Cortex Overload

Scenariot är skrivet av Mattias Svensson efter en idé av Carl Johan Ström, för att spelas på Lincon 2001. Det hela utspelar sig i Europafederationens huvudstad, Bryssel, den 3-5 mars 2059. Antalet spelare är fem, även om både fler och färre skulle fungera utmärkt.

Synopsis

Megaföretaget Sony håller på att utveckla en ny typ av Simstimplatform som för information direkt in i användarens hjärnbark, Cortex Stimulation Input. Detta innebär att simuleringen blir totalt verklighetstrogen, och användaren kommer inte längre att kunna avgöra om hon befinner sig i en simulering eller inte. Efter en rad marknadsundersökningar har Sony kommit fram till att Europafederationen är den marknad som lämpar sig bäst för att släppa platformen på, och man har genomfört ansenliga PR-kampanjer för att förbereda konsumenterna på lanseringen.
Det finns dock ett problem. Den federala senatorn Jürg Schröder har hela tiden motarbetat reklamkampanjerna. Han anser att denna nya teknik är farlig, och att tekniken inte är tillräckligt testad. Med de psykosproblem som redan finns med dagens simstim kan vad som helst hända, säger han. Han påstår dessutom att om speltillverkarna får direkt tillgång till användarens undermedvetna kan de programmera om folk hur de vill, skapa lydiga robotar eller framkalla kriminellt beteende. Kort sagt, han går hårt åt Sony.
Underhållningsjätten tänker naturligtvis inte låta någon liten lokalpolitiker sätta käppar i hjulet för deras mångbiljonsatsning, så de planerar att röja Schröder ur vägen. Någon av Sony Bryssels anställda har väldigt ironisk humor, och därför har de skapat en träningssimulation av Operation Schröder som deras hyrda mördare skall gå igenom med hjälp av CSI. Det är här rollpersonerna kommer in.
De spelar fem mer eller mindre vanliga anställda på Sonys Brysselkontor, och de har valts ut för att speltesta en av de många titlar som kommer att släppas till CSI i samband med lanseringen. CSI-platformen blockerar användarens minne, så därför kommer karaktärerna (och spelarna) att tro att de verkligen ÄR figurerna i spelet. Allt för att uppnå total verklighetsflykt.

Operation Schröder

Sony har hyrt in ett gäng skrupelfria legosoldater under ledning av Gerhard Schultz för att radera Jürg Schröder, och på så sätt förhindra att CSI stoppas av någon fånig, lokal lagstiftning. Sony är inte Schröders enda fiender. Det är allmänt känt att bioteknik-jätten Progenex är sura på honom, för att han försöker genomdriva en lag som förbjuder odling av hjärnvävnad i Federationen. Detta tänker Sony utnyttja. Den 5 mars 2059 kl.09.00 skall Schröder hålla ett tal i samband med invigningen av ett nytt sjukhus för folk som drabbats av problem med biotech. Sony tänker slå till under Schröders framträdande, och på så sätt leda folks misstänksamhet mot Progenex.
Schultz legosoldater skall genomgå CSI-träning inför operationen, och en simulering ligger färdig i minnesbankarna på den enhet som rollpersonerna använder för att speltesta...

Tidslinje

3 mars	Rollpersonerna har satt ihop en äventyrargrupp som de ska använda för att speltesta Violent strike III. De loggar in, spelar en stund, och hamnar plötsligt i tränings-simuleringen av Operation Schröder. De loggar ur runt 22.50.
4 mars	Sonys legosoldater ska genomgå tränings-simuleringen, och man upptäcker att någon redan kört den. Spåren leden snart till rollpersonerna, och legosoldaterna skickas för att tysta dem. Simuleringen förstörs. Under dagen kommer Schultz att söka efter rollpersonerna, först vid deras hem (om de inte är dumma nog att gå till jobbet). Framåt kvällen har Sony kommit åt Transnet, och Schultz börjar jaga rollpersonernas fordon.
5 mars	Jürg Schröder ska hålla sitt tal 09.00, och legosoldaterna ska knäppa honom. Frågan är ju vad rollpersonerna hittar på...

Karaktärerna

I början är det karaktärerna i spelet Violent strike III som gäller: John Blade, Anna Colt, Karl Steel, Tanya Thorne och Erwin Smith. Detta är karaktärer som de verkliga rollpersonerna konstruerat för att ha när de spelar Violent strike III.
När spelet avslutas kommer de verkliga rollpersonerna att minnas att de just spelat Violent strike III, att de hade byggt karaktärerna i spelet, och att den sista delen inte hörde dit... De två grupperna av karaktärer hör inte ihop på något sätt. Vem man spelar i den ena gruppen påverkar inte vem man spelar i den andra. Slumpa gärna ut karaktärerna i grupp två, för att öka förvirringen efter utloggningen.

Violent strike III

Scenariot startar när rollpersonerna just loggat in på CSI-enheten. Deras verkliga personligheter blockeras nu av spelkonsolen, så de vet inte att de befinner sig i ett spel. Vissa speciella regler gäller i spelet... Om spelarna får för sig att undra över sina karaktärers bakgrund får du bortförklara det på något sätt. Rollpersonerna har helt enkelt inte brytt sig om sådana trivialiteter när de skapade sina spelfigurer!
Dessutom är ju karaktärerna nu mitt uppe i ett actionspel. Medan Violent strike III är igång ska allting vara extremt actionfyllt, nu snackar vi röjarspelet nummer ett, första titeln till Sonys nya flaggskepp. Terminator 2 var en barnfilm!
Hjältar i actionspel vinner alltid.
De har obegränsat med ammunition. All extra-ammo är bara med för syns skull.
Ingen tycker att det är märkligt att de går omkring med gigantiska vapen på gatorna.
Alla handgranater sprängs 3 sekunder efter att hjälten kastat dem, även granater som fienden kastat först.
Hjältar kan undgå explosioner genom att springa ifrån tryckvågen och sedan kasta sig på marken. Det spelar ingen roll hur stor explosionen är.
John Blade har precis all cybernetik han kan tänkas behöva. Improvisera.
Anna Colt kan ducka undan automateld medan hon rusar mot skytten med sitt svärd.
Karl Steel kan ta hur mycket stryk som helst.
Tanya Thorne är äckligt snygg. Ingen fiende av manligt kön attackerar henne.
Erwin Smith kan göra vadsomhelst med en dator. "Damnit John, I'm a miracleworker, not an engineer."
OSV. Du förstår poängen. Använd de cineastiska reglerna i Codex 1 om du känner till dem.

Första scenariot i spelet Violent strike III handlar om hur ett gäng legosoldater ska slå till mot en av ICD Fuyijamas (de vill undvika stämningar) forskningsbaser någonstans i vildmarken. Det är vinter, det är natt, det är två meter djup snö, blåsigt och allmänt surt. Spelet börjar när gruppen fått visuell kontakt med målet. De har tagit sig dit med snöskotrar, och får nu instruktioner från sin uppdragsgivare, Europafederationens underrättelsetjänst, via satellitlänk på en av skotrarna. De ska ta sig in i basen, lokalisera en skiva med topphemlig forskningsinformation, förstöra basen och försvinna med skivan innan förstärkningar anländer.

Forskningsanläggning T22

Basen består av ett tiotal baracker omgärdade av ett stängsel. Det finns ett par förråd, ett garage med diverse fordon, några sovbaracker, samt en huvudbyggnad. Området är fyllt av omotiverade bränsletunnor, lastbilar med ammunition, skottsäkra träplank, brännbara prylar, strålkastare, allt som behövs för en schysst eldstrid. Det finns så många anonyma vakter som behövs för att det ska vara full fart hela tiden. Alla byggnader utom huvudbyggnaden är fyllda med något explosivt, och flyger i luften efter att de tagit tillräckligt mycket stryk.
Inne i huvudbyggnaden finns fler vakter, plus en massa forskare som springer runt. Deras labbrockar är INTE flamsäkra. Alla datorskärmar innehåller ett specialtillverkat, stötkänsligt sprängämne, och alla elledningar hänger i taket, riggade att skapa gnistregn om de går sönder. Inget av det som kan brinna orsakar rökutveckling, så även om huset är övertänt kan man vistas i det utan problem. I den sista fungerande datorn finns också den saknade informationen, så här behöver Erwin arbeta lite. I samband med att skivan tas om hand meddelar datorn att en närliggande militärbas är larmad, och att ICD Fuyijama-avlönade säkerhetsstyrkor är på väg. Dessutom kommer anläggningens generator att överhettas och sprängas om 30 sekunder!
När hjältarna kommit ut från basen, sprungit en bit, duckat och återhämtat sig från explosionen, märker de att deras snöskotrar blivit upptäckta och förstörda. Bara att börja traska...

Helikopterscenen

Stressa gärna lite extra medan de flyr genom snön. Låt dem höra hundskall och fordon som bränner runt. Kanske någon hinner ifatt dem vid något tillfälle. Efter ca en halvtimme har IDC Fuyijama i alla fall lyckats skrapa ihop två stealth-helikoptrar som jagar hjältarna. Varje helikopter är beväpnad med en FN/BR M3HB .50 kulspruta, och de tänker minsann sänka Blade och hans gäng. Nu gör det inget om någon blir skadad. Låt det kännas som en hyfsat jobbig situation ett tag. Till slut ska helikoptrarna stryka med dock, den ena spektakulärt, den andra ganska lugnt. Den ska bli skadad och tvingas landa, så att karaktärerna kan ta över den. Oavsett om de lyckas plocka en helikopter, eller om de springer hela vägen, så kommer de till slut fram till en stad.

Katten passerar två gånger.

De lyckas ta sig till återsamlingsplatsen vid stadens enda hotell, Savoy, och möts där av sin kontaktman från Europafederationens underrättelsetjänst. Han ber dem följa med in på ett av hotellrummen, där han tar emot skivan och tackar dem för hjälpen. De får sedan flygbiljetter för att förflyttas till nästa område där de behövs. Transporten sker med ett privatplan, och destinationen är hemlig, enligt "need-to-know"-principen. Under flygresan uppstår en "glitch i Matrixen". Allt blir svart för bråkdelen av en sekund, tiden verkar stå stilla, inga ljud hörs... Sedan fortsätter resan som om inget hade hänt, förutom att vi nu plötsligt är inne i tränings-simuleringen av Operation Schröder. Planet landar i Bryssel, och gänget möts av Pierre Clairmont, mellanhand för deras nya uppdragsgivare, Sony. De åker limmo till ett hotell, och under färden briefas de om sitt nya uppdrag.

Da plan...

Schröder ska alltså skjutas av medan han håller tal vid det nya sjukhuset imorgon. Clairmont informerar gruppen om Operation Schröder och dess bakgrund (se ovan). Två skyttar ska användas, och de ska skjuta från olika vinklar. Lämpliga byggnader i närheten av sjukhuset har valts ut, och två svarta Daimler-Chrysler vans med tonade rutor kommer att tillhandahållas som flyktbilar. Den ena byggnaden är ett bostadshus för medelklassen, och det borde inte vara några problem att ta sig upp på taket. Den andra byggnaden är värre. Ett lokalt säkerhetsföretag, Securité Europa, har sitt huvudkontor där, och för att få rätt vinkel måste skytten ta plats i ett kontor på 7:e våningen. Det finns både automatiska säkerhetssystem och en mindre vaktstyrka.
Byggnaden öppnas 07.00, men de flesta kommer inte till arbetet förrän 08.00. Antingen kan man beställa tid hos Michelle Bisset, som arbetar i det berömda kontoret, och hoppas att ingen reagerar på de märkliga väskorna man har med sig, eller så kan man ta sig in under natten, och undgå upptäckt fram till 09.00. Andra lösningar bör uppmuntras, men att skjuta sig in är ingen bra idé. Det får gärna bli lite svårt och jobbigt här, särskilt när det är dags att ta sig ur byggnaden efteråt. När alla sitter i skåpbilarna och är på väg bort, är simuleringen över.

Game over man, game over!

Programmet avslutas, och allting blir svart och tyst, precis som under flygresan. Sedan befinner sig rollpersonerna i ett mörkt rum, på fem, svarta britsar. De har varsin kontakt i bakhuvudet, och det är ganska uppenbart att de har bytt utseende. Dela ut de vanliga karaktärerna, Jean Brisseau, Josephine Martin, René Croix, Alexa deGuilbert och Takei Hirosu.
Här kan det behövas lite tid medan du förklarar vad som just hänt. Rollpersonernas minne är ju tillbaka igen, men det är en omskakande upplevelse att logga ur CSIn. Spelarna kommer onekligen att undra vad de nya karaktärerna är för ena...
Sonys projektansvarige för CSI-enheten, Pieter Tjetski, kommer snart in i rummet för att höra hur speltestet gått, och om de har några kommentarer. Ingen verkar ha märkt att karaktärerna har sett fel saker, så det ska inte vara några problem att komma ut. Om någon försäger sig försöker Tjetski bussa säkerhetsvakterna på dem, och sedan låter han Gerhards legosoldater ta med dem på en "biltur" ut i skogen... Det vore ju tråkigt om de inte lyckas smita...
Om de får för sig att skaffa en kopia av tränings-simuleringen så bör det uppmuntras, men det ska inte vara lätt. Tjetski kommer att vara misstänksam.
René har hört talas om Jürg Schröder, och om de kollar upp namnet online är det inte svårt att få reda på det mesta om honom. Bland annat att han verkligen ska inviga ett nytt sjukhus för folk som drabbats av problem med biotech, precis som i spelet, och att det ska ske den 5 mars, om två dagar.

Speltestet är över strax före elva på kvällen, så det finns inte mycket att göra förrän imorgon. Polisen har mycket att göra under nätterna i Bryssel, så de har knappast tid med några konspirationsgalningar, utan de uppmanas ringa igen i morgon.

Dag två

Legosoldaterna går igenom tränings-simuleringen på morgonen, och Tjetski upptäcker att rollpersonerna förmodligen bör tystas. Oavsett vad rollpersonerna gör så kommer Schultz att hitta dem minst en gång. Efter att Sony upptäckt att de sett fel simulering, skickas Schultz gäng till deras bostäder, i bokstavsordning, under dagen. Sedan försöker Sony spåra rollpersonernas mobiler, och de kommer givetvis att bevaka alla flygplatser och maglevstationer. Framåt kvällen har Sony kommit åt Transnet, och börjar spåra rollpersonernas fordon. När Shultz väl hittar dem är det Alexas livvakt, Niles, som träffar dem först. Han avlider spektakulärt, och detta ska ge rollpersonerna en förvarning, så de får en chans att komma undan. Dagen bör i övrigt användas till förberedelser, och att prova lite olika teorier.

You're on your own

Om rollpersonerna kontaktar polisen får de en otrevlig överaskning. Sony har byggt och levererat Brysselpolisens kommunikations-system, och har givetvis planterat in en säker avlyssningsmetod. Så fort namnet Schröder nämns kommer polisens telefonist att informeras av datorn att koppla om samtalet. Rollpersonerna får då tala med en av Tjetskis hejdukar, och Gerhard Schultz informeras om varifrån samtalet kommer...
Om de tar personlig kontakt med en polis kommer Schultz att "råka" hitta dem, och polisen avlider i det efterföljande tumultet. Observera dock att de allra flesta av Bryssels poliser inte kommer att vilja ta i den här storyn med tång!
Försöker de kontakta Schröder kommer en av hans sekreterare att avfärda dem som ytterligare ett gäng galningar, och om de inte passar sig kan de bli arresterade!
Pressen är naturligtvis intresserad, men de kommer inte att hjälpa rollpersonerna på något sätt, de kommer istället att be dem bära med sig varsin kamera och försöka stoppa mördarna på platsen. De kan inte heller rikta så här allvarliga anklagelser mot ett megaföretag utan att ha bevis för det, eftersom Sonys justitieavdelning skulle flå dem levande.
Philips kan inget göra, men uppmanar Josephine att försöka gräva fram bevis mot Sony.
Alexas far går inte att få tag på.
Kort sagt, det är meningen att de ska klara det här själva, och ingen kommer att ta dem på allvar. Riktigt innovativa lösningar kan få gå hem, men låt dem inte komma undan för enkelt.

Dag tre

Schultz och hans gäng har order att fullfölja operationen, oavsett vad rollpersonerna har tagit sig till. Sony har lagt alldeles för mycket resurser på det här för att kunna avblåsa det. Dessutom räknar Tjetski med att de obetydliga proggarnördarna inte ska kunna göra något för att riskera operationen. Om rollpersonerna dödat fler än fem legosoldater får de förstärkningar nu. De ska i alla fall vara minst fem under Operation Schröder. En förare till varje van, som sitter och väntar utanför de båda husen. En skytt på taket till bostadshuset, team 2, samt en skytt och en backup i Securité Europa-byggnaden, team 1. Om fler av dem är i livet har de följande positioner: En backup till team 2, två till som följer med team 1, en på gatan utanför Securité Europa, och en på gatan utanför bostadshuset. Gerhard själv sitter i första teamets van och överser operationen. De kommer att inta positionerna 08.30, och har ett möte med Michelle Bisset som förevändning för att komma in i byggnaden. Miss Bisset kommer att ligga nedsövd bakom sitt skrivbord under hela förmiddagen.
Det här är enda gången rollpersonerna vet var Schultz och hans gäng kommer att befinna sig. Ett ypperligt tillfälle att hämnas för gårdagens hetsjakt med andra ord. Kom dock ihåg att Schultz vet vad rollpersonerna vet, så han lär vara beredd på problem. Polisen kommer att fördröjas av Sony om skiten träffar fläkten, och de anländer inte förrän 09.05. Det är ju inte omöjligt att rollpersonerna lyckas övertyga polisen om hur det ligger till, men allra bäst är det nog om de inte är kvar då.

Upplösningen

Eftersom det är helt omöjligt att förutse vad rollpersonerna gjort, och vad som kommer att hända, är det ganska mycket upp till dig att avgöra hur det går på slutet. Väldigt många faktorer spelar in här, så du har ganska fria händer. Kom de undan? Vad gör polisen? Hur mycket kan rollpersonerna bevisa? Överlevde någon som kan förhöras? Vad gör Sony? Vad gör Schröder? Vad gör Alexas far? Vad gör Philips? Ge lite extra poäng om de lyckas bra, eller tvingar fram en cool händelseutveckling :)

Poängbedömning

Gruppen klarar tränings-simuleringen	10 (-1 för varje person som avlider, förutom Schröder)
Schröder överlever	5
Schults och hans gäng utplånas	5
Tjetski avlider	5
Sony tror att RPna är döda	10
För varje av de "riktiga" karaktärerna som dör	-10
"Bra rollspelande" (skojighetsfaktor)	0-20 SLs bedömning
Innovativa lösningar	0-20 SLs bedömning
Hemmabyggd cybertech	0-5 SLs bedömning

Det hela går ju givetvis ut på att överleva i första hand. Att rädda Schröder är bara en bonus. Bästa sättet att överleva är att få Sony att tro att gruppen utplånats, eller att de i alla fall tappar spåret totalt. Schultz är den som har mest koll på den biten, så om han och hans gäng dör utan att hinna rapportera till Tjetski kommer rollpersonerna att få en hel del försprång. Notera att om både Schultz och Tjetski dör är det likvärdigt med att Sony tror att gruppen tagits om hand. Ingen inom Sony har tillräckligt med koll för att fortsätta jakten. De kommer aldrig att kunna bevisa något mot Sony i en domstol, och att träda fram i media vore att be om det, med tanke på att de lär ha ett pris på sina huvuden.

Allmän SLP/polis/säkerhetsvakt/rödskjorta
Alla värden 10
Glock 50 9mm pistol
I undantagsfall kanske någon har en IMI MicroUZI-43 5.7mm kpist

Gerhard Shultz legoknektar, 10st (du kan sätta in fler om det behövs)
Alla värden 13
H&K MP5 A9 9mm kpist
Två av dem har varsitt H&K PSG-21 7.62mm gevär

John Blade, 31
Gruppens obestridde ledare. John är kraftigt byggd, ca 185cm lång och väger 90kg. Han är klädd i jeans, kevlarväst och svart läderrock. Han ser bra ut, och har mycket välfriserat svart hår, ca 10cm långt. Oavsett vad han utsätts för är frisyren alltid lika snygg, han använder nämligen Feldheimers Style-n-go hårgelé.
Självklart bär han också sina DO Noglare™ med stolthet.
John har sin bakgrund i Europeiska arméen, där han utbildades i ett av de hårdaste förbanden. Han lämnade dock sin militära bana för att starta eget, och nu leder han denna grupp legosoldater.
Anna är hans flickvän, Karl är en polare från tiden i arméen, och Tanya och Erwin har han nyligen rekryterat för deras färdigheter.

Utrustning:
DO Ultraripper .10 autoshotgun.
H&K G3 A1 7,62mm automatkarbin med massor av tillbehör, inklusive underliggande granatkastare, ljuddämpare och lasersikte.
Glock 50 9mm pistol.
Stridskniv.
Två burkar Feldheimers Style-n-go hårgelé.
Några osorterade handgranater.
All utrustning finns i specialgjorda fickor och hållare innanför läderrocken.
Dessutom har John en hel del cybernetiskt godis.

STY 16
TÅL 16
RÖR 14
PER 14
PSY 14
VIL 14
BIL 13
SYN 14
HÖR 14
TO 80
FÖR 12

Viktiga färdigheter:

Automateld	22
Gevär	16
Närstrid	19
Pistol	18

Anna Colt, 27
Johns flickvän och världens hårdaste brud. Hon är 180cm lång, väger 65kg och är riktigt snygg. Hon har långt, svart hår i en hästsvans, och går klädd i åtsittande, svarta läderkreationer som visar så mycket hud som möjligt. Hon har sina pistoler i höfthölster, samt en katana på ryggen.

Utrustning:
2 Colt Manhunter .50 pistoler
Katana
Plus lite extra cybernetik, bl.a. ett väldigt uppgraderat nervsystem.

STY 14
TÅL 15
RÖR 24
PER 16
PSY 12
VIL 12
BIL 11
SYN 12
HÖR 12
TO 120
FÖR 16

Viktiga färdigheter:

Pistol	20
Svärd	26
Närstrid	26
Allt som har med smidighet att göra	18

Karl Steel, 35
En gammal armé-polare till John, som följde med när John lämnade militären. Karl är en jättelik man, över 2 meter lång, 145kg tung och med överarmar som de flesta fotbollsspelares lår. Han har snaggat, lingult hår, både på huvudet och på bröstet, och han talar med tysk brytning eftersom han var stationerad utanför Berlin väldigt länge. Han går klädd i ett par gröna militärbyxor med handgranater i fickorna, samt sina två kulsprutor med tillhörande ammunitionsband. Han brukar dessutom bära Tanyas gevär och en hel del Semtex, för hon klarar ju inte av det själv. Han gillar dock att pyssla om "lillflickan", och ser sig nog lite allmänt som hennes storebror.

Utrustning:
2st Kalashnikov PKM 7,62mm kulsprutor.
Stridskniv.
Diverse granater.
Cybertech, både intern och extern. Mycket hydraulik och pansar...

STY 30
TÅL 28
RÖR 10
PER 10
PSY 11
VIL 11
BIL 8
SYN 10
HÖR 10
TO 60
FÖR 9

Viktiga färdigheter:

Automateld	22
Närstrid	20

Tanya Thorne, 24
Tanya är relativt ny i gruppen, men har kommit in bra i gänget. Karl är lite överbeskyddande ibland, men han är ju väldigt snäll, och det är bra att han hjälper till med att bära "Richard", Tanyas Steyr...
Hon är 175cm lång, väger 55kg, är löjligt snygg och har en kropp som skulle få vilken playmate som helst att skämmas. Hon har midjelångt hår med pigmentenhet, och föredrar blont eller rött hår. Hon har alltid sitt Fleurelle Universal Makeup-kit nära till hands, så hennes håruppsättningar och sminklager är hela tiden i perfekt skick. Klädvalen varierar grovt beroende på omständigheterna. Hon har i alla fall en uppsättning för varje tänkbar situation, allt från rosalackerade termokläder med pälspuffar till generöst urringade festblåsor. Gemensamt för alla är att de visar upp så mycket som möjligt av hennes felfria figur.

Utrustning:
Steyr AMR-4 15mm Anti Materiel Rifle
Rikligt med Semtex
Karl brukar bära ovanstående.
8 kastknivar i ett midjebälte.
Makeup-kit från Fleurelle

STY 11
TÅL 10
RÖR 16
PER 22
PSY 12
VIL 12
BIL 12
SYN 18
HÖR 18
TO 90
FÖR 11

Viktiga färdigheter:

Förföra	26
Gevär	18
Kastkniv	18
Sprängteknik	16
Övriga sociala färdigheter	20

Erwin Smith, 26
Gruppens nyaste medlem. Han rekryterades för drygt en månad sedan av John för sina omfattande kunskaper inom elektronik-området. Erwin är en mästare i allt från lödning till forcering av ICE.
Erwin är 160cm lång, väger 50kg, har riktigt tjocka glasögon, råttfärgat, stripigt hår och väldigt töntiga kläder. Han är dessutom hemligt förälskad i Tanya, och trots att han bara känt henne i en dryg månad har han gjort hur många hemsidor som helst till hennes ära.

STY 8
TÅL 9
RÖR 10
PER 8
PSY 18
VIL 12
BIL 28
SYN 4 (8 med glasögon)
HÖR 9
TO 20
FÖR 8

Viktiga färdigheter:
Allt som har med elektronik att göra 25

Jean Brisseau, 33
Jean är 185cm och väger 90kg. Han ser till att hålla sig i trim, och är ovanligt vältränad för en mjukvarunisse. Han har svart, välskött hår och trendriktiga kostymer.
Han växte upp i slummen i Paris, och hamnade snart på en kriminell bana. Efter att ha slagit ihjäl sin systers hallick tvingades han fly, och hamnade i främlingslegionen. Där fick han en gedigen utbildning i både vapenhantering, elektronisk krigsföring och programmering. Vid 27 års ålder lämnade han legionen, skaffade en ny identitet genom sina gamla kontakter, och lyckades få anställning hos Sony, där han arbetat i sex år nu. Han har äntligen hittat sin plats i livet, och har avancerat till gruppchef för ett gäng programmerare. Det senaste projektet har varit att framställa en del av spelmotorn till den nya titeln Violent Strike III.
Han bor i en standard-etta i Sonys del av Bryssels företagsdistrikt.

Utrustning:
Några kvalitets-kostymer, varav en är en äkta Feldheimer
Mobil, solglasögon, portföjl, GM Hornet sportbil, lite allmänna yuppiegrejer.
H&K MP5 A9 9mm kpist
Glock 50 9mm pistol
Licens för båda, men han bär givetvis inte omkring på dem. Helmantlad ammo.

STY 15
TÅL 14
RÖR 13
PER 14
PSY 10
VIL 12
BIL 12
SYN 13
HÖR 10
TO 44
FÖR 9
STRV 10

Viktiga färdigheter:

Pistol	12
Automateld	14
Programmering	15
Elektronik	13
Säkerhetssys.	13
Undre världen	12

Plus lite annat som kan passa in i hans bakgrund

Josephine Martin, 28
Josephine är 170cm och väger 58kg. Hon är i god kondition och spenderar uppenbarligen en hel del tid på gymmet. Hon ser mycket bra ut, och har långt, svart hår som dock oftast är affärsmässigt uppsatt. Hon bär diskreta men eleganta kläder.
Hon växte upp i företagsdistrikten utanför Antwerpen, och båda hennes föräldrar arbetar för Philips där. Hon utbildades i företagets regi, och visade sig vara lämpad för en speciell roll i företagets struktur. Hon rekryterades av Philips säkerhetstjänst, som gav henne en ny identitet samt ordnade en anställning hos Sony i Bryssel. Där har hon nu arbetat i fyra år, och hela tiden verkat som spion åt Philips. Det senaste projektet har varit att framställa en del av spelmotorn till den nya titeln Violent Strike III, under ledning av Jean Brisseau.
Hon bor i en standard-etta i Sonys del av Bryssels företagsdistrikt.

Utrustning:
En samling hyfsade affärskläder
Mobil, bärbar dator (med isbrytare, kamoflage och skyddsprogram, professionell kvalité, samt satellitlänk för att kunna ta kontakt med en av Philips agenter)
Vespa, Ford-Mitsubishi
Glock 50 9mm pistol, i värsta fall. Hon bär givetvis inte omkring på den. Helmantlad ammo

STY 12
TÅL 13
RÖR 15
PER 15
PSY 14
VIL 12
BIL 12
SYN 11
HÖR 11
TO 31
FÖR 9
STRV 6

Viktiga färdigheter:

Pistol	12
Programmering	13
Hacking	15
Säkerhetssys.	13
Agera	12
Förföra	13
Infosökning	12
Övertalning	12
Det mesta	10

René Croix, 30
Med sina 118kg och 188cm är René en man med pondus. Han har mer skägg än hår, och svettas alltid ymnigt, särskilt om han skulle tvingas använda trapporna. Klär sig aldrig i annat än bomullsbyxor, skjorta och slips.
René har bott i Bryssel i hela sitt liv, och tillbringat mycket tid online. Han är mycket vetgirig, och intresserad av det mesta. Den stora passionen är dock vapen, och han missar aldrig en chans att besöka en skjutbana.
Han är utbildad civilingenjör, och direkt efter universitetet fick han en anställning hos Sony, där han nu arbetat i sex år. Det senaste projektet har varit att framställa en del av spelmotorn till den nya titeln Violent Strike III, under ledning av Jean Brisseau.
Han bor i en standard-etta i Sonys del av Bryssels företagsdistrikt.

Utrustning:
En massa skjortor och dåligt matchande slipsar
Mobil
BMW herrgårdsvagn
Colt Super Anaconda .44 revolver
Walther P-810 11mm pistol
IMI Desert Eagle III .357 pistol
Steyr AUG 5.56mm automatkarbin
Ruger Hunter .12 hagelgevär
Han har licens för allihop, men de förvaras givetvis hemma i lägenheten.
H&K HK-42 E 5.5mm kulspruta, samt 4st CWS Mk37 handranater. Licenser saknas dock...
Gott om ammo av alla slag.

STY 10
TÅL 13
RÖR 7
PER 8
PSY 9
VIL 12
BIL 15
SYN 9
HÖR 11
TO 27
FÖR 7
STRV 4

Viktiga färdigheter:

Pistol	16
Gevär	14
Automateld	15
Programmering	15
Datateknik	15
Elektronik	15
Infosökning	13
Värdering	13
Kunskapsfärd.	13

Alexa deGuilbert, 23
165cm lång och väger 49kg. Hon har rött hår och gröna ögon, men det kan ändras med pigmentenheter. Hon bär alltid märkeskläder från Fleurelle eller Mariposa.
Reinhard deGuilberts enda barn och arvinge till familjens vinimperium. Äckligt bortskämd och naiv. Hon växte upp på familjens ägor utanför Lyonnais i södra Frankrike, och utbildades av privatlärare. Hon kände sig hela tiden uttråkad, och lyckades till slut tjata sig till att få flytta till en storstad. Fadern talade med en av sina bekanta, Sony Bryssels VD, och Alexa fick raskt anställning där. Trots bristande kunskaper har hon arbetat med att framställa en del av spelmotorn till den nya titeln Violent Strike III, under ledning av Jean Brisseau.
Hon bor i en av familjens lyxvillor, en bit utanför Bryssels företagsdistrikt. Säkerhetssystemen är omfattande.

Utrustning:
Hur mycket som helst egentligen. Allt hon tjatat sig till under 23 år.
Limousin med chauffören/livvakten Niles Bennet. Niles har en Glock 50

STY 8
TÅL 10
RÖR 13
PER 13
PSY 12
VIL 16
BIL 11
SYN 12
HÖR 12
TO 24
FÖR 8
STRV 0

Viktiga färdigheter:
Socialt uppt. 18
Stil & smak 16
Förklädnad 14(smink)
Alexa kan egentligen inget annat... Men hon är ju rik!

Takei Hirosu, 31
En liten japan på 167cm och 55kg. Han har svart hår i page-frisyr och går klädd i billiga kostymer, som de flesta företagsprogrammerare. Han är född och uppvuxen i Osaka, där hans familj arbetat för Sony i flera generationer. Han fick utbildning av företaget, men satsade i sin ungdom mer på en karriär inom kampsporten Budo 2000. Det gick emellertid dåligt, så han flyttade till Europa för fyra år sedan och spetsade till sina datakunskaper. Han har sedan dess arbetat åt Sony Bryssel som matematiker och programmerare. Det senaste projektet har varit att framställa en del av spelmotorn till den nya titeln Violent Strike III, under ledning av Jean Brisseau.
Han bor i en standard-etta i Sonys del av Bryssels företagsdistrikt.

Utrustning:
Hyundai motorcykel
Lite allmänna Budo 2000-attiraljer, dräkter, pokaler...
Hyfsat normal garderob, lite kostymer, lite annat
Mobil, diverse kort, det vanliga

STY 11
TÅL 13
RÖR 17
PER 11
PSY 16
VIL 14
BIL 12
SYN 16
HÖR 18
TO 29
FÖR 10
STRV 0

Viktiga färdigheter:

Akrobatik	13
Hoppa	13
Klättra	13
Närstrid	15
Smyga	13
Matematik	15
Programmering	12