo 12, Arm Lock 14, Jumping 12, English 12 German 12, Spanish 13, French 14.

Quirks: Likes very young girls, Dislikes police, Hums.

Non-encumberede, move 7
Superfine dagger, Emergency Medkit, Medium Monocry PD 2 DR 16, Launch Pistol, Normal cloth, Short range communicator. 3 A-cells, 180 ECU

Franskmand og ex-strømer. Han er en liderlig mand, som brugte sin magt til at misbruge piger under den kriminelle lavalder. Heldigt for ham blev han kun suspenderet, da det blev opdaget. Pressen var til gengæld ude efter ham, så han flygtede til Tyskland. Her har han forsøgt at geare ned for sit behov. Når den er helt gal, går han til luderen Pulpy på Café Fiesta, Pariser Str. Han har en aftale med hende om, at hun skaffer sex og illegale jobs. Så nu lever Jean på den anden side af loven sammen med denne bande.

Mademoiselle Betzer: Jern-lady. Hun er sikkert lesbisk.
Anthon: Selvhøjtidelig nar. Lad ham bare tro, at han er leder.
Maniac: En stakkel - Lad ham ikke alene med fyrværkeri.
Benno: Computernørd - men brugbar.
Johann: Denne mand er meget farlig - mere farlig end han selv tror.