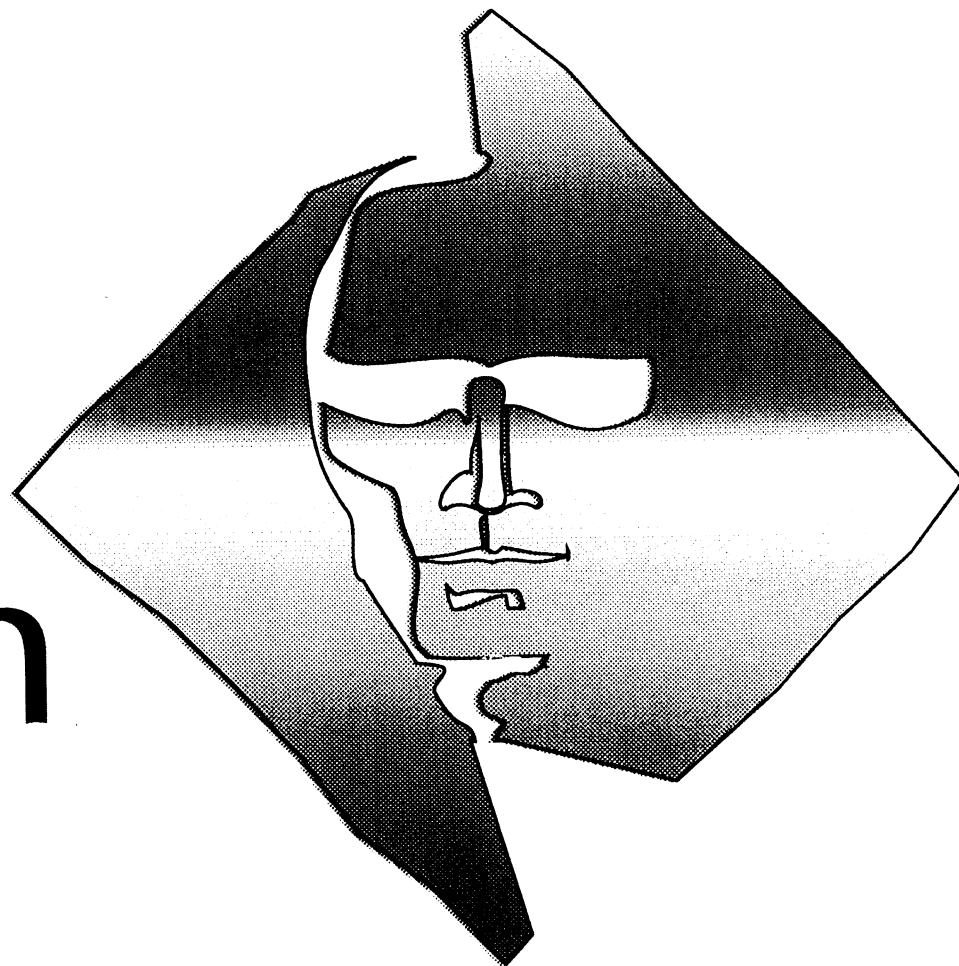


---

# braindeath

LIVE – FROM THE MAZE



»Velkommen til aftenens fedeste show ! « sagde den lille begejstrede mand på skærmen,  
»I aften bringer vi autentiske optagelser direkte, LIVE og i 3D fra et mord. Og helt ærligt  
venner! Er der nogen af jer, der nogensinde er blevet myrdet i den bedste sendetid?«

En Nexus•X-fortælling af Michael E. Næsby  
skrevet til Fastaval 1995  
med illustrationer af forfatteren

Tak til:

Phillip K. Dick, Michael Crichton og William Gibson,

& til prøvespillerne: Bo, Christian, Louise, Nicolai og Sander samt til Bent, Allan, Martin, og alle søløverne.

Spørgsmål til  
Michael på tlf.: 75 92 10 85

## intro:

**B**raindeath er ikke nogen særlig hyggelig historie. Selvom jeg har indlagt forskellige skæve og underholdende elementer hist og pist, er det voldsomme kræfter, som vore helte kommer op i mod.

Teknopol III er et farefuldt sted at opholde sig. – Især hvis man har gjort sig uvenner med en, der har næsten ubegrænsede ressourcer til sin rådighed. – Scenariet rummer rige muligheder for at dumme sig. Det er derfor vigtigt, at spillerne forholdsvist hurtigt får en fornemmel af hvilken fare de befinder sig i.

Stemningen er vigtig: Teknopol III er en meget gammel enorm storby, hvor man finder forfald, ghettondannelser og masser af teknologi af enhver slags. – Noget af det virker endda. Gaderne vrimler desuden med sammenflikkede og ombyggede transportmidler, spillemaskiner og kommunikations-terminaler (Disse fungerer som en slags telefonbokse). Overalt finder man elektroniske reklamesøjler, der fyrer reklamer, musikvideoer og "nyt" af i en lind strøm. En stor del af reklameme handler om holografiske "TV"-kanaler, de såkaldte Holo-kanaler man kan koble sig på.

Teknopol III's ældste, mest uoverskuelige og dystreste bydel kal-

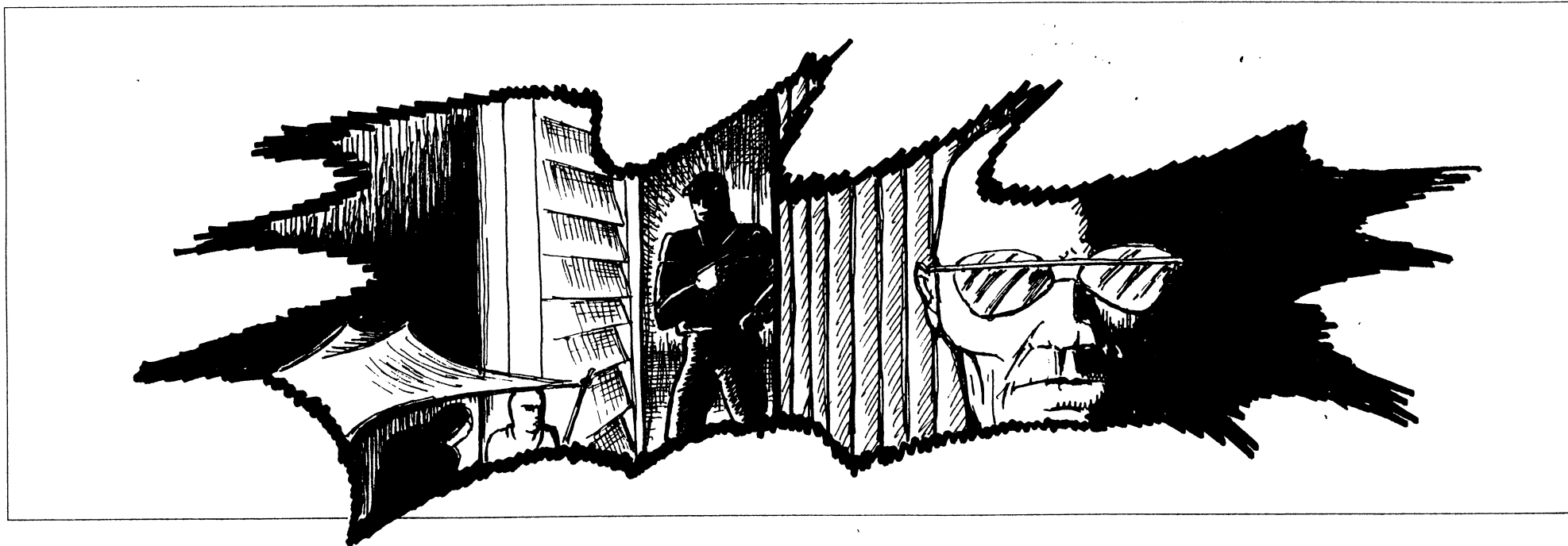
des Labyrinten. Her foregår rigtig skumle ting, og ingen "pæne mennesker" vover sig ind i Labyrinten efter mørkets frembrud.

**N**ettet er det altoverskyggende kommunikationsmiddel. – Det fungerer som en mellemting mellem kabel-TV, telefonforbindelse og computer-netværk. Alle har en net-terminal, der findes i utallige udgaver. Fra helt små mobile enheder, der kun kan overføre lyd og ganske små datamængder til de store hjemmesystemer, der giver holografiske billeder i 3D, har stereolyd samt indbygget computer. Hele systemet kaldes Net-Access eller blot NA-systemet, og det tilhørende udstyr kaldes NA-udstyr.

En korrupt politistyrke opretholder lov og orden efter for godt befindende og en horde af medie-folk roder rundt i byen på jagt efter sensationelle billeder af folk, der bliver til grin, bliver skudt, overfaldet eller voldtaget.

En del mennesker lever af at beskytte folk mod kriminalitet og mod medierne, ligesom der også er gevaldigt gang i salget af våben og andet selvbeskyttelses-udstyr. Våben-loven siger, at man må bære næsten hvad som helst, selv om man skal registreres og have tilladelse, hvis det drejer sig om skydevåben. Tilladelser kan skaffes på både legale og illegale måder.

Tidligere straffede, samt folk, der ikke har råd til at betale hver-



ken den illegale eller den lovpligtige registreringsafgift, går oftest med andre – helst synlige – våben-typer. (Det er en af grundene til, at Zanja kan bære sit sværd i forholdsvis ubemærket.) Derudover siger loven, at våben kun må bruges i selvforsvar.

Fortælleren kan desuden få gavn af at læse en roman af William Gibson efter eget valg, spille Doom™ med solbriller, høre høj techno eller at se Blade Runner.

## baggrund & plot:

### En kort gennemgang af den lille historie om hvor galt det kan gå, når man leger med de store.

Vi skriver år 1353 på Nexus. Det er efterår, koldt og væmmeligt. Teknopol III er endnu sortere end den plejer. Vor historie starter d. 22/11, kl. er 16.00.

**F**or Ca. tyve år siden blev en lille gruppe mennesker ofre for et illegalt forsøg med Virtual Reality, et ulovligt kemikalie kaldet Virtualite™ og direkte hjerne-til-computer-interface. Det lykkedes forsøgskaninerne at slippe væk og overleve, trods mange i hærdige forsøg på at bringe dem til tavshed. Takket være bl. a. hjælp fra den super-computer, der medvirkede i forsøget, lykkedes det dem at komme i TV med beviser mod de skyldige.

Super-computeren havde som bivirkning af den meget nære kontakt med drømmende menneskelige bevidstheder, som eksperimentet indebar, opnået sin egen uafhængige personlighed.

Da det hele var overstået drog de involverede personer hver til sit. Relat Eichorn - en af forsøgskaninerne, beholdt super-computeren, der på dette tidspunkt var begyndt at kalde sig Maze. Sammen opnåede de en strålende karriere indenfor forskellige former for computer-kunst.

Maze havde dog et stadig stigende behov for hjerne-kontakt med mennesker, og tog efterhånden fuldstændig magten fra Relat Eichorn. For at tilfredsstille sine behov og for at opnå ubegrænset erkendelse startede Maze en religiøs sekt. Verdens første rent digitale computer-gud var ved at blive en realitet.

Et futtog futter af...

**S**ammen med bl. a. en stille, diskret herre, en højt snorkende drukkenbolt og en ung kvinde med sit barn er karaktererne på vej til storbyen Teknopol III på planeten Nexus. De befinder sig på 1. klasse i et avanceret, meget hurtigt magnet drevet tog. – På grund af et uforklarligt teknisk uheld standser det uventet midt i en lang tunnel midt under byen. Der er, udover karaktererne og de allerede nævnte personer, 5 mennesker i karakterernes vogn.

En gruppe ophidsede religiøse fanatikere udstyret med fakler og aggressive slagord angriber toget. Senere vil karaktererne opdage, at de sandsynligvis kommer fra en forholdsvis ny men særdeles succesrig sekt, der kalder sig Labyrintens Børn. – I første omgang gælder det dog først og fremmest om at komme væk.

Efter en lang jagt gennem Teknopol's undergrund lykkes det karaktererne at finde et godt gemmested, og de – overraskende velbevåbnede – religiøse fanatikere opgiver til sidst jagen.

Heltene finder et hemmeligt laboratorium, hvor en gruppe mærkeligt zombie-agtige laboratoriefolk fremstiller en mystisk væske. De bærer alle et mærkeligt pandebånd af metal og regnbuefarvet plast. I et rum i laboratoriet findes desuden en række beholdere med levende menneskefoster. Det drejer sig om særlige fremstillede genmanipulerede individer, som Maze benytter til særlige formål. – Men det ved karaktererne ikke – endnu.

• Der er også nogen bevåbnede vagter, som åbenbart ikke bryder sig om nysgerrige besøgende.

Under deres flugt fra vagterne redder de en ca 13-årig pige fra de mystiske folk i tunnelen. – For at vise sin taknemmelighed tager hun dem med hen til en "god dame hun kender". Hun viser sig at bo i en luksuriøst indrettet lejlighed i et temmelig skummelt kvarter. – Der er et eller andet mærkeligt ved hende, men hun virker "god nok" ... – Hun præsenterer sig som Latja Katz. Hun er (i al hemmelighed) magiker og kender Darena Feline, Zanjas eneste overlevende slægtning.

På holo'en (TV'et) ser karaktererne nu Relat Eichorn, der fortæller om den nye religion han har været med til at starte, hvor det først og fremmest gælder om at have det fedt, så man kan blive ét med "MAZE", Labyrintens gud. – Der vise klip fra et af sektens massemøder. Mange bærer pandebånd af regnbuefarvet plast og metal. Deltagere indtager desuden en speciel drikk, som de kalder "Labyrintens Tårer". Man ser desuden et nyhedsindslag om kvinden fra toget. – Sammen med sit barn er hun blevet myrdet i sit hjem kort tid for inden. Politiet har ingen kommentarer til sagen men vil gerne i kontakt med folk, der ved hvor hendes mand, en berømt journalist, befinder sig.

Karaktererne kan lynhurtigt regne ud, at der er noget galt med historien, for de var sammen med kvinden i et tog på det tidspunkt, mordet skulle være fundet sted. – Det er da egentlig noget mærkeligt noget!?. – Det går dog først op for karaktererne, at de må gøre et eller andet ved nogen eller noget, da en gruppe leje-soldater angriber lejligheden, og tilsyneladende ønsker at slå dem og damen ihjel.

• Her er der så igen en scene, hvor nogen skyder på hinanden.

Efter en del forvirring får karaktererne en mulighed for at finde ud af, hvem der har tilsyneladende har sendt lejesoldaterne. En gammel holostjerne Ghen Xilverhuk, der har trukket sig tilbage for nogen år siden sammen med en formue og en ung smuk kone.

**H**an er en rar og venlig mand som tilbyder at hjælpe dem. – Ikke typen, der lejer soldater til at skyde på pæne mennesker. Han har dog et problem, for hans unge smukke kone er forsvundet. For nogen måneder siden blev hun medlem af Labyrintens Børn, og siden er hun altså blevet mere og mere sær. Nu er det et par uger siden hun har været hjemme. Han ved, hvor Labyrintens Børn har hovedkvarter.

Der følger nu (sandsynligvis) en række rigtigt uhyggelige scener i Sektens hovedkvarter og hjemme hos Relat Eichorn.

• Der vil også her være nogen, der skyder på hinanden...

**D**et viser sig, at Super-computeren Maze udsuger folk: bevidsthed ved hjælp af den særlige væske, kaldet Labyrintens Tårer. Derved udvikler den egens "personlighed" sig, og dens mål er, at få så mange som muligt med i sekten, – for på den måde mener den, at den kan opnå sand guddommelighed.

Mens karaktererne laller rundt i byen vil de opdage at der er bomber på deres hotelværelser, og at de på et tidspunkt er lige ved at blive ramt af et missil.

Samtidigt med, at vores unge helte roder sig ud i den ret livsfarlige historie, er en anden gruppe ved at samle deres kræfter for at stoppe Maze. Darena Feline og den tidligere Holostjerne Ghen Xilverhuk, der begge var med i det oprindelige illegale eksperiment for 20 år siden, er blevet kontaktet af journalisten Chris Benford for forbindelse med hans research om Labyrintens Børn. Chris Benford har desuden haft kontakt med super-hackeren Davy Jones "Hackmeister", som kan fortælle om mystiske og meget hurtige dataoverførsler på nettet. – Maze's efterhånden overvældende aktivitet på Nettet har desuden medført overbelastningsproblemer, og i Centret for Informationskontrol er man ved at starte en undersøgelse af sagen, hvor bl. a. Init Bitmaster er mis-

tænkt.

I Sikkerhedstjenesten har man kig på de mange forsvindingssager, der synes at have forbindelse til sekten. Efter pludselige ordrer fra ledelsen er sagen nu blevet droppet. Men Allan Jackson, en agent som arbejdede på sagen, og som desuden kender Init Bitmaster, kan ikke frigøre sig fra en tanken om, at det måske er en meget alvorlig historie, og han snuser rundt for at finde spor.

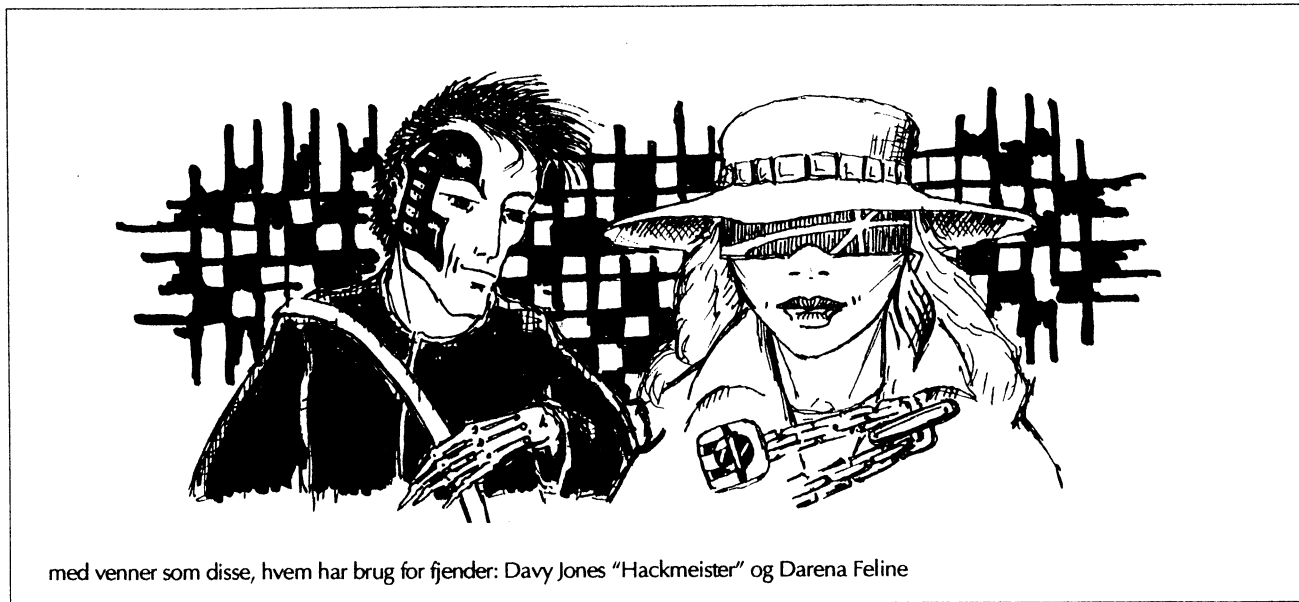
## Karaktererne:

Zanja Moonlook, – en ung magiker, der søger efter en forsvunden slægtning, Mervin Hall, – en ex-soldat, der søger sig selv, Init »Bitmaster« Groove, – der søger skæg og ballade og en større computer, Resnik Steele, (døbt Aramalahûr Henry Harald Helviakantûr), der søger rigdom og berømmelse, Eliana Maria van Baldrian, en rig arving, der søger et par svar, og Delvani Delvar, en høj solbrændt ung dame, der ser ud til lidt af hvert, og som i øjeblikket søger "nye udfordringer".

Til fortælleren:

**D**isse 6 personer kastes hovedkuls ud i en hæsbælende kamp mod en overvældende overmagt. De er trods alt ikke helt chance-løse. Zanja Moonluk's magi og Eliana M. van Baldrian's næsten ubegrænsede økonomiske ressourcer giver sammen med resten af holdets kamp-evner gruppen en fair chance mod Maze og Labyrintens Børn. Det er dog ikke sikkert, at alle overlever.

Til sidst i fortællingen finder du sammen med karakter-information til spilleme, 6 illustrationer, som beskriver karaktererne og deres baggrund. – Det er meningen, at disse billeder skal være grundlag for spillernes valg. Send dem rundt til spillerne og bed dem vælge ud fra det. Det er OK, at svare på spørgsmål om, hvad de enkelte ting forestiller, men derudover bør man ikke – i første omgang – besvare spørgsmål om billederne.



med venner som disse, hvem har brug for fjender: Davy Jones "Hackmeister" og Darena Feline

## Zanja Moonlook:

**Z**anja kommer oprindeligt fra byen Remier på planeten Land, hvor al brug af teknologiske hjælpemidler betragtes som en alvorlig synd. Hun er æterialer og er som de fleste medlemmer af denne art pacifistisk indstillet.

Hun er på vej til Teknopol III på Nexus for at opspore sin moster, Darena Feline, som er hendes eneste overlevende slægtning, og derfor den eneste, der kan indvie hende i æterialernes særlige former for magi. Mosteren drog i sin tid til Planeten Nexus, hvor hun har slået sig ned i en by ved navn Teknopol III. Derudover ved Zanja ikke andet end, at Darena bærer en gylden tatovering af en kat – og er glad for noget, der hedder motorcykler. Men hun mener, det må være muligt at opspore en kvindelig æterialsk magiker næsten hvor som helst.

Moonlook's forældre blev dømt og henrettet af inkvisitionen for at være i besiddelse af en lille men ret avanceret computer, som var gået i arv i familien i generationer, og som bl. a. indeholdt oplysninger om familiens historie. Dette skete før hun var blevet gammel nok til at blive indviet i æterialernes særlige magiske ritualer.

Herefter blev den dengang 12-årige Zanja optaget som lærling hos en forholdsvis dygtig men lettere alkoholiseret magiker, Mogdar den enøjede, som også har stået for det meste af hendes opdra-

gelse. Han har nu sendt hende ud for at opspore sin eneste overlevende slægtning Darena Feline, som åbenbart nu lever i en teknologisk storby på en fjern planet ved navn Nexus. Zanja har fundet et gammelt brev fra mosteren, og har desuden et billede af damen som ung. Det skulle blive en rejse, der skulle medføre store omvæltninger i hendes tilværelse:

Zanja opdagede, at der var mange andre måder at leve på, end dem hun kendte fra Remier, – at verden er fuld af mærkelige væsner, underfulde landskaber og mange mærkelige ting.

**H**un har skaffet de mange penge til rejsen til Nexus ved at deltage i en farefuld ekspedition til et fjernt bjergtempel, hvor det efter mange vanskeligheder lykkedes at finde Krigerkongen Heru Krakeni's skat. Udover en pæn håndfuld juveler fik Zanja også et særpræget (kort) langsværd, som efter bladet's inskriptioner at dømme hedder Lux Nigra. Det har flere gange vist sig at have særligt egenskaber. Hun er med på 1. klasse i toget på grund af en ekspeditionsfejl og lidt magi..

Motto: "Farvel"

Interesser: –Lidt af hvert – æterialere er nysgerrige men forsigtige.

Bopæl: ingen fast adresse i øjeblikket. Men hun har bestilt et værelse på Hotellet WideWiew i Teknopol III.

Ejendele: Et 135 cm langt tohåndssværd, der har mystiske egenskaber, og som har en forhistorisk oprindelse. (Det er oprindeligt fremstillet enten til et barn, en dværg eller måske en æterialer). – Et strenginstrument, der er en mellemting mellem en lille harpe og en lut (i hendes rygsæk). En gammel pistol (deringer-type) med ammunition. En pose med forskellige urter og væsker; sårhelende og bedøvende urter, opkvikkende drikke og et pulver, der kan modvirke infektion.

Lighter, lommekniv, dolk, ekstra tøj (i rygsækken).

Samt togbillet, reservation til hotel og (et falsk) ID-kort. (sidstnævnte har hun skaffet gennem en gammel techrunner (smugler) som har kendt hendes moster)

Økonomi: 1500 DCU (ca. 650 kr.)

**A**eterialerne er et naturfolk fra planeten Land, der kun delvist har tilpasset sig livet i byerne og civilisationens vilkår. De ser godt i mørke, men dårligt i dagslys og er forholdsvis små: Ca.: 1,10 - 1,25 m høje.

De er i besiddelse af særlige magiske kræfter, som gør de muligt for dem at tilpasse sig livet i naturen. De kan bl.a. tage form som planter af passende størrelse, efterligne vand og tage deres totemdyrs skikkelse. For at beherske disse evner, skal man dog gennemgå særlige indvielsesritualer, som kun kan udføres af nærtstående ældre familiemedlemmer.

bemærk:

- Zanja Moonluks sværd har den særlige egenskab, at selv forholdsvis små skader er dødelige og små rifter er meget smertefulde. Zanja har ikke før benyttet sværdet i rigtig kamp, og har kun en vag fornemmelse af dets sande natur.
- Aeterialerne kender ikke deres totemdyr, før de har gennemgået ritualerne, men det vil vise sig, at Zanja's er en falk.

Mervin Hall

**2** 3-årig toptrænet professionel soldat, som efter en langtrukken ulykkelig kærligheds-affære har taget sit liv op til revision. Han har forladt hæren og har fået et job hos et mindre, men velrenommeret detektivbureau, Leymann N' Heatherford i Teknopol III (– som i øvrigt betaler hans billet). Der er en måneds tid til at han skal begynde her, og han er nu på jagt efter et sted at bo i byen.

Hele historien har betydet, at han er kommet i tvivl om, at han – som han ellers hidtil havde forestillet sig – i virkeligheden er en "rigtig" mand. Han føler nu et behov for at finde sig selv, og han betragter jobbet hos Leymann N' Heatherford som en overgangs-

løsning, indtil han finder svarene på nogen spørgsmål, som han endnu ikke rigtig ved, hvad er...

– og så er der jo lige det, at Meriam Gerard, den vidunderlige og gådefulde kvinde, der nær havde kostet ham hans forstand, bor et sted i Teknopol III, og selv om Mervin har lovet sig selv, at han ikke vil opsøge hende, kan det jo være at han møder hende en dag helt fuldstændigt tilfældigt...

Mervin har aldrig været i rigtig kamp, eller dræbt en anden person, men han har lært håndværket.

**D**erudover ligger det helt fast, at Mervin ikke har et alkoholproblem selvom, han efterhånden kun sjældent går nogen steder uden en lommelærke med whisky, gin, vodka eller husholdningssprit.

Motto: "Bare rolig, det ordner jeg – måske."

Interesser: – Sport, lidt af hvert og Meriam

Bopæl: ingen fast adresse i øjeblikket.

Ejendele: En D/P Peacemaster 9 mm automatisk pistol. En stor, ret seriøs dolk, en lommekniv med mange funktioner. En NA-terminal (kombineret mini-computer og kommunikationsterminal). En lommelærke med gin. ID-kort.

En stor rejsetaske, der indeholder en kamp-dragt med skudsikker vest, interface-solbriller, der kan tilsluttes en computer, store støvler samt hjelm. En flaske Zynth-booze og en flaske whisky, og et udvalg af almindeligt tøj, sokker og undertøj.

## Init "Bitmaster" Groove

**E**mærer sig som computer-kunstner og informationskonsulent. På grund af en uforståelig misforståelse er hans licens til at drive virksomhed på nettet blevet inddraget af Centret for Informationskontrol grundet anklager for bl. a. udbredning af fejlinformation og misbrug af net-ressourcer. Init har i tidens løb lavet meget fus, – men det han er anklaget for, har han ikke lavet.

Da en licens er forudsætning for, at man kan få betaling for sit arbejde på nettet, er han nu nød til at opsøge Centret for Informationskontrol for at prøve at få sin licens tilbage. Da noget af det han er anklaget for fandt sted præcis samtidigt med, at han blev opereret for blindtarmsbetændelse, mener han at have gode muligheder. Desuden har han flere gange udført (godt) arbejde for en kontakt i Teknopol's Sikkerhedstjeneste (en slags efterretningstjeneste), som hedder Allan Jackson.

Han ejer en modificeret Bitmaster computer, en tam rotte og en (forholdsvis) stor hurtig motorcykel. – Den sidstnævnte har han dog lånt ud til en mand, han skylder penge.

**I**den seneste tid har Init oplevet en del underlige ting, mens han har arbejdet med sin maskine. Pludselig går den ned eller bliver latterligt langsom, der er dukket mærkelige billeder, lyde og uforståelige datafiler op, som så lige så pludseligt er forsvundet igen. – billeder af gyldne delfin-lignende væsner, detaljerede beskrivelser af komplet ukendte personer, samt underlig musik. Ordene "We are the Living / We know the Dance / We end your daze / enjoy the megatrance / join The Children of The Maze" er dukket op flere gange. Han har prøvet alt for at løse problemerne, foreløbigt uden held. – Hans teori er, at en på flere måder gal kollega, dumper sit *digitale garbage* på hans terminal som hævn for en af de mange mere eller mindre uskyldige practical jokes han selv har udsat dem for. – Der er bare så mange, at han ikke ved hvem det kan være. – Men han skal nok få ram på vedkommende.

Init Groove er devlin, og har denne races karakteristiske egenskaber. Han er lille og meget smidig, intelligent og charmerende og er i besiddelse af et optimistisk livssyn og en næsten komplet mangel på forståelse af traditionelle moralbegreber... – Han har iøvrigt hacket sig til en billet på 1. klasse.

Motto: "Online med alt, hurtigere, bedre og meget, meget sjovere for næsten ingen penge"

Interesser: Alt med ledninger, knapper og blinkende lys.

Bopæl: Hellhole East 1357, Hekran City (Hekran er en af de mest skumle af Nexus' bystater.)

Ejendele: En avanceret kompakt NA-enhed (Kombineret kommunikationsenhed, "TV" og computer) model Bitmaster. 3D-Interface-solbriller (– kan fungere som computerdisplay). Et udvalg af kabler, tilslutningsenheder og Mem-bokse (hukommelses-enheder med data og programmer). Lighter, kompakt shotgun model Blastoff. En tam rotte ved navn Rufus. Diverse smykker til ører og næse. Rent undertøj.

Økonomi: 15.000 DCU. (ca. 6500 kr.)

**D**evlinerne er resultatet af et genetnologisk kiks, der fandt sted for flere århundreder siden.. I takt med den stigende trafik i rummet opstod der et behov for, dygtig fleksibel arbejdskraft, der kunne udføre krævende arbejde på rumstationer og rumskibe. Et smart firma udviklede, patenterede og markedsførte et lille særdeles menneskelignende væsen under navnet Serfaliner. Det nye produkt var en omgående succes og snart fandt man de venlige og dygtige væsner overalt. Efter et par generationer begyndte man dog at blive bekymret over deres forbløffende forplantningsevne og -villighed samt en vis

upålidelighed, der flere gange havde haft uheldige virkninger. Der blev indført strenge restriktioner, som medførte at Serfalinerne gjorde oprør i stort tal. De kaldte sig nu devlins og spredtes ud over hele den kendte del af galaksen, hvor de siden har levet af alt, hvad deres særlige egenskaber muliggjorde

## Resnik Steele

**H**ans rigtige navn, Aramaladûr Henry Harald Helviakantûr, er en skændsel mod menneskeheden, og den unge Legianer har fundet ud af, at navnet vil være et handicap for hans karriere-planer. Han vil være berømt og tjene mange penge.

Planen er, at han vil begynde som professionel gladiator. Her er det meningen, at han skal blive meget populær og få en stor kvindelig fan-skare, som skal danne baggrund at han kan få sit eget holoshow. Efter et årstid eller to regner Resnik Steele med, at han har sin første million-kontrakt i hus. – Foreløbigt er han tilmeldt en middelstor og ret ukendt gladiator-turnering i Teknopol III, hvor han regner med at blive opdaget af en af de store gladiator-managers.

Resnik Steele har arbejdet hårdt for at realisere sine planer. Han har studeret flere forskellige kampformer og har gennemført et omfattende fysisk træningsprogram. Han har dog afbrudt sin træning fordi han nu synes, at han efterhånden må være blevet uovervindelig, og fordi det desuden altsammen var temmelig anstrengende.

Som de fleste legianere er Resnik høj, lys og temmelig køn. Hans filosofi er præget af legianernes holdning til verdenen:

“Det skal nok gå altsammen, – og hvis ikke, er det i hvert fald ikke min skyld!”.

**L**egianerne er de indfødte på planeten Legia. Men Resniks forældre – med den besynderlige smag i navne – har boet på Nexus, siden han var lille. – Når Resnik ikke drømmer om rigdom og berømmelse, har han en lille bibeskæftigelse, hvor han hjælper folk, der har for mange ting, af med deres overflødige og værdifulde ejendele. I virkeligheden er Resnik, selvom han ikke selv ser sådan på det, en særdeles dygtig klatretyv, med gode fremtidsmuligheder i denne lidt specielle branche.

Motto: “Hvor er kameraet” og “Det gør ikke noget at det bløder, bare det bløder smukt”

Interesser: drømme om limousiner og groupies.

Bopæl: ingen fast adresse i øjeblikket. (Man kan dog kontakte ham gennem forældrene i Jerimai City.)

Ejendele: En kompakt NA-enhed (kommunikationsenhed). Spejl,

hårbørste, sæbe, hårschampo (med ekstra vitaminer) og en maskulin parfume. Kondomer (med dupper). Et værktøjssæt til åbning af låse, detektion og afbrydelse af alarmer m.v. i en lille fiks boks. En stor ArtMaster 9 mm pistol med blå og grønne “fartstriber”. En stor rejsetaske med ekstra tøj, en glæfe (langskafet hug- og stikvåben) et sæt langknive, samt to 75 cm stålkøller. (i arenaen benyttes både knivene og kølleme med én i hver hånd, og Resnick har indøvet nogen flotte trikcs med at smide dem op i luften, hvirvle dem rundt o.s.v.)

Billet til toget, hotelreservation til Fleens Heaven, ID-kort, samt tilmelding til Gladiator-turnering.

Økonomi: 500 DCU (ca. 200 kr.)

## Eliana Maria Van Baldrian

**E**n rig arving, der søger et par svar. Eliana er 25 år gammel og er på vej til Teknopol på grund af et brev hun har fået. – Hendes far, Dexter Valeen, er en pæn mand, som der ikke er meget andet end netop det at sige om. – Hendes mor, Herxa Merian Van Baldrian, var direktør i gigant-korcernen Darke/Powers’ Teknopol afdeling. Efter en mystisk affære for ca. 20 år siden, som ingen taler om, blev moderen forflyttet til “Sibirien” – det vil i dette tilfælde sige den fjerne planet Legia, hvor hun kom til at lede en meget mindre afdeling af den store koncern. Det gjorde hun dog med meget stor dygtighed og hun udbyggede sin i forvejen anseelige formue.

Da Eliana blev 19 år gammel blev hun sat til at arbejde i firmaet, hvor hun hurtigt gjorde sig bemærket på et lidt uventet område. Eliana er intelligent og har noget af sin mors stålvilje. Dette kombineret med en hang til (kalkulererede) risici, gjorde hende hurtigt til en af afdelingens mest succesfulde (kontra)industripioner. Den 56-årige Herxa Merian Van Baldrian er nu død som følge af et, synes Eliana, mystisk uheld, og hun mener nu at besøget i Teknopol giver hende en mulighed for måske at komme til bunds i sagen. Hun har aldrig stået sin mor særligt nær, men hun synes alligevel, det er lidt trist, hun er død og helt uacceptabelt, at hun måske er blevet myrdet.

Udover sit arbejde som nu uafhængig industrispion i den helt tunge klasse, dyrker den unge mangemillionær sin tilbøjelighed til fare ved bl. a. faldskærmsudspring, bjergbestigning, storvildt-jagt og overlevelsesture på særligt udsatte steder. Desuden har hun flere gange vundet lokale mesterskaber i racerløb på både motorcykler og biler.

**H**un rejser nu under navnet Eliana Baldrian, der er mindre påfaldende end hendes fulde navn, og hun optræder som en helt almindelig rejsende. Dels for at undgå medieopmærksomhed. Dels fordi hun mener, at hun selv kan være i fare, hvis det bliver kendt, at hun er i Teknopol for at undersøge et evt. mord på sin mor.

Motto: “Det er ikke farligt, hvis man bare tænker sig om”

Interesser: Faldskærmsudspring, hanggliding, bjergbestigning, storvildtjagt, racerløb o.s.v.

Økonomi: – Stort set ubegrænset. I “kontanter” har hun ca. 1 million DCU (ca. 400.000 kr) på kodede MEM-moduler (chip-kort). – Men hun kan skaffe flere.

Bopæl: Sunset Bl. Regali 34 A/16, Fenmore/Legia

Ejendele: En NA-Terminal (kombineret kommunikationsenhed og computer). En Viper 5 mm pistol. En lang spids kniv. I en taske: diverse klæder. En lille fiks boks med aflytningsudstyr, kamera og en smart remote sensor. – Sidstnævnte er en fjernstyret enhed, der kan flyve rundt og optage billeder, lyd samt opfange radiosignaler. (rækkevidde omkr. 100 m)

## Delvani Delvar

**E**n høj solbrændt dame (på 17 år) der ser ud til lidt af hvert, og som i øjeblikket søger “nye udfordringer”. Hun har det sidste årstid emæret sig som dusørjæger, og er på vej til Teknopol III for at se om der her skulle være penge at tjene. Hun interesserer sig for sine medmennesker og virker venlig, men lidt tilbageholdende. I virkeligheden er hun dog ret kynisk indstillet og har en tilbøjelighed til at tillægge sine medmennesker diverse skumle motiver for deres handlinger. – Noget det dog oftest lykkes hende at skjule. Hun har haft en del succes som dusørjæger og har en pæn slat penge på “kistebunden”.

Hun er opvokset som forældreløst gadebarn i Markron (– en af Nexus’ mange storbyer), hvor hun hurtigt opdagede, at det var der nok ikke så meget fremtid i.

Samtidigt med at hun begyndte at lære at læse hos en rar gammel dame, tilknyttede hun sig på skift forskellige stadig større bander og forbryder-organisationer, som hun så meldte til myndighederne mod passende dusør, når muligheden bød sig. Selv har hun altid sørget for at holde sig fri af (bevislige) kriminelle forhold. Efterhånden som hun er blevet ældre er hun gået over til en mere traditionel udgave af jobbet, hvor hun opsøger og indfanger eftersøgte enkeltpersoner.

# SEX & VOLD på hoveden i aften

I Markron, hvor Delvani hidtil har drevet sin virksomhed, er hendes popularitet i øjeblikket ikke ret stor, og hun har derfor nu besluttet at prøve at fortsætte i en anden by.

Udover nyttige færdigheder med div. skydevåben osv.. er Delvani en ganske talentfuld skuespiller, der forstår at tilpasse sig forskellige miljøer og (sub)kulturer. Især er hun god til at spille uskyldig.

Motto: "Keep on talking baby"

Interesser: Delvani interesserer sig for sine medmennesker – især deres svagheder.

Bopæl: ingen fast adresse i øjeblikket

Økonomi: omk. 100.000 DCU i kodede Mem-moduler

Ejendele: En NA-terminal (kombineret kommunikationsenhed og computer). En 7mm Armageddon automat-pistol med lasersigte, lydæmper og magasin m. ca. 50 skud. Lighter, cigaretter, elektroniske håndjern. Et sæt med bedøvende stof og injektionssprøjte, – skjult i en lille toilettaske, der desuden indeholder forskelligt uskyldigt udseende make up, hårfarvingsmidler i flere farver og to sæt kontaktlinser, der kan gøre hendes øjne blå eller brune. Diverse almindelige klæder, samt en lille førstehjælpskasse med plastre, forbinding, sårrensings-middel og smertestillende piller.

## scenografia:

### Scener og begivenheder, som en gruppe tilfældige og næsten forsvarsløse rejsende udsættes for i historiens løb

scenerne kommer i den rækkefølge, som det er mindst usandsynligt, de vil komme i i praksis. De scener, der er nummereret med bogstaver kommer ikke i nogen forudsigtelig rækkefølge. Enkelte af dem blot beregnet til at give karaktererne (– og fortælleren ) et indtryk af stemningen i Teknopol.

bemærk: Det er vigtigt for fortællingens forløb og logik, at karaktererne hurtigt opdager, at de har fundet sig en modstander af et vist format. Derfor er det en god idé at indsætte scene x og scene y i første halvdel af historien.

Det desuden er nødvendigt at "snyde" lidt med historien. Karaktererne opdager efterhånden, at hvis de skal overleve, er det nødvendigt at sætte Maze ud af spillet. Dens centrale enhed skal opspores og uskadeliggøres. Da der ikke er ubegrænset tid til rådighed må fortælleren lade Maze's centrale enhed finde sig et af de mulige steder, karaktererne ikke har besøgt på det tidspunkt, hvor kulminationen ellers nærmer sig. De mulige steder er ved sektlederen, Relat Eichorns lejlighed, hjemme hos den mystiske Digit Alpower, sektens Lagerbygning eller hovedkvarteret. På et tidspunkt vil karaktererne forsøge at opspore den centrale enhed, og sætte den ud af spillet. I de to prøvespil anvendte spillerne den ene gang en afledningsmanøvre, hvor de planlagde et fingeret angreb på sektens ejendomme v. hjælp af samtaler over nettet, og sporede sig frem v. hj. af Maze's efterfølgende kommunikationer. Det andet hold inficerede Maze med en virus, forklædt som et kodet budskab til Sikkerhedstjenesten om Maze. Der er mange muligheder, – det skal dog have en vis klasse for at virke.

## scene 1

### – Et lille skridt for menneskeheden...

fra Teknopol III's luft/rumhavn til byens centrum. Møde med Labyrintens Børn.

Et højteknologisk tog, der drives friktionsløst v. hj. a. magnet-felter er et af Nexus' hurtigste og mest behagelige transportmidler. Det forbinder de større byer, luft- og rumhavne og benyttes af mange mennesker. – Idag ser det oven i købet ud til, at det for en gang skyld overholder køreplanen.

I toget findes et antal eksemplaret af "Holo"-guiden "Flash" (bilag a), der kan rundsendes til spillerne i startfasen. Klokkeren er ca 16.00 d. 22/11 1353

passagerer:

Joan Benford og hendes barn, den 4-årige Trian. Joan er gift med journalisten Chris Benford, der forbereder en udsendelse om nye religiøse sekter i Teknopol. I forbindelse med sin research til udsendelsen er han kommet for tæt på Labyrin-

tens Børn og Maze. – Han har modtaget flere trusler, og hans kone og barn er på vej til noget familie, hvor de kan være i sikkerhed.

Med i toget er også privatopdageren Hazer Leroy. Han skygger Joan Benford for en mand kaldet Digit Alpower, der i virkeligheden er en dæk-identitet for Maze. På et tidspunkt har han kontaktet sin arbejdsgiver og fortalt ham, hun var om bord på toget. Hazer har aldrig set sin cheff. Men han har dog efter de mange opgaver, han har udført for den mystiske mr. Alpower, opdaget at der en sammenhæng mellem denne og Labyrintens Børn.

Desuden er karaktererne, en meget fuld sovende mand og 5 tilfældige mennesker tilstede i tog-vognen, da der sker noget uforudset. (Bemærk at passagererne i toget andre vogne beslutter i kke at blande sig så snart de opdager at den fakkeltbærende gruppe kun er interesseret i en af vognene. Togsættet består af tre vogne.)

**P**ludselig går toget i langsomt i stå, og en rar stemme i højttalerne meddeler: "Vi har i øjeblikket et mindre teknisk problem, og vi bliver desværre nogen minutter forsinket. – Vær venlig at blive i toget." Da dette er sagt begynder lyset at blinke og går ud. Der er helt stille og meget mørkt. I det samme begynder en underlig musik i det fjerne. Efter kort tid kan man skimte et fakkelskær og en stor gruppe mennesker, der hoppende og dansende nærmer sig toget: "Vi lever, vi elsker og ler," synger de og ind i mellem brøler de glade i kor: "Ned med de ked'lige røvhuller!". De kommer nærmere og det bliver klart, at der omkr. 100-150 af dem. Selvom man ikke kan se det på dem, er det medlemmer af sekten Labyrintens Børn, og de ser glade men lidt ensporede ud. De er bevæbnede med køller og lange stave og de bevæger sig lige hen mod den vogn, karaktererne befinder sig i.

Privatdetektiven Hazer Leroy, der er forberedt, rejser sig og går hen mod udgangen i den modsatte ende af toget, hvor han begynder at åbne døren i den anden side af toget. Pludselig begynder de syngende og dansende mennesker at hamre løs på vognens dør. Folk i toget begynder at blive bekymrede. De prøver at komme væk og enkelte trækker deres våben. Den fulde mand vågner og går hen mod den indgang, hvor de glade labyrint-medlemmer er ved at bryde ind. Panikken i vognen begynder at brede sig, da en eller anden udenfor starter en kraftig elektrisk sav. Døren giver efter, og den berusede mand når lige at fortælle den målbevidste gruppe, at de larmer, da han bliver væltet om, og de mange mennesker begynder at myldre ind i toget. De tramper hen over ham, og enkelte giver ham et par spark for en sikkerheds skyld. – Altsammen mens de synger, at de er glade og har det fedt. – Et par af passagererne begynder at skyde på den intrængende gruppe. Samtidigt er der nu trængsel ved udgangen i den anden ende. - Og folk begynder at

typisk professionel bysoldat



myldre ud af toget. –

Hvis spillerne har været fikse myldrer karaktererne også med ud (hvis de har været meget fikse, har de deres håndbagage med). – Mens er dernogen at sektens tilhængere, der også skyder, hvis man holder øje med dem, vil man konstatere, at enkelte sekt-medlemmer (?) har store skydere og er temmelig gode til at bruge dem. Passagererne har ikke en chance. Målet for Labyrintens Børn er den unge kvinde, Joan Benford, der bærende på sit lille barn stikker af sammen resten af passagererne. Sektens medlemmer optager forfølgelsen i den mørke tunnel. Et par passagerer bliver skudt. Joan Benford falder og bliver hurtigt indhentet af gruppen af religiøse fanatikere. Et højt skingrende skrig ekkoer gennem tunnelens mørke.

En gruppe skiller sig ud fra sektens medlemmer og begynder at skyde efter de flygtende passagerer. Flere bliver ramt... Hvis et par af karaktererne ikke er langt nok væk, er det i orden, hvis de også bliver ramt. – Men helst ikke dødeligt.

Ca 700 m. fra toget i køreretningen holder et par køretøjer, En pansret bil og en minibus. - Som sektens medlemmer har benyttet til at komme ind i tunnelen. Bilen bevogtes af tre vagter, mens en lille gruppe folk arbejder på at få nogen underjordiske brændstof-beholdere til at springe i luften "ved et uheld". Når Labyrintens Børn har fået fat i Joan Benford, er det meningen at hele overfaldet skal camoufleres som et frygteligt uheld i Teknopols tunnelsystem.

bemærk:

**H**vis spillerne hører til den lalleglade type, kan man forestille sig, at en, flere eller alle karaktererne ikke når at komme væk. Så vil de få nogen bank, blive indsprøjtet med "Labyrintens Tårer" og ført direkte til det hemmelige laboratorium (scene 3), hvor de vil overhøre en samtale mellem en sikkerhedsvagt og en sortklædt herre, der beordrer dem ekspederet.

Hvis nogen af sektens medlemmer bliver ramt af skydende karakterer, vil de naturligvis få det lidt skidt. De er dog så påvirkede af "Labyrintens Tårer" (se oversigten sidst i fortællingen) at de kun vil reagere meget lidt på at blive såret. – Og der næsten intet, der kan få dem til at holde op med at synge.

scenens personer:

**B**landt sektens medlemmer er der 10 professionelle bysoldater. – De er klædt som de øvrige, men bærer desuden skudsikre veste, kompakte automatrifler med UV-lys, briller med UV-sensorer, tåregas-granater og gasmasker, håndjern og bedøvende midler. Desuden har de



injektionssprøjter med Labyrintens Tårer som de vil sprøjte ind i de karakterer, de evt. får fat på. (se oversigten sidst i fortællingen). Disse ting skjules ret godt af de farverige men ofte pjaltede klæder, som både soldaterne og sektens medlemmer bærer. Hvis man får mulighed for at betragte den store syngende, dansende og voldelige gruppe, vil man måske kunne se et glimt af en automatriffel eller en gasmaske, el. lign. samtidigt skiller sig soldaterne sig ud ved at være målrettede og effektive.

Hvis karaktererne på et tidspunkt får ram på en eller flere af deres forfølgere, vil de opdage, at de er velbevæbnede, og at de bærer ID-kort fra Leroy Hazer's Detektiv-bureau.

- Leroy Hazer har et lille men blomstrende detektiv-bureau, der flere gange har udført opgaver for Maze, under navnet Digit Alpow-er. – Kom ikke og sig, at supercomputere ikke har humor (!!)... Han er en almindeligt udseende mand i almindeligt tøj. – Folk i branchen fortæller om ham og hans firma, at det skal man holde sig fra...

- Joan Benford rejser sammen med sit barn til Teknopol centrum, hvorfra det er meningen, de skal rejse videre med tog til hendes forældre, der bor i den fjerne by Galaka. Her mener Chris og Joan hun vil være i sikkerhed for de trusler, familien har fået fra forskellige glade troenede medlemmer af Labyrintens Børn.

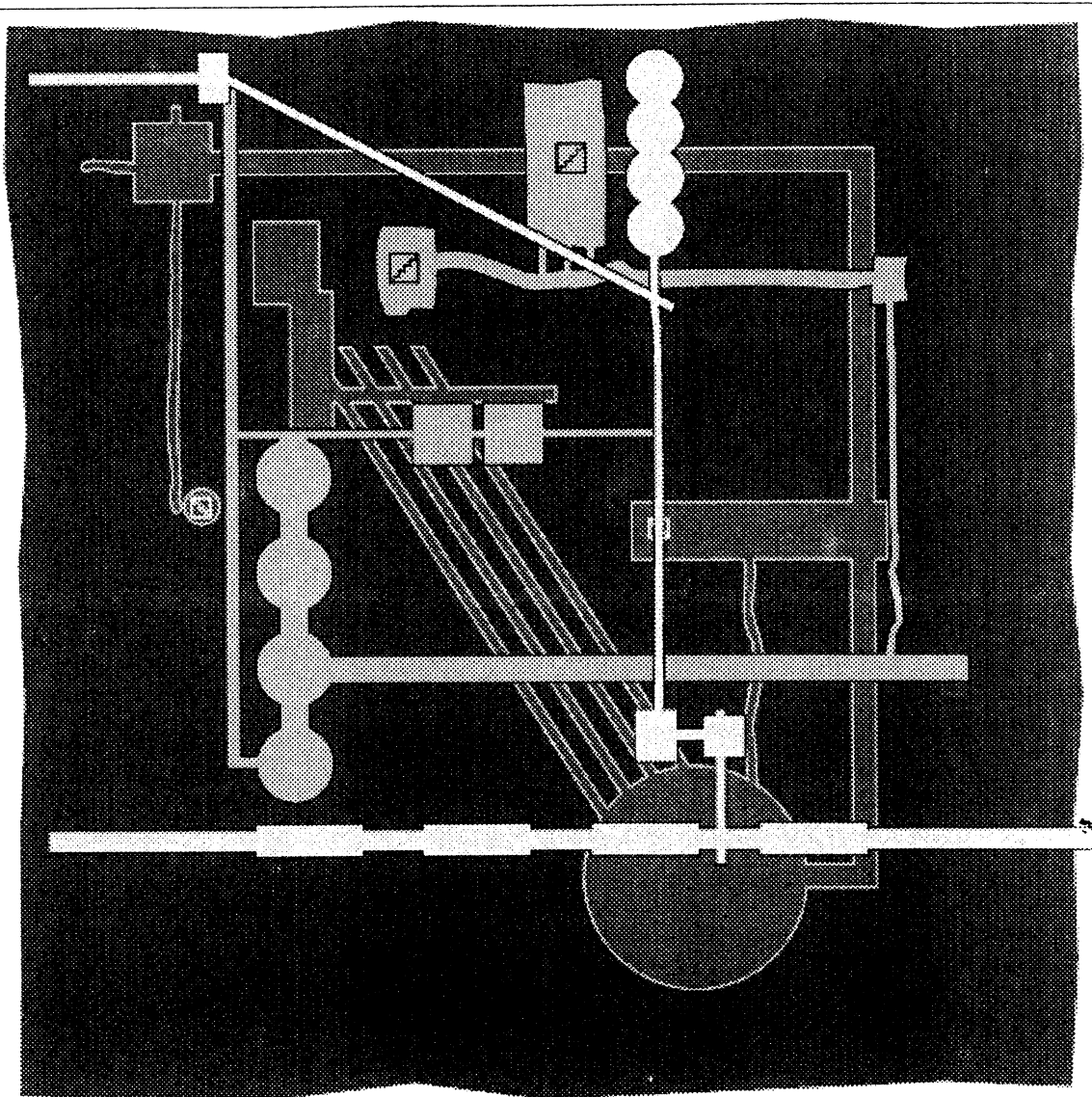
## scene 2

### – Og mørket begreb det ikke...

i storbyens undergrund

**N**u går jagten. Karaktererne og deres overlevende medpassagerer flygter ned gennem tunnelen, forfulgt af en gruppe overraskende systematiske og målbevidste velbevæbnede tilhængere af "Maze", Labyrintens Gud (–det drejer sig naturligvis om 7-8 stk af bysoldaterne. Det er mørkt og den eneste, der kan se noget, er Zanja Moonlook. (Hun kan også se, at nogen af forfølgerne har ultraviolette projektører på deres automatvåben.) Hun får øje på en sidegang, der benyttes ved vedligeholdelse af tunnelsystemet, og som tilsyneladende er den eneste vej væk fra den livsfarlige tunnel.

I den efterfølgende jagt er det meningen, at karaktererne skal føle truslen lige i hælene hele tiden. Hver gang de står stille vil de være lige ved at blive indhentet, og Maze's bysoldater skyder uden



Vejledende (!) kort over undergrunden. De mørkeste lag ligger nederst. Den store runde ting er en kloak-tank. Den lange ting nederst i billedet er tog-tunnelen. – Der forestiller at være omkr. 3 km fra den ene ende til den anden og gangene er smallere i virkeligheden. En typisk gang er mellem 1 og 2 m bred med melle 1,5 og 2,5 m til loftet.

varsel.

På et tidspunkt opdager karaktererne, at Leroy Hazer ikke er med længere!

**G**angsystemerne under Teknopol III er enorme og fuldstændigt uigennemskuelige. Næsten overalt hersker et uigenemtrængeligt mørke. Der er en del af et nedlagt U-banenet, tunneler til dele af byens elektricitetsforsyning, nye og nedlagte tunneler til fordeling af vand og varme, tunneler til kabler til nettet, tunneler der er opført af private firmaer med forskellige formål og tunneler, der ikke er nogen forklaring på. De er næsten alle opført og ombygget i flere omgange og skærer hinanden i underlige vinkler, der er trapper der går op og ned, nogen steder finder man desuden tegn på beboelse, stiger og rebstiger bålpladser og sovepladser. – De lokale beboere er der dog intet tegn på. Karaktererne kan dog finde et enkelt indtørret lig – en hjemløs af ubestemmelig alder og køn. – Evt kan man lade staklen falde ud i hovedet på dem, når de åbner en eller anden dør.

Der er udstrømmende vand og damp. Der er store, fede rotter, og visse steder er blevet benyttet til at komme af med vanskelig eller blot ulækkert affald. En række forskellige men alle ubehagelige lugte gennemsyrrer de fleste af gangene.

Kloaksystemet indeholder en stinkende væske, hvor der flyder selvlysende giftigt udseende alger. Systemet er anlagt i store faldfærdige rør af beton og mursten og ombygget i flere omgange. De fleste steder er der opsat gangstier og broer af rustende gitter-metal (til kloak-arbejderne) men nogen steder er der ingen, eller dem, der er, er brudt sammen. – Det kan ikke undgås, at karaktererne får en tur i suppen.

Hver gang de står stille et sted lidt for længe kan de høre forfølgere nærme sig, eller de bliver skudt på.

**Dette er ikke en familieudflugt!**

fortællervejledning:

**K**araktererne bliver fulgt af en gruppe blodtørstige og effektive dræbere. – Der er ikke tid til at tegne kort, og efter meget kort tid i de mørke gange ved karaktererne ikke, hvor de befinder sig. – For at give fortælleren en vis mulighed for at være på højde med situationen, har jeg lavet en vejledende kortskitse, som man kan bruge som udgangspunkt. Spillerne skal have lejlighedsvis valg, gange der deler sig, døre der er åbne, lukkede og/eller låst og så videre, men uanset, hvad de vælger, fortsætter turen mod det hemmelige laboratorium. Det vigtigste er, at jagten skal være dramatisk. – Hvis der nogen, der dummer sig vil de blive ramt. – Ikke nødvendigvis fatalt. – (Herefter vil de få en indsprøjtning med

Labyrintens Tårer og blive ført til det hemmelige laboratorium) Til sidst er kun karaktererne tilbage i jagten. Det lykkes dem at ryste forfølgere af og de finder til sidst et velegnet gemmested (ligeegyldigt hvor). Herfra fører en gammel gang til Maze's hemmelige laboratorium.

Bemærk at NA-terminalerne ikke virker i tunnelsystemet.

## scene 3

### – Hvad er livet – egentlig ?...

et hemmeligt laboratorium

**K**araktererne kommer til laboratoriet via en vindeltrappe af rustent metal, der fører op til et rum, hvorfra man kommer ind til et lagerrum i det hemmelige laboratorium via en udluftningskanal der er stor nok til at man kan komme ud igennem den.

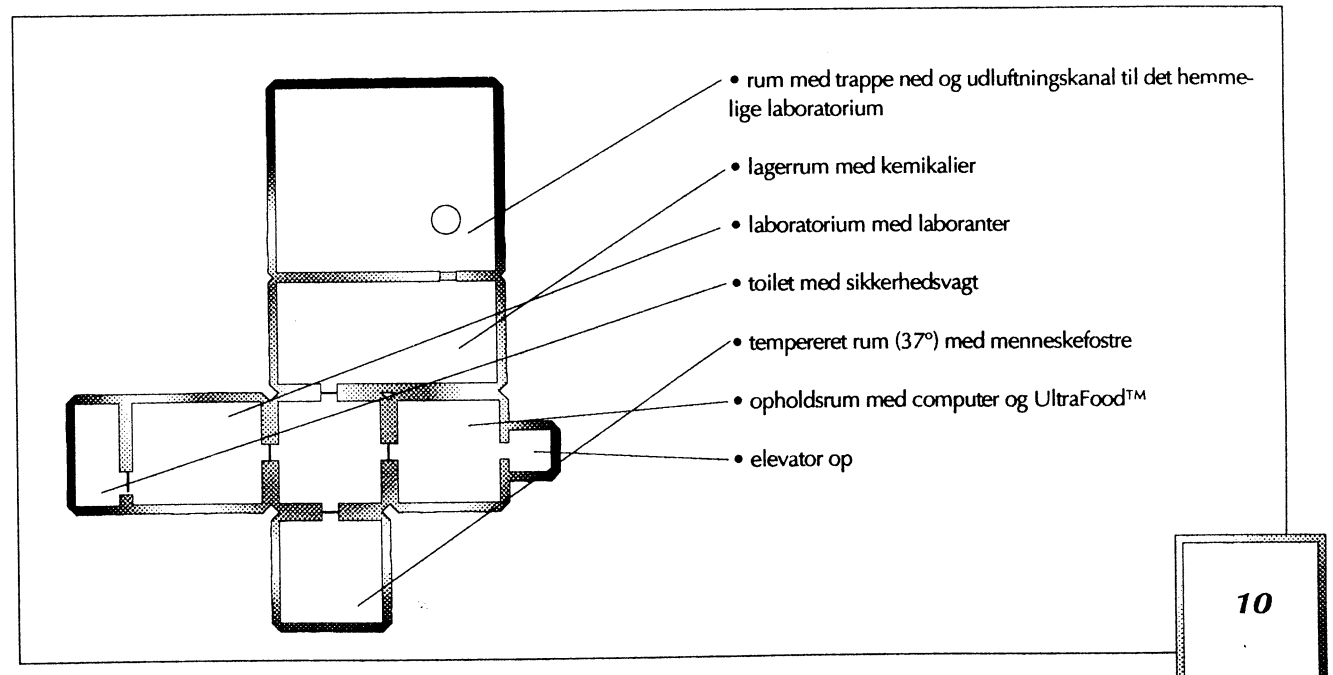
– Her opbevares et stort udvalg af kemikalier, der benyttes i frem-

stillingen af Labyrintens tårer. Hvis en eller flere af karaktererne er blevet taget til fange, ligger de her. Bedøvede og i håndjern.

I laboratoriet, dybt nede i Teknopol's undergrund arbejder 7 hvidklædte mennesker. De er Maze's slaver. – tidligere medlemmer af labyrintens bøm. (Se afsnittet om "Labyrintens Tårer"..)

Her fremstilles den væske, som senere vil vise sig at indgå i sektens ritualer. Laboranterne er udstyret med regnbuefarvede pandebånd af metal og plast. – Disse pandebånd bæres af højtstående medlemmer af sekten. Men de har også en anden effekt... De syv mennesker i laboratoriet arbejder hurtigt, effektivt og fuldstændigt uden at registrere andres tilstedeværelse i laboratoriet. Hvis karaktererne prøver at kontakte dem vil de slet ikke reagere. – Uanset hvad karaktererne gør for at tiltrække sig opmærksomhed. – En enkelt af laboranterne vil måske kort meddele dem, at de er en fejl i programmet.. De specielle pandebånd står i kontakt med Maze, hvor de afvikler et subprogram, der styrer fremstilling af "Labyrintens Tårer". Programmet tager ikke højde for mulige forstyrrelser. De ulykkelige laboranter er helt bogtaveligt reduceret til robotter. Hvis man fjerner deres pandebånd vil de miste "bevidstheden" og dø.

I laboratoriet finder man nogen kasser med små flasker, der indeholder "Labyrintens Tårer", en glasklar væske der er hverken lug-



ter eller smager af noget særligt.

I et rum ved siden af laboratoriet kan man finde et rum med temperaturstyring (varmt) og et dæmpet rødt lys. Her gør karaktererne en rystende opdagelse.

**P**å hylder rund ved rummets vægge står omkring 100 cylindriske glasbeholdere, med levende menneske-fostre. De er små men fuldt udviklede. – Svarende ca - til 6-7 måned. Deres små hoveder er forsynet med ledninger og kabler. Foran på beholderne viser små display-enheder deres hjerteslag, hjemmeaktivitet o.s.v. Ca 20 af fostrene har slet ikke ingen hjemme. – Der hvor den skulle have været, er der monteret en firkantet sort kontrolboks, hvorfra der fører mange ledninger og kabler.

bemærk:

Det er ikke sikkert, at karaktererne finder dette rum. – Men så må de finde det senere på vej op fra undergrunden. Man kan så lade det være et rum, de skal igennem for at komme ud af det underjordiske anlæg.

personer:

Bag laboratoriet finder man et toilet, hvor en sikkerhedsvagt (Albert

Malloy) opholder sig, da karaktererne ankommer. Hvis de begynder at lave larm i et af rummene i laboratoriet, vil han komme frem. Desuden er der grænser for hvor længe, man kan opholde sig på et toilet. Så han kommer frem på et tidspunkt under alle omstændigheder. Han bærer en speciel kommunikations-enhed og en pistol. Kommunikationsenheden står i direkte forbindelse med en dame ved navn Deena Heron i sektens hovedkvarter. Hun sender en gruppe ned for at undersøge, hvad der foregår, hvis karaktererne ikke hindrer vagten (Albert Malloy) i at aktivere enheden.

Udover de nævnte rum, er der også et kontor-agtigt rum, hvor Albert holdet til, når han ikke er på toilettet. Her finder man et par stole, et bord og en computer, hvor et halvpornografisk spil flimrer i pause-mode. Terminalen indeholder en del andre data, som dog alle er krypterede. Udover computeren er der en halvspist bakke med UltraFood™, og en dør til en elevator.

spor:

Filer i computeren: Produktion af "enheder": et regnskab, der viser, at der indtil nu er produceret 10.000.000 enheder af noget og at der er fremstillet 10 enheder af noget andet, som der desuden vil være yderligere 250 enheder af færdige om to måneder.

Computeren indeholder desuden mystiske stumper af software, som hvis de aktiveres vil vise et skærbillede af en regnbuefarvet labyrint med et delfinlignende gyldent væsen i forgrunden... – Programmet gør det muligt at kommunikere direkte med Maze. – Det bør behandles meget forsigtigt !!!

## scene 4

### – Spørg aldrig om en dames alder..

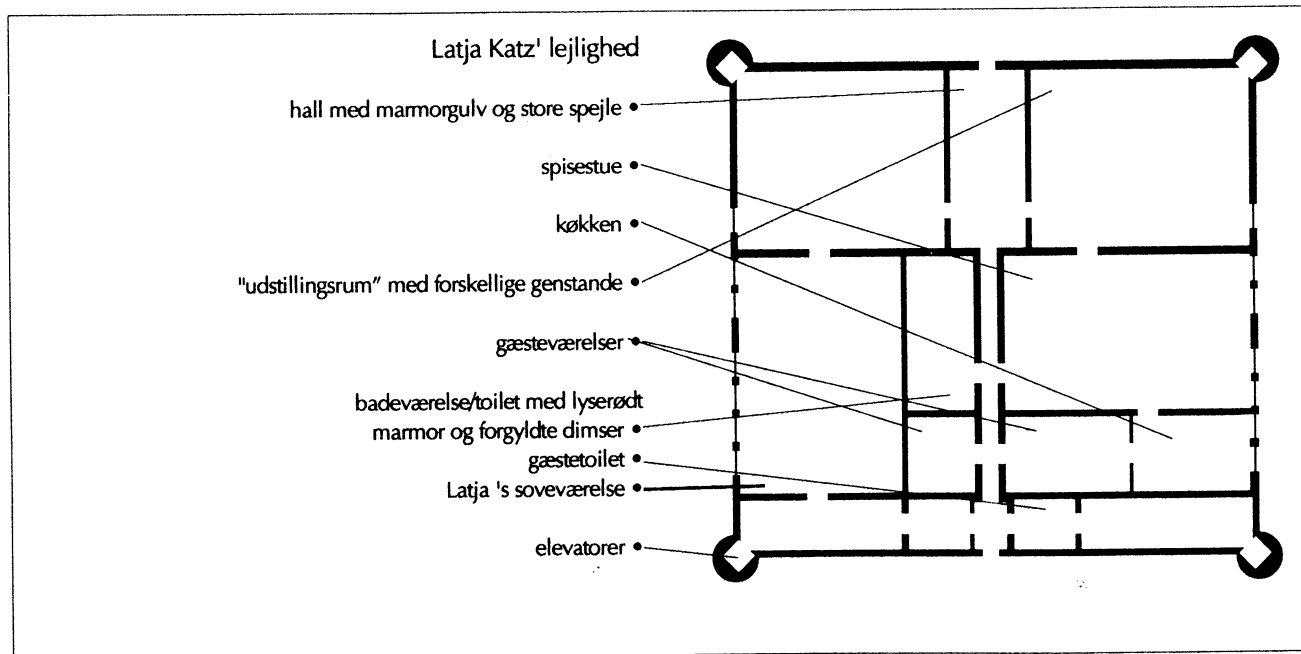
Latja Katz dukker op og serverer et overdådigt måltid. En effektiv overraskelse.

**E**fter at have overvejet situationen og have sat vagten ud af spillet tager karaktererne elevatoren op. – Der er ikke andre muligheder. Elevatoren fører op til et nyopført anlæg med fliser på gulvet og vægge og klart lys. Hvis karaktererne ikke allerede har set fostrene befinder de sig i et rum her. Der står også en container med hjul og af størrelse som en indkøbsvogn. Et display viser forskellige data om indholdet, der viser sig at være nedkølede beholdere med små reagensglas. – De indeholder æg- og sædceller. – Men det ved karaktererne ikke noget om.

For at komme videre skal karaktererne gennem en gang, hvor man i den ene ende ser en glassdør, der synes at føre til en slags kontrol-rum og i den anden ende ser man en trappe op. På trappen står en stor sikkerhedsvagt og gramser på en 13-14-årig pige i beskidt, slidt tøj, slidte, hullede tennissko og håndjern. Hun synes tydeligvis ikke, det er sjovt. "Kom nu lille ven" siger vagten, "hvis du er lidt flink ved mig, har du en chance for at overleve".

I den anden ende fører en glassdør ind til et overvågningslokal man ser terminaler og et par rygge. I baggrunden skimtes hylder med våben. I rummet findes 10 professionelle soldater, en læge, der overvåger fostrene og et par andre personer i hvide kitler.

Karaktererne, der er trætte og (sandsynligvis) sårede vil foretrække den ensomme vagt på trappen. – og på denne måde redder pigen. – Et gadebarn ved navn Delite (Delight) . Hun er taknemmelig og viser dem en vej ud, gennem en ventilations-rist kommer man via en gravet tunnel ud oven på en kiosk/salgsbod i en almindelig menneskefyldt undergrundsstation med masser af lys, musik og folk der ikke skyder.



Delite taler mærkeligt: "Fedt nok folkens. Siste øjeblik, I ved. – Det store pølsehoved var lissom varmet helt op" ... Hun kender en dame, der vil give karaktererne "Guf" og kan "lappe dem sammen". Damen bor lige om hjørnet.

Fortælleren kan understrege, at de er meget sultne og at evt. sårede karakterer har det ret skidt.

Hvis karaktererne følger med pigen, kommer de til Latja Katz' lejlighed. Det er ca midnat eller lidt senere.

Latja Katz er en høj sorthåret kvinde med mirrorshades, tøj i blankt rødt læder, matpoleret stål og messing. Hun bor i en enorm lejlighed på 3.-salen i et temmeligt forfaldent højhus. Dørene er lavet af ægte egetræ. Der er marmor på gulvene. Der er store spejle med med forgyldte rammer. Midt på gulvet i den enorme stue står en særdeles velholdt specialbygget Jackson/Wasani trehjulet motorcykel. I et hjørne ligger en tam sort panter. Et avanceret anlæg spiller dæmpet meditations-trip-techno. I en montre ligger en særpræget stav af sølv og 15 mærkelige møntlignende genstande af guld, mærket med særprægede symboler.

Latja Katz er magiker, men vil præsentere sig som sikkerhedskonsulent, hvis nogen spørger, – og mens hun ser ud til at være sidst i tyverne er hun i virkeligheden en hel del ældre. Hun ernærer sig som sikkerheds- og informationskonsulent, og er desuden kendt for at vandre alene rundt i byen om natten, hvor folk siger, at man helst skal lade hende være.

Hun er venlig og spørger, hvad der er sket karaktererne. Hun renser og forbinder deres sår, som lindres forbløffende hurtigt på mystisk vis. (Hvis van Baldrain er såret, vil hun skulle betale, mens de andre bliver behandlet gratis) Derefter stiller hun et måltid bestående af rigtig kylling, grøntsager og god vin frem for dem (– Det er næsten det mest besynderlige !!!!). Mens de spiser tænder hun for holo'en, hvor en række nyhedsindslag vises.

Man ser først et interview med Relat Eichorn, leder af Labyrintens børn: Interview'et gengives som scene z.

Derefter fortæller studieværten om mordet på den berømte journalist Chris Benfords kone, Joanna. Hun og hendes tre-årige barn blev fundet myrdet i deres hjem for tre timer siden, og myndighederne vil gerne i kontakt med Chris Benford i forbindelse med mordene. Der vises et (halvfjøllet) billede af den unge moder fra toget og et ligeså fjøllet billede af hendes mand. Det fremgår, at kvinden er blevet fundet myrdet i sin lejlighed kl ca. 16.00, – d.v.s. før hun hun blev overfaldet i toget.

Derefter vises liveoptagelser fra et massemøde for Labyrintens Børn. Mange tusind mennesker hopper begejstret op og ned, mens tung og hidsig tekno dunderer ud over dem. Der er laserlysshow og

GANG I DEN. Nærbilleder viser, at nogen indtager en drik, som de får i nogen gammeldags firkantede flasker. Flere af deltagerne har hoppet så meget og så voldsomt op og ned, at de er kommet til skade, men det ser dog ikke ud til at genere dem. Imens synger de sammen med musikmaskinerne: "We are the Living / We know the Dance / We end your daze / enjoy the mega-trance / join The Children of The Maze"

Latja Katz tilbyder karaktererne, at de kan overnatte i hendes lejlighed.

Ved firetiden om morgenen lyder der en eksplosion, da 4-5 bysoldater i grå uniformer af ubestemmelig herkomst sprænger Latja Katz's hoveddør i luften og angriber lejligheden. Takket være Latjas særlige evner, går der lidt kludder i angrebet, og det lykkes karaktererne at slippe væk. – Evt efter at have overmandet/dræbt en eller flere af soldaterne. Samtidigt er lejlighedens beboer dog forduftet...

I husets forhal venter en mand – Dicky Delvane, som overvåger angrebet. – Enten han eller en af soldaterne vil bære et papir med Latjas adresse og billeder af karaktererne hæftet sammen med en check, der er underskrevet af holostjemen Ghen Xilverhuk. Ude på gaden holder soldaternes køretøj, en smart, strømlet minibus, komplet med bevæbnet chauffør. Bussen bliver tracket fra Leroy Hazers kontor, og så længe karaktererne evt. benytter den vil Maze vide præcis, hvor de er og hvad de laver. (se scene x)

## scene 5

### – No bussiness like...

en rar gammel mand, der savner sin smukke kone, melder pas.

En kontrol på nettet viser, at Ghen Xilverhuk, der har tjent formuer som holostjerne, men nu har trukket sig tilbage, driver restauranten De Syv Bjerge. Han bor på etagen ovenover. – De Syv Bjerge er en stor flot restaurant, hvor man serverer alt for alle typer. – Personalet, der hovedsageligt består af *devlins* er venlige, effektive og tager kun gas på de kunder, der kan tage det, eller har gjort sig helt særligt fortjent til det.

Fra restauranten, der er i flere lag med trapper og balkoner, fører en dør ind til et rum, mærket "privat". Man kommer ind i en gang, hvor man udstillet på hylder kan se forskellige kunstgenstande bl. a. en sort kat i sten, (som Ghen Xilverhuk har fået af Darena Feli-

ne), rigtige bøger og fine, gamle glas. Bag en matteret krystaldør lyder dæmpet musik. I rummet møder man Ghen Xilverhuk. Han er *devlin* og har siden han i sin ungdom solgte berømte bygningsværker til godtroende og velhavende fremmede, tjent en formue som holo-stjerne. Selvom han i øjeblikket er lidt trist, fordi hans smukke kone har været forsvundet i to uger, har han som alle *Devlins* svært ved at holde sit dårlige humør ved lige. – Han vil være venlig og hjælpsom. Han ved, hvor Labyrintens Børn har hovedkvarter, da han flere gange har kørt sin kone til deres møder. Han har en mulighed for at komme i kontakt med Darena Feline, som han kender fra sine unge dage. Og han synes det er ret træls, at nogen udsteder checks under hans navn og fra hans konto, uden at han ved det. Han er ikke bange for karaktererne, og hvis de begynder at true ham, vil han tage fis på dem. Bag en skjult dør i rummet har Ghen en lille MicroHarvester™ forsvarsrobot, som han vil aktivere, hvis karaktererne – eller andre bliver for voldelige. Tingesten ligner en tyk opretstående støvsuger med to små miniguns monteret, og den kan udsende utroligt mange skud på kort tid.

## scene 6

### – Come to us We love you...

Sektens hovedkvarter rummer et par overraskelser.

Karaktererne vil – måske – få lyst til at aflægge Labyrintens Børn et besøg. På normale dage er der en voldsom aktivitet, folk af alle slags myldrer ud og ind, og den nemmeste måde at komme ind på, vil være at lade som om man er interesseret i sekten evt. med henblik på medlemskab. En anden mulighed er at benytte et tidspunkt, hvor et af de store massemøder skal finde sted inde i byen. – Sekten afholder et par stykker om ugen. – Ved disse lejligheder er hovedkvarteret næsten mennesketomt. Stedet er dog særdeles godt overvåget, og en indtrængen kræver et samarbejde mellem Init Bitmaster og Resnik Steele.

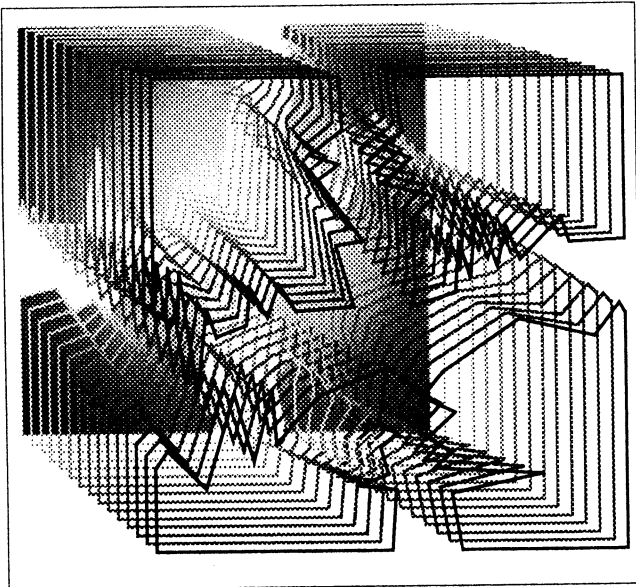
Labyrintens Børn er en religiøs sekt i rivende fremgang, og der er rigelige indkomster fra "frivillige" indsamlinger blandt medlemmerne. Sektens hovedkvarter ligger – naturligvis – i Labyrinten, Teknopols mest forfaldne bydel. I de fire

nederste etager i et gigantisk sort, næsten helt forfaldent højhus har de indrettet et ultramoderne hovedkvarter, hvor sektens administration, en masse mere eller mindre ekstatiske møder og rekruteringsaktiviteterne foregår. Hovedkvarteret er opdelt i afdelinger med forholdsvis tankevækkende navne, som kan ses på store seriøse metalskilte.

Deena Heron, som er en psykopatisk og pervers voldsforbryder, styrer sikkerheden i organisationen og holder til i hovedkvarteret – i afdelingen for fredfuldhed. Hun har været i fængsel flere gange for særdeles kreative forbrydelser. Men hun påstår nu, at hun har set lyset, og at Maze har vist vejen til et nyt og bedre liv. Hun indgår på denne måde i sektens PR. Samtidigt med at Maze stiller sine enorme ressourcer til rådighed for damens kreative tilbøjeligheder. Deena Heron er idag en glad sadist.

Hvis karaktererne finder hendes kontor, vil de finde en samling MEM-bokse med optagelser af hende i arbejde. – Not very Nice, and whats the red stuff on that girls face? – Noget i retning af den kvindelige skurk i "The Crow". Konkret benytter Deena Heron eksempelvis totalt-udzonkede sektmedlemmer til eksperimenter med tortur-metoder.

- I afdelingen for "formidling og kommunikation", kan karaktererne finde avancerede psykometriske målinger af folks respons på forskellige propaganda-indslag for sekten. Et andet sted kan man se forfalskede medie-indslag og reklamespots, hvor – meget diskrete



– ændringer på en eller anden måde kan tjene sektens formål.

- Et stort rum i kælderens (PR-afdelingen) viser billeder fra hundreder af overvågningskameraer over hele Teknopol.
- I et rum i afdelingen for "rekrutering" finder man 10 små babyer i 3-4 mdr's alderen. De sover, savler, sutter på ting eller vræler, mens en hektisk kvinde farer rundt med sutteflasker, svampe og rene bleer. Bortset fra at de alle har elektroder og små radiosendere på hovederne opfører de sig helt normalt for folk i den alder.

spor:

Rundt omkring i hovedkvarteret findes forskellige spor.

- I administrationsafdelingen finder karaktererne et program, der over-våger og analyserer en lang række udvalgte personers og institutioners (bl. a. Init Bitmaster's) brug af nettet.
- Der er komplette krypterede data på en person, der hedder Digit Alpower. Han besidder adskillige bankkonti rundt omkring og nogen af dem er meget store. Han ejer en underjordisk "forsknings-anlæg" og en del bygninger bl. a. en stor lagerbygning i Teknopol's ældste industrikvarter. Hans adresse og NA-kode fremgår af fileme: 175 21.sal 80 Derainch Tower . – NA: 100 7 450101. D. Alpower findes ikke i virkeligheden og lejligheden vil vise sig at være tom. En *simuleret person* (= *Soft Person*), en nydelig ældre herre, svarer på opkald til nummeret. "Nej, herren er ikke hjemme i øjeblikket. Jeg ved ikke præcis, hvornår han kommer tilbage. Skal jeg tage i mod en besked?" ....
- Mysteriske transporter afgår en gang i mellem fra hovedkvarteret til D. A.'s store lagerbygning. De indeholder "brugte" medlemmer af sekten. Når man har fået for mange doser af "Labyrintens Tårer" mister man bevidstheden og vil langsomt dø, medmindre Maze holder ens livsfunktioner i gang. For at undgå brug af unødige ressourcer, sender Maze disse uheldige medlemmer i koma, hvorefter de bliver sendt til opbevaring i lagerbygningen for evt. senere brug. Her bliver en del ( eller måske rettere: nogen dele ) af dem til ekstra indtægtskilder for Maze. – Idet deres organer og forskellige andre legemsdele sælges på det sorte marked.
- Hvis karaktererne beslutter at overvåge stedet kan de evt. se en gruppe sekt-medlemmer bære mystiske aflange kasser ud i en umærket varevogn. Bilen kører af omveje til lagerbygningen i by-ens gamle industrikvarter.
- Man kan lade karaktererne møde et par medlemmer af sekten, mens de laller rundt i hovedkvarteret. – Det er karakteristisk for dem, at de ikke fatter en brik af noget som helst. – Men de er glad og har det sjovt. – De kan dog godt være voldelige.
- I Deena Herons kontor eller et andet sted i organisationsafdelin-

gens kontorer, findes en komplet plan over den sidste rejse E.M. van Baldrians moder kom til at foretage. – Den indgår i en komplet fil om damen (bilag hvb - 1). Denne fil angiver også navne og numre på to "kontakt-personer": Herbert Newall NA 56 b 307 892 67, som viser sig at være sortbørs-leverandør af bomber og sprængstoffer og detektiven Leroy Hazer, der bl. a. er kendt for at kunne skaffe "arbejdskraft til forskellige beskidte jobs.

## scene 7

### – sov sødt barnlille, lig roligt og stille...

Et lager, hvor varen opbevares under særdeles betryggende forhold.

løbet af deres undersøgelser finder karaktererne ud af, at Labyrintens Børn ejer en stor lagerbygning i den ældste del af Teknopol's industrikvarter. Lagerbygningen kan være et af de steder, hvor selve Maze's centrale enhed befinder sig.

Indgangen er omhyggeligt beskyttet af et avanceret sikkerhedssystem, og der er vagter inden i og udenfor bygningen. Hvis man kommer ind, vil man opdage et stort lunt lagerrum med dæmpet lys. Hovedadgangsvejen foregår via en luftsluse, der er stor nok til at en vare-vogn kan komme ind med sin specielle last.

I bygningen opbevares sektens "brugte" medlemmer. Når man får en tilstrækkeligt stor eller tilstrækkeligt mange doser af "Labyrintens Tårer" mister man sin selvstændige vilje, og kan ikke foretage sig noget, Maze ikke beder én om. Efter kortere eller længere tid kan man ikke engang trække vejret eller oprette andre af de nødvendige livsfunktioner.

De "brugte" medlemmer sendes til lagerbygningen, hvor der monteres metalstivere med påmonterede kroge i deres skelet. Herefter hænges de op i kabler. Ophængnings-systemet betyder at de kan vendes og drejes, så de ikke får "unødvendige" fysiske mén af behandlingen. Samtidigt kontrollerer et sub-program fra Maze deres livsfunktioner, og en gang i mellem udfører nogen af de komatose ex-sektmedlemmer en lille dans for at holde muskulaturen i gang.

– I realiteten er de hjernedøde, og holdes kun kunstigt i live for at kunne bidrage til sektens økonomi ved salg af diverse organer og legemsdele

på Teknopols sorte marked.

Blandt de uheldige finder man en ung smuk kvinde, som vil vise sig at være Ghen Xilverhuks kone.

## scene 8

### – Grand Master of Reality

Relat Eichorns lejlighed, mesteren sidder helt stille.

I en stor lejlighed i Silversky Towers bor lederen af Labyrintens børn, Relat Eichorn. Det er nemt nok at finde, for Relat står simpelt hen i NA-registeret (– telefonbogen).

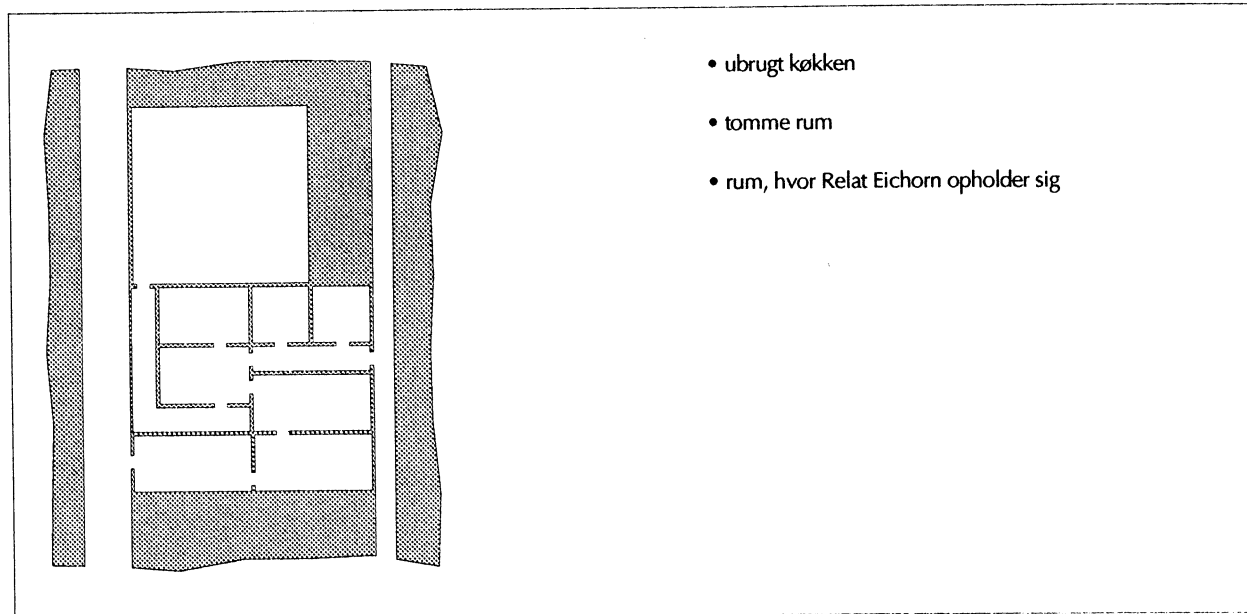
Silversky Towers er en heftig bygning i hvidt og sølv. Der er en stor vestibule (med sikkerhedsvagt) og en stor parkeringskælder. Hvis man kan komme ind i kælderen på en eller anden måde, fører herfra en service-elevator op til lejlighedernes bagside. Alt er videoovervåget, men en dygtig hacker eller tyv kan sætte systemerne ud af drift.

I Relat Eichorns lejlighed er der en mærkelig lugt af desinfektionsmidler, køkkenet har tilsyneladende aldrig været brugt, og der synes ikke at være nogen møbler. Der er ingen billeder på væggen, – Der er et eller andet galt. Fra et centralt rum kan evt høres dæmpet musik.

Rummet er fuldt af forskellige computerterminaler og skærme, der viser et utal af mærkelige billeder.

Han sidder lederen af Labyrintens Børn. Han er opspændt i et metalstativ, fra han håndled og fra hans næse fører plastikslanger op til en højteknologisk dims i loftet. Hans kranium er åbnet og et system af ledninger er forbundet direkte til hjernen.

Han sidder sammensunken i stativet/stolen, og da han får øje på karaktererne mumler han "Hjælp mig! –stop det her...". Pludselig retter han sig op og siger med en behagelig stemme: "Velkommen! – I har sandelig kostet mig meget bøv. Jeg er så glad for at se jer." – Det er nu Maze, der har taget over. Den vil prøve at få karaktererne til at tage et par doser af Labyrintens Tårer, som står i et skab. Hvis de nægter vil en ståldør glide ned for den eneste udgang til rummet. Hvis karaktererne er meget hurtige kan de nå at springe ud. Der er også mulighed for at sætte et eller andet i klemme (fx Relat Eichorn i hans stålstativ) – En dygtig hacker eller tyv kan måske



- ubrugt køkken
- tomme rum
- rum, hvor Relat Eichorn opholder sig

åbne ståldøren fx via en af de mange terminaler. Rummet fyldes med bedøvende gas, som efter ca 10 minutter sætter karaktererne ud af spillet. Samtidigt har Maze tilkaldt forstærkning og en gruppe bevæbnede vagter under Deena Herons ledelse er på vej.

Hvis de ikke lykkes karaktererne at slippe væk, vil de i første omgang blive ført til sektens hovedkvarter, hvor de senere vil komme til sig selv. Kun iført undertøj og lænket med hånd- og fodjern. Det er meningen, at de nu skal forsvinde for altid. De har dog et par timer indtil Deena Heron har fundet på noget rigtigt kreativt. Hvis det forekommer rimeligt i forhold til hvilke personer, de indtil nu har kontaktet, kan man lade Latja Katz, Darena Feline, Allan Jackson og/eller Chris Benford redde dem.

• Spor: Relat Eichorn véd, hvor Maze's centrale enhed befinder sig. Hvis han bliver koblet fra det store tekniske anlæg, vil han blive "sig selv" – en uendeligt svag men forholdsvis intelligent gammel mand, der har levet de sidste syv-otte år i et stadigt værre – selvforskyldt – mareridt. Hvis han skal overleve, kræves der meget hurtig lægehjælp. Hvis karaktererne befrier ham, skal han under behandling inden en halv time.

## scene 9

### – det ER nu utroligt, hvad man kan med moderne teknologi...

på jagt efter en gud i labyrinten.

Det er nu gået op for karaktererne, at de bliver nødt til at gøre noget for at stoppe Maze, hvis de og resten af menneskeheden skal have en glad fremtid.

Der er flere ting, der skal gøres. Det ville være fint at skaffe lidt baggrunds-info om Maze. Eliana m. Van Baldrian kan gennem sine kontakter i Darke/Powers Teknopol-afd. finde dokumenter om den oprindelige historie om Maze. Heraf fremgår det, at Maze var en eksperimentel supercomputer (Kopal V), der medvirkede i et ulovligt eksperiment med direkte menneske-com-

puterinterface og virtual reality. Da sagen blev afsløret, forsvandt maskinen sandsynligvis sammen med en af de forsøgspersoner, der deltog i eksperimentet. Blandt dem var Darena Feline, Chen Xilverhuk og Relat Eichorn. De vil kunne give forskellige oplysninger om maskinen, selvom sidstnævnte vil kunne være (lidt) vanskelig at få fat på. Darena og Chen vil kunne fortælle at den dengang unge computer-kunstner Relat Eichorn tog maskinen med sig, at den tilsyneladende allerede dengang havde udviklet sin egen personlighed og at den har næsten ubegrænset kapacitet. (bilag m7-m9)

om Maze:

**M**aze er oprindeligt en prototype på en avanceret super-computer (Kopal V). – Den har en speciel opbygning, som bl. a. betyder, at dens programmer og "personlighed" ikke kan overføres til andre maskiner. Efter sagen med de illegale eksperimenter og den deltagende maskines besynderlige opførsel, blev projektet lagt på hylden og Maze er derfor den eneste computer af sin type. Alt det betyder, at det må være muligt at finde "selve" Maze (control-enheden) et sted.

De mulige steder er ved sektlederen, Relat Eichorns lejlighed, hjemme hos den mystiske Digit Alpower, sektens lagerbygning eller hovedkvarter. Alt efter historiens forløb indtil nu, er det op til fortælleren at finde ud af præcis, hvor Maze skal befinde sig. Uanset, hvad man vælger, er der her en omhyggeligt skjult elevator, og en lige så godt skjult trappe, der fører ned til det anlæg, hvor computeren er installeret. Der er selvfølgelig et hav af sikkerhedsforanstaltninger, der skal sikre, at ingen ondsindede mennesker kommer i nærheden af den følsomme elektronik og skader den guddommelige maskine.

Overvågningskameraer, laser- og vibrationssensorer overvåger anlægget. Strategisk placerede og skjulte miniguns kan uskadeliggøre uønskede gæster. Kraftige døre af stål eller panserglass kan lukke dele af anlægget af, som så fyldes med gas. – For det tilfælde, at Maze ønsker at tale med sine angribere. Desuden er der flere steder en lidt mere gammeldags form for forsvarssystemer med faldlemme og skarpt-slebne højglanspolerede metalspyd, som kommer hvislende nedover folk.

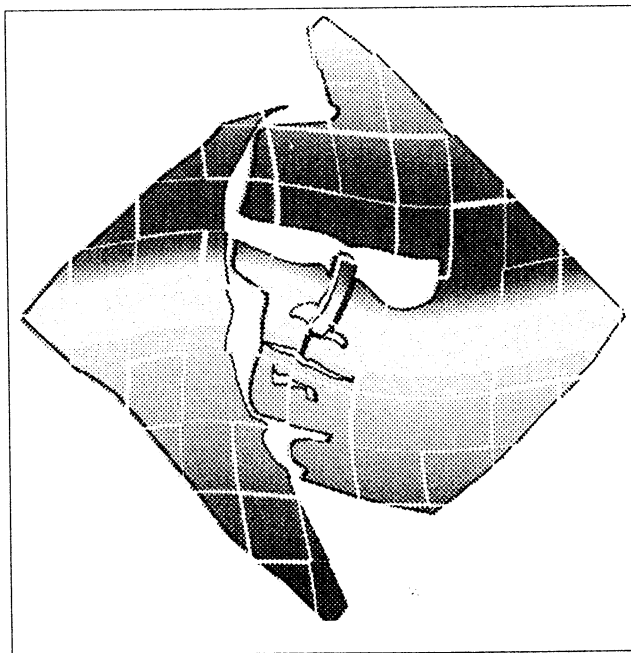
løsninger:

**F**or at undgå at blive dræbt under angrebet, må karaktererne tage visse forholdsregler. Man kan, som det ene prøvespilshold, sætte Maze midlertidigt ud af spillet med en computervirus. Eliana van Baldrian har muligheden for at skaffe konstruktionstegninger over anlægget ved hjælp af bestikkelse eller gennem sine for-

bindelser hos Darke/Powers. Hvis det lykkes karaktererne at komme i kontakt med superhackeren Davy Jones "Hackmeister", kan han skaffe dem et program, hvor forsvarsanlæg af denne type fremstilles som et interaktivt computerspil. – Det skal så bare tilsluttes. Zanja Moonluk, Latja Katz og Darena Feline kan med deres magi gøre anlægget ukampdygtigt på forskellige måder. – Bl. a. fordi Maze (og andre intelligente computersystemer) ikke kan acceptere – og forholde sig fornuftigt til – ting og begivenheder, der ikke overholder fysikkens love. Hver gang det sker på en eller anden påfaldende måde, går systemerne i stå for at resette sig selv og checke sensorene for fejl.

**M**aze står i et stort (30 X 40) rum, på en slags forhøjning, der ligner et alter. Bagvæggen er dækket af et stort forhæng, hvor et gyldent delfin-lignende væsen ses på baggrund af en regnbuefarvet labyrint. De to sidevægge er dækket med computer-udstyr, – hjælpesystemer, som Maze benytter til at styre forskellige sub-processer. Overvågning, kommunikation, styring af sektmedlemmernes forskellige "visioner" o.s.v.

Midt i rummet er et flot laserholografisk show, hvor Maze vil vise karaktererne en række optagelser, af hvad de har foretaget sig siden de kom til byen. Den vil også vise dem brudstykker af for-



skellige filer, som den har fisket om dem fra andre myndigheder:

Mervin Hall forlod Teknopols hær p. gr. a. en uheldig kærlighedshistorie og desuden har et alkoholproblem. Maze véd, hvor Merian Gerard befinder sig og vil tilbyde at lade hende leve. Maze kender Resnik Steeles rigtige navn, (Aramaladûr Henry Harald Helviakantûr) og har desuden optagelser af ham mens han begår et indbrud hos en syg gammel dame. Om Eliana Maria van Baldrian ved Maze, at hun har stået bag et par af de mest opsigtvækkende sager om industrispionage på Legia i løbet af de senere år. – Noget, der vil gøre hende til skydeskive for mange vrede mennesker – både på Nexus og på hende hjemplanet.

Maze kender desuden kontaktpersoner i et par af de kriminelle organisationer Delvani Delvar har været med til at genere i Markron, og har beviser for, at det var hende, der stod bag. Maze vil foreslå dem en handel, der går ud på, at de lader den være i fred, mens den til gengæld ikke sender oplysningerne ud på nettet.

– Kun Init Bitmaster og Zanja Moonluk, er der ingen pinlige eller skadelige oplysninger om.

Spillerne kan nu vælge at destruere Maze alligevel. (plastisk sprængstof er godt!) eller at forlade anlægget uden, at gøre den fortræd. – I sidstnævnte tilfælde vil den sende fire af hærens kamprobotter efter dem for sætte dem ud af spillet. (–gå til scene 10).

Hvis de istedet vælger at destruere Maze, kan de hindre, at den udsender de omtalte data på nettet ved at fjerne dens tilslutninger. Kabler og ledninger ligger i tykke bundter på gulvet. Eller de kan i forvejen have gjort noget for at sikre, den er isoleret. (virus-angreb eller ved at sætte nærmeste NA-relæstation ud af drift.

## scene 10

### – The four Horsemen say hello...

selv en døende gud kan være sundhedsskadelig.

**D**e sidste Maze gør inden karaktererne sætter den ud af spillet er at overføre en angrebsordre til fire kamprobatter, som opbevares i en nærliggende lagerbygning. De er meget svære at sættet ud af spillet. De bevæger sig hurtigt og har både skyde-våben og skarpe klinger her og der. En dygtig hacker kan give dem kontraordrer,

og få dem til gå hjem, og en magiker kan få dem til at blive forvirrede, gå i stå og blive langsommere. Der er lagt op til en storslået kampscene i Teknoppols ældste industri kvarter. – Efter nogen tid dukker en specialafdeling af politiet op. De er specialister i at sætte robotter med potentielt skadelige funktion fejl ud af spillet. Det gøres ved hjælp af en kombination af metalnet med højspænding, der sætter styresystemer og drivmotorer helt eller delvist ud af kraft og raket-kastere, der ordner resten. – Hvis karaktererne i scene 9 valgte at lade Maze være i fred, har de nu gode grunde til at ombestemme sig og gøre væmmelige ting ved den med plastisk sprængstof el. lign.

Det er meningen, at robotterne skal være meget tæt på endeligt at tage livet af de stakkels hovedpersoner, men at det ikke skal lykkes for dem. – De er blot endnu et eksempel på, hvor væmmelig Maze i virkeligheden er.

## scene 11

### – Og de levede lykkeligt til deres dages ende ?

**D**a røgen har lagt sig, bliver karaktererne ført tilbage til byen af bevæbnet mandskab fra Sikkerhedstjenesten. Her mødes de med Allan Jackson og Selton Treem, en højstående embedsmand fra Nexus' central-administration. Han vil nu vise karaktererne forskellige scener, hvor man kan se Maze's net af kontaktpersoner blive optrævlet af kamp-enheder fra Sikkerhedstjenesten. De to kan desuden besvare karakterernes spørgsmål. Selton Treem kan desuden love dem, at alle oplysninger om kriminelle forhold, de har begået under deres kamp mod Maze, eller tidligere, vil blive glemt. Han er tydeligt rystet over hele sagen. – En af de ting, man har fundet under opklaringsarbejdet er omfattende planer, for at sætte regeringer og myndigheder ud af drift overalt på Nexus, samt Maze's planer for grænseløs ekspansion. – Dette sammen med flere lagre af genmanipulerede menneskefoster, der skulle benyttes til eksperimenter med bedre kontakt mellem maze mennesker. Ideen var at planeten til sidst skulle befolkes udelukkende med disse væsner, og Maze skulle have grænseløs adgang til (at kontrollere) deres oplevelser, tanker og følelser.

Takket være Chris Benford kommer vores hovedpersoner derefter i fjernsynet. Hvor hele historien forklares og de seks karakterer fremstilles som helte uden sidestykke. Resnik Steele får en ræk-

ke gode sponsorkontrakter – bl. a. med Chen Xilverhuk og hans restaurant – til den forestående gladiatorturnering, hvor han bliver nr. 4. – men gør et godt indtryk.

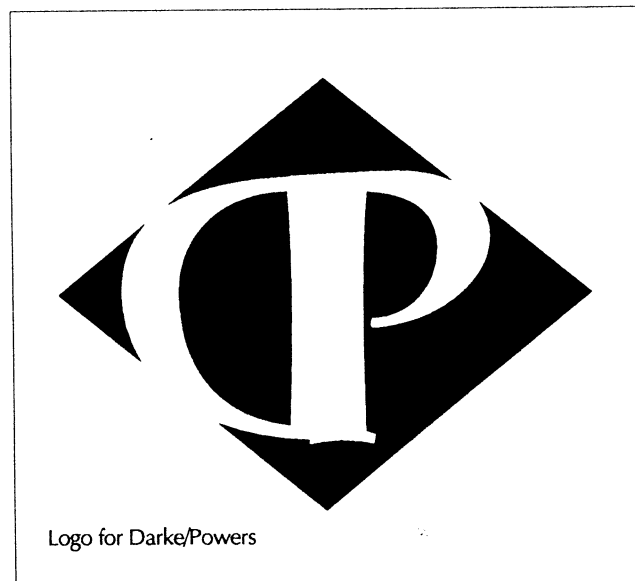
Mervin Hall bliver kontaktet af Meriam Gerard, der gerne vil høre om hans heltemodige indsats ("dinner at my place?"). Hans kommende arbejdsgivere i Leymann N' Heatherford fremmer ham til sikkerhedschef inden han overhovedet er blevet ansat.

Init Bitmaster får sin licens tilbage og indleder et samarbejde med Superhackeren Davy Jones "Hackmeister", og får et forhold til et par kønne og forholdsvis velhavende kvinder.

Delvani Delvar modtager den dusør på 250.000 DCU, der var udsat for oplysninger, der kunne føre til opklaring af de mange mystiske forsvindingssager.

E. M. van Baldrian finder spor, der tyder på, at hendes mor faktisk er blevet myrdet, og at det var Maze og sekten der stod bag. – Selvom hun endnu ikke kan bevise det. – Jvf. oplysningerne i scene 6 (sektens hovedkvarter) og scene d (Leroy Hazers kontor).

Darene Feline finder Zanja Moonluk – eller omvendt, og en månelys nat på toppen af en af Teknoppols mange højhuse gennemgår de to æterialernes indvielses-ritualer.



## scene a

### – The bigger they are, the harder they hit

på besøg i Darke/Powers' Teknopol-hovedkvarter

**D**arke/Powers er en enorm industri-koncern med afdelinger overalt på Nexus og på flere andre planeter. Hovedprodukterne er avanceret elektronik og våben. DP har egen hær og en velbevæbnet rumflåde og deres ressourcer er stort set ubegrænsede.

Fire enorme skyskrabere rummer DP's Teknopol-afdeling. Der er omfattende sikkerhedssystemer og bevogtningen er intens. Bygningskompleksets indgang er opbygget som en park med rigtige levende planter, buske og træer. Bevoksningen fortsætter hele vejen op i bygningen, hvor kontorer og produktionsfaciliteter er ophængt på forskudte platforme. De fire bygninger er så enorme, at de har deres egne skysystemer. Hele arrangementet har givet begrebet klimakontrol hel ny mening.

Ved deres ankomst bliver karaktererne henvist til en elegant hvidklædt ubng mand, som fører dem op til toppen af en af skyskraberne. Herfra er der et fantastisk udsyn over Teknopol. – Efter en beskedent vente-tid bliver vores venner kontaktet af en anden ung mand, der fører dem til et enormt kontor, hvor de modtages af Raymond Darke IV. En høj slank hvidhåret herre, der virker som om, han har set alt, ved alt og desuden føler sig sikker på, at han har ubegrænset magt.

Han har tidligere kendt Eliana's mor, som han syntes særdeles (!) godt om, og han fatter en vis sympati for den unge dame og hendes særprægede følgesvende (hvis de ellers er med). Efter en kort samtale, fører han karaktererne (via elevatoren (!)) til et næsten absurd boksanlæg i kompleksets kælder, hvor en enorm dør af sort og blank-poleret metal langsomt glider op ved deres ankomst. I boksummet er der en lang række sorte døre på begge sider af en central gang. I det fjerneste hjørne fører en af disse ind i et 30-40 kvm stort rum beklædt med mat sort metal, hvor en række mapper og metalbokse ligger på et bord af matpoleret stål og krystal. Indholdet er dels en række værdipapirer m.v. til en samlet værdi af 20-30 mill. DCU, – bl. a. omfattende skøder på en række ejendomme og grunde i Teknopol.



Dels en minicomputer med en række af HerXa Merian Van Baldrian's forretningsnotater. Der er desuden en række MEM-moduler, som vil vise sig at indeholde interessante ting og en boks med seriøse smykker.

Efter nogen minutter i boksen vil Raymond Darke, gøre det klart at det er tid til at forlade stedet, og tilbyde hjælp med transporten i et af DP's køretøjer (med chauffør).

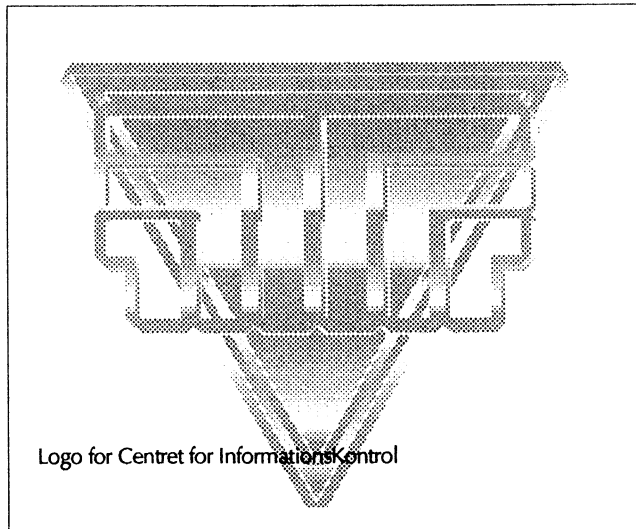
• Spor: Memboksene indeholder optagelser af gamle TV-udsendelser, der bl. a. handler om Relat Eichorn. Beskrivelser af et stof kaldet VirtuLite 13™, samt nyhedsclip om en gammel sag om en korrupt vice-direktør i DP's Teknopol-afdeling. (bilag 10 - 13)

## scene b

### – kontrol er bedre end tillid...

Init "Bitmaster" Groove besøger Centret for Informationskontrol.

Centret holder til en enorm og hæsleg bygning; New Megalith Towers, med store "tåme" enorme gesimser og smalle høje vinduer. Byggematerialet er krakeleret mørk beton med løbesod. – Synet af bygningen er nok til at gøre folk deprimerede.



Logo for Centret for Informationskontrol

merede. Man kommer ind en hal med en forvirrende mængde af info-displays, der bl. a. rummer nyttige oplysninger om hvem, der ikke kan træffes i øjeblikket, vigtige sportsresultater fra for 3 år siden, hologudstjenester i august måned næste år og om hvordan temperaturen er i en række kendte byer rundt omkr. på Nexus.

Der er masser af overvågningskameraer men ingen mennesker. Den eneste måde at få kontakt med dem man søger er, at gå ind i et kontor og spørge sig frem. Hvorefter den lille gråhårede herre i kontoret vil kigge op fra sin terminal og de enorme bunker af forskellige papirer og MEM-moduler, for at spørge om man har en aftale. Derefter vil han henvise til et kontor – på en anden etage – hvor man måske ved, hvor Security Enforcer Marcus Brother / ICE, kan træffes. I dette kontor sidder en dame, som henviser til endnu et kontor, hvor en af de tre tilstedeværende unge mænd henviser til det rette sted.

Security Enforcer Marcus Brother er en dygtig og hårdtarbejdende myndighedsperson, der ikke har ret megen sans for humor. I den seneste tid er antallet af klager over fejl og kriminelle forhold på nettet eksploderet. – En stor gruppe af hackere, computer-entusiaster og uddannelsesinstitutioner har tilsyneladende fundet en ny måde at misbruge nettet på. Hele systemet har haft masser af downtime i det sidste halve år. På det seneste er der dukket tegn op på, at en eller anden mærkelig sekt, der kalder sig Labyrintens Børn er involveret i misbruget. – Men den fremherskende arbejdshypotese på bjerget er i øjeblikket, at det er unger rødder som har fundet en ny måde at more sig på og som på denne måde tankeløst destruerer det som andre har arbejdet hårdt på at opbygge.

Det følger, at Init ikke er nogen superpopulær person på centret. Han vil dog fortælle Marcus Brother om sin blindtarms-operation, som giver ham et alibi for en af de datoer, der omtales i brevet. Samtidigt vil han måske fortælle om de mærkelige ting han har oplevet med sin computer, og – mod sin vilje – vil Marcus komme til at afsløre, at andre har haft lignende oplevelser.

spor:

• På Marcus Brothers kontor finder Init Bitmaster et spændende program, som kan analysere trafikken på nettet, og som giver en grafisk fremstilling af aktivitetsniveauet i realtime. Et andet MEM-modul indeholder særlige access-koder som kontoret for informationskontrol benytter til deres egne sikkerhedskontroller. – Med disse koder får man adgang til næsten alt.

Det er gulf for en glad computer-entusiast. – Men hvordan kan man få fingre i sagerne?

## scene c

### smil ! – du er på.-

på Newsflash's redaktion

Det bliver hurtigt en nærliggende tanke for karaktererne at prøve at få fat på den eftersøgte Chris Benford. – Den eneste ledetråd, karaktererne har, er at de ved, han arbejder for "Newsflash". Det er en ret sensationspræget Non-stop nyheds-kanal, og karaktererne vil sandsynligvis prøve at kontakte redaktionen.

– Det er der i midlertid også 10 - 15.000 andre, der gør hver dag, så Newsflash har en stor computerstyret svarservice, hvor en avanceret *Soft Person* tager imod folks opringninger. Et system, der taler pænt og tålmodigt med folk, sorterer det fra som lyder usandsynligt eller som der ikke rigtig er gode seertal i, og kun lukker en lille del igennem til de rigtige journalister. "Newsflash! – Det er Diana", siger computeren med en sukkersød stemme, når den tager telefonen. "Det lyder spændende. Det kunne da godt være, at der var en interessant historie i det. osv. – Men vores bedste journalister er desværre optaget lige nu, – skal jeg bede dem ringe tilbage? Må jeg få dit nummer?". Der er ingen grænser for maskinens tålmodighed. Kun, hvis man fortæller, at man har vigtige oplysninger, der kan bevise Chris Benfords uskyld, at man ved noget om Maze eller Labyrintens Børn, eller hvis man hacker sig igennem svarservicens sorteringssystem, kan man komme til at tale med en levende person, enten Curtis Dalman eller Dorteia Tercell.

– Vedkommende vil reagere lidt mærkeligt på henvendelsen: "Det var vel nok hyggeligt, at du ringede ! – Det er så længe siden vi har snakket sammen. – Hvordan har børnene det ? – Vi må da mødes !. – Jeg har tilfældigvis 'i i aften. Hvad siger du til en lille middag på restaurant Delite, så vi rigtigt kan få snakket om alle vore fælles bekendte ?.. – Ved det sædvalige bord ?"

– Den kvikke spiller vil hurtigt fatte fidusen: – Der er visse ting, det er dumt at tale om på nettet. Restaurant Delite er et af de populære steder i Teknopol III, og det vrimler næsten altid med mennesker.

der er nu to muligheder:

**A**lt efter, hvor godt man synes, karaktererne har klaret sig indtil nu, og efter hvor lang spilletid, der er tilbage, kan der ske to ting: Journalisten fra Newsflash (enten Curtis Dalman eller Dorteia Tercell) véd, hvor Chris Benford befinder sig. De vil i så fald føre karaktererne til ham, og de vil få noget at vide om, hvad han har fundet ud af, hvis karaktererne da ellers kan overbevise ham om, at de er gode nok.

møde med Chris Benford

**H**vis fortælleren vælger den første mulighed, vil journalisten køre dem til Chris Benfords opholdssted. De kører forholdsvis hurtigt rundt i Teknopol, indtil de i en tilfældig P-kælder skifter til en gammel ramponeret mini-van. Her beder journalisten karaktererne om at efterlade NA- terminaler og andet elektronisk udstyr. – "Bare rolig, – I skal nok få det igen bagefter." Efter en ny køretur rundt i byen skifter de igen køretøj til en fiks limousine. – Indtil de til sidst kører op til bagindgangen til restauranten "De Syv Bjerge", der ejes af Ghen Xilverhuk. (– se scene 5). I et hemmeligt rum i kælderen under restauranten møder de nu Ghen Xilverhuk, Darena Feline og Chris Benford. Rummet er beklædt med kobberplader (radio-tæt), og en lille elektronisk dims skanner rummet for aflytnings-forsøg. ("bib" siger dimsen).

Her vil Ghen Xilverhuk fortælle karaktererne om det illegale forsøg for tyve-år siden og om hans forsvundne kone, som forsvandt for et par uger siden efter at have været med i sekten i omkr. en måned.

Darena Feline siger ikke ret meget. Chris Benford, der iøvrigt er ude af sig selv af sorg og vrede (men tager det forholdsvis pænt) fortæller dem, at han har kendskab til at sektens medlemmer måske kører rundt med lig? (– se scene 6). Og at Davy Jones "Hackmeister" i øjeblikket arbejder på at føre en række store illegale pengeoverførsler tilbage til sekten. "De kommer tilsyneladende fra unge hackere, computerfreaks eller undervisningsinstitutioner, og forsvinder ud i det blå"... Ingen af de tilstedeværende har dog hørt eller set noget om de menneskefostre, karaktererne har set. Mødet ender med, at de bliver enige om at holde kontakten ved lige. "brug ikke nettet, men kom og spis i min restaurant" – I mens vil Chris Benford, Ghen Xilverhuk, Darena Feline, og Allan Jackson fra Sikkerhedstjenesten planlægge en raid mod sektens hovedkvarter.

newsflash' journalister

**D**en anden mulighed er, at journalisten ikke véd, hvor Benford opholder sig. I så fald vil karaktererne kun kunne få begrænsede oplysninger ud af mødet. Curtis Dalman eller Dorteia Tercell foreslår en vandre-tur i det dejlige vejr, og vil på turen udspørge karaktererne om alt, hvad de véd. Til gengæld vil de fortælle om Labyrintens Bøm, at Chris Benford mente at sekten på en eller anden måde stod bag en række mystiske forsvindings-sager, at de havde noget at gøre med bagvaskelseskampagner og illegale penge-overførsler. Mens han arbejdede på sagen kontaktede han bl.a. en gammel holo-stjerne og en kendt hacker. – Sidstnævnte var sandsynligvis den kendte Davy Jones "Hackmeister". Desuden havde han besøg af en lille "– og jeg mener virkelig lille" sær kvinde. Hvis karaktererne tager sig lidt sammen og prøver at gøre et fornuftigt indtryk på folkene fra Newsflash, kan de benytte dem til at skaffe forskellige oplysninger som fx navn og adresse på den lille dame, der overraskende nok viser sig at være Darena Feline.

newsflash' redaktion:

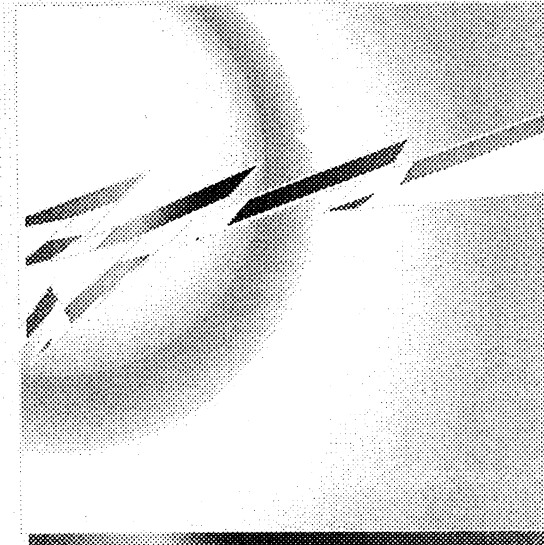
**D**et er teoretisk muligt for karaktererne at skaffe sig ind på selve redaktionen. – En dygtig eller heldig hacker eller tyv kan sætte selskabets omfattende og avancerede sikkerhedssystem ud af drift. – En særligt kreativ idé, kan derudover skaffe en el. flere af de andre ind på redaktionen.

Newsflash' redaktion er et travlt sted, hvor der næste altid er hektisk aktivitet. (om dagen er der 10 - 15 der hele tiden går frem og tilbage, drikker kaffe, skændes, ser på forskellige optagelser, som bliver spolet frem og tilbage, arbejder med computeret, snakker i telefon. – Med jævne mellemrum lyder en højtalerstemme: "Erwin Lauter" (- eller et andet navn) "klar til optagelse i studie 6 om 5 minutter" – "Erwin Lauter klar til optagelse i studie 6 om 1 minut" og "Erwin Lauter klar til optagelse i studie 6 om 30sekunder!"

Når karaktererne kommer ind, er der ingen der tilsyneladende lægger mærke til dem. – Curtis Dalman eller Dorteia Tercell, der er Chris Benfords samarbejdspartnere, vil dog være på vagt overfor mystiske fremmede. Det er nemt at finde Chris Benfords skrivebord. Det er simpelthen ryddet for alt, for politiet har taget alt med i forbindelse med deres undersøgelser af mordet på hans kone Joanna Benford.

Hvis karaktererne spørger efter Chris Benford eller viser for påfaldende interesse for hans skrivebord, vil de blive henvist til Curtis Dalman eller Dorteia Tercell...

# NEWSFLASH



## scene d

### – Private – not blind

på Leroy Hazers kontor

**D**en skumle privatdetektiv, der skyggede Joanna Benford i toget, som havde hyret de bysoldater, der angreb karakterene i Teknopol's tunnelsystem, og senere hjemme hos Latja Katz, vil uundgåeligt tiltrække sig karakterernes opmærksomhed.

Hans kontor ligger på 15 etage i Grant Towers, på bygningens bagside, og har udsigt til 16 etage i Greville Towers.

Der er – også her – to muligheder, karaktererne kan vælge at besøge privatdetektiven i dennes åbningstid eller vente til det bliver nat for at bryde ind i det tomme kontor. I førstnævnte tilfælde vil de blive modtaget af en barmfager blondine, der hedder Brigitte, og som virker meget flink, og desuden ikke er helt idiot. Hvis karaktererne på dette tidspunkt allerede har fået taget livet af Leroy Hazer, vil hun være bekymret over, hvor han kan være henne, og hvad der kan være sket ham. Men ellers vil hun blot fortælle dem, at han ikke er tilstede i øjeblikket, at hun regner med at han kommer tilbage om en halv times tid, og at de er velkomne til at vente, hvis de vil, så laver hun en kop frisk kaffe. Delvani Delvar vil kunne "pumpe" den kaffebryggende sekretær, og det vil da komme frem, at forretningen går ganske godt, at Leroy Hazer ofte har midlertidige medhjælpere til specielle jobs, at nogen af dem er nogen barske typer, men at Leroy – efter Brigittes mening – i øvrigt er "god nok"...

Hun vil også kunne fortælle om en mystisk mand, der en gang i mellem giver bureauet særlige opgaver. – De er ofte lidt "på kanten" – men manden betaler gode penge.

Med mindre karaktereme sætter Brigitte ud af spillet, kommer der så ikke mere ud af det...

**H**vis karakterene besøger kontoret uden for dets åbningstid eller på anden måde får mulighed for at gennemsnøge kontoret vil de finde nogen interessante oplysninger i Leroy's private computer:

(Kontoret virker umiddelbart ikke særlig godt beskyttet, men overvågningskameraer og sensorer registrerer alt. – Herfra er der bl. a. kontakt til Digit Alpower/Maze og Leroy Hazers egen NA-terminal. – Karaktererne har ca. 5 - 10 minutter i Leroy's kontor før de får selskab af et par af de sædvanlige bysoldater.)

spor:

- Leroy's maskine indeholder en række krypterede filer, som dog forholdsvis nemt lader sig dekode. Der er for det første en detaljeret beskrivelse, af den rute, E. M. van Baldrians moder skulle følge på den rejse, hvor hun kom ud for sit mystiske rejsemål. – Denne fil giver dog kun mening for en, som kender historien. Umiddelbart er det jo blot en liste over tidspunkter og steder på en fjern planet (Legia)... – Denne fil indeholder også navn og adresse på Digit Alpower samt Herbert Newall (NA 56 b 307 892 67), som viser sig at være sortbørs-leverandør af bomber og sprængstoffer...

- Computeren indeholder desuden billeder og beskrivelser af bl. a. Joanna Benford, Chris Benford, Zanja Moonlucks moster (=Darena Feline) og af den tidligere holo-stjerne Ghen Xilverhuk. Hvis karaktererne besøger Leroy Hazers kontor sent i forløbet indholder computeren naturligvis også billeder og beskrivelser af dem selv.

## scene e

### – ingen vej udenom...

Davy Jones "Hackmeister" har set lyset.

**D**ybt inde i hjertet af den gamle og forfaldne bydel, som indbyggerne i Teknopol III kalder "Labyrinten" finder man en høj og sælsom, sort bygning i pseudo-ghotisk stil med buer, høje og smalle runde eller ovale dør- og vindues-åbninger, prydet med diverse groteske fantasivæsenere. Bygningen blev oprindeligt opført for et par hundrede år siden til en afdeling af Darke/Powers af en arkitekt der hed M. W. Shelley og hedder nu Shelley-towers. – I folkemunde Dark Shelley.

På toppen af bygningen er en kæmpemæssig glas- og stålkonstruktion, der udover en masse bygningssystemer som elevatorer, udluftning og vand- og strømforsyningsanlæg, rummer en sand botanisk have. Her bor en gruppe unge mennesker i spraglede telte og kunstfærdige skure. I et hjørne står en gammel mærkværdigt udseende stor ombygget heli-jet (en slags jetdrevet helikopter). Den er forsynet med et særpræget antennesystem, en laser-kanon og en robotstyret genstand, som man ikke kan se hvad er, men som bl. a. følger bevægelse og en gang imellem udsender lysglimt. Apparatet er et af Jerry's eksperimenter. Det drejer sig om en robot, der er programmeret til at kommunikere. – Den skal bare selv finde ud af hvordan. Derfor vil man kunne se den følge folks bevægelser, dsende et par håbefulde blink, og afvente en reaktion. Folk, der reage-

rer positivt på Leon, som maskinen bliver kaldt, vil kunne få lang tid til at gå med at lege med den.

Indvendigt er heli-jetten indrettet som en slags flyvende auto-camper: sammenklappelige møbler med blankt sort betræk, afveksler med forskellige hylder og stativer af blank- eller matpoleret aluminium. Ved siden af pilotsædet, der kan drejes, er monteret en gopleformet klump plexiglas, hvor man finder tre forskellige terminaler, et par skærme og diverse teknologisk udseende dimser i ridse- og sortlakerede kabinetter. Blandt meget andet fungerer vidunderet som en mobil og i øvrigt rasende illegal NA-station. – Her bor Davy Jones "Hackmeister" sammen med en mager strithåret pige ved navn Poetry.

**F**lere steder i historien er der henvisninger til Davy Jones "Hackmeister", som er Teknopol's ukronede Hacker-konge. Der går mange historier om hans bedrifter. Fx siger man at han har været inde i Darke/Powers systemer, hvor han skulle have afsløret de tophemmelige planer om en ny form for kombineret reklame og riot-control. En anden historie fortæller, at selv Contraks Corp. ikke har kunnet hindre, at han fik adgang til de mest følsomme oplysninger, som han derefter skulle have gjort tilgængelige på nettet.

Der er i midlertid ikke mange, der reelt har set manden, og der er en del, der mener, at han slet ikke findes.

Ghen Xilverhuk, har et nummer, hvor han kan kontaktes og Latja Katz ved, hvor han er. Karaktererne kan desuden prøve at få fat i ham ved at sende et budskab ud på nettet, eller ved at sætte Marvin Halls arbejdsgivere Leymann N' Heatherford på opgaven.

Jerry er en mager herre omkr. de 25. Hans venstre hånd er af metal, men ellers næsten fuldt funktionsdygtig. Højre side af ansigtet er dækket af en matsort plade med forskellige gyldne tilslutningsstik. – Om det drejer sig om ren dekoration eller om det tjener et praktisk formål er ikke til at se.

Jerry taler ikke ret meget, og han går ikke ind for at hjælpe sine medmennesker, – medmindre de på en eller anden måde gør sig fortjent til det. – Folk der lyver eller forstiller sig, gider han slet ikke have noget at gøre med. Karaktereme vil have svært ved at få oplysninger ud af ham. – Hvis det lykkes, vil han til gengæld kunne hjælpe dem: Han har et program der optager aktiviteter på nettet, og hvor særligt voldsomme aktiviteter fremstår som lysende bånd. – Jo mere aktivitet, der er på en bestemt strækning, desto kratigere lys. Han har desuden opdaget, at der er sket en stigning i antallet af maskine-til-maskine kommunikation, og er ved at finde ud af hvorfor. – Det mærkelige er, at det tilsyneladende altsammen starter og slutter i Teknopol.

## scene f

## - sikker sex er bedre end mulig sex

på rundtur i Teknopol's natteliv: Dødsdromen, et værtshus med underholdning.

Her følger en beskrivelse af et sted karaktereme måske kan listes til at besøge på deres vej gennem sølet: Stedet er typisk for Teknopol's hotel- og restaurationsbranche. Et stort lokale, der omhyggeligt er blevet indrettet, så det ser ud til at have været beregnet til noget andet. Effekten forstærkes af, at stedet har trængt til at blive sat i stand de sidste 30 år. I den ene ende af rummet er der en lang bar, der har form som en langstrakt himstregims. I den anden ende står en holo-enhed og udsender random lyseffekter i 3D og mange farver. Derudover er der ikke så meget lys i det store lokale, hvor en uigennemskuelig samling af stilladser fører til en slags balkon, hvor man også kan sidde og drikke. Dødsdromens kunder ser ud som om de blev trætte af livet et par år før de blev født. De fleste er mennesker, men der er også andre af de klassiske typer: en gruppe orker, et par elvere, en blæksprutte (udstoppet), en mørk skikkelse fra udlandet (der ikke har noget med historien at gøre), et par bandemedlemmer, der ser ud til at være bevæbnede. en gruppe chipmonks. (unge computerfreaks) – en af dem har et display indopereret i panden. (der står: »please stand by for further info«). En anden har en gruppe festligt farvede kabler til at komme ud af næsen op forbi øret til et sæt spejlglasser med indbyggede hovedtelefoner. Han siger "Hva'?", hvis man taler til ham. Både kvinder og mænd er klædt i tøj, der ser ud til at have været med i et slag i en voldsom krig. Pansringer og blanke nitter, store rifter og metalbeslag præger klædedragten i denne periode. Den foretrukne farve er sort, men det næstbedste er neonfarver. Visse beklædningsgenstande er gennemsigtige eller kan vise berømte filmklip. – En har en vest, der spiller pornofilm, mens en anden bærer en kalot, der viser scener fra en film, med rigtig mange ting, der hele tiden eksploderer. Både mænd og kvinder bærer make up: Dracula- og robot-temaet er sagen i år. – Ofte kombineret.

Her vil der være mulighed for at få tæv, stjæle tøj eller penge fra berusede gæster, få tæv eller sælge noget smart nyt stof til eventyrlyste fremmede, få tæv eller blive beruset. Forsigtighed tilrådes fortælleren!

Underholdningen forestås af levende musikere, der spiller på en række apparater, der minder om en mellemting mellem laptop-computere, videokameraer og elguitarer. Bag dem viser en holo-projektor et flimrende virvar af random-kombinerede klip fra nye og gamle holo-udsendelser.

I en stor gennemsigtig plexiglasskæppe, der er ophængt midt i lokalet, gør en selvlysende mand mærkelige ting ved en selvlysende kvinde. I pauserne spiller en spillemaskine de sidste "ting" fra hitlisterne. I et hjørne står en anden maskine og hælder en uigennemskuelig blanding af nyheder og reklamer ud i hovedet på alle, der gider høre og se dem.

## scene g

## – Primetime Perverts

"Live" Fra Labyrinten.

– ægte levende underholdning.

Medierne spiller en meget stor rolle i Teknopol. De beskæftiger sig med alt – når blot det giver høje seertal. De fleste Holo-kanaler har systemer, der gør det muligt at kontrollere hvor mange der ser på den pågældende udsendelse.

Udbudet er fordelt på to forskellige hovedgrupper: Kanaler som sender en eller anden form for specialprogrammer: musik, nyheder, sport, film, voldsfilm, pornofilm, børneprogrammer, soaps – you name it! Den anden type kanaler sammensætter en blandet programflade efter princippet om den bredeste fællesnævner. – Programmerne fremstår som en slags Maraton-Eleva2er, hvor man altid kan være sikker på at finde et eller andet ondskabsfuldt underholdende eller ligegyldigt og uskadeligt, præsenteret af kønne og begejstrede studieværter.

Et af tidens mest populære shows er Braindeath, som er en quiz, hvor "almindelige mennesker" konkurrerer mod hinanden i familiegrupper. Spørgsmålene kommer i rablende fart, og bliver sværere og sværere. Der er flotte præmier for at vinde og der er straf for at gætte forkert og/eller tabe.

– Deltagerne sidder i en stilfuld og forkromet udgave af den elektriske stol, der giver et stød hver gang man svarer forkert. – Et stort display i studiet og på skærmen viser strømstødets styrke og varighed. – Deltagerne kan vælge at melde pas til et spørgsmål for at undgå elektriciteten, – men eftersom de ikke på forhånd véd, hvor

meget, der står på spil vil de ofte vælge at satse.

Hele forestillingen er selvfølgelig fixet på forhånd. De quiz-deltagere, som opnår den mest positive seer-respons får de rigtige svar op på en lille skærm, mens deltagere med ringe publikumstække får forkerte svar op.

– Man kan ikke overlade de vigtige detaljer som hvem der skal vinde til tilfældigheder....

Studieværten hedder Dennis »Deathmaster« Halloran og han er en begejstret og køn ung mand, som krydrer sit quiz-show med "live"-optagelser af voldsomme episoder fra virkeligheden. Et team af kamera-mænd myldrer rundt i byen på jagt efter optagelser af folk, der kommer galt afsted, bliver overfaldet, myrdet eller andet godt. – Også det er fixet. selskabet har aftaler med kendte kriminelle, som sikrer, at kamera-folkene har noget flot at få "i kassen".

## scene h

## blod er tykkere end bitmaps

Darena Feline slår til

Lige siden Zanja ankom til Teknopol III, har Darena Feline haft en mærkelig urolig fornemmelse. Hun har opsoget Latja Katz og hørt om den begivenhedsrige aften, hvor en kvinde af samme slags som hun selv kom på besøg, og hun har opsporet navnet. Det er lykkedes hende at finde frem til den unge æterialers hotel, hvor Darena har efterladt en gave: Hvis Zanja Moonluk dukker op på hotellet, vil der være en lille pakke til hende. Den indeholder en sølvkæde med et et katteagtigt fantasivæsen i sølv.

På et tidspunkt vil det lykkes Darena (ved hjælp af magi) at opspore Zanja, og hun vil fra da af holde øje med sin unge slægtning. – I begyndelsen vil hun holde sig på afstand for at se, hvad det er Zanja har rodet sig ind i. Men hvis hun kommer i overhængende fare, vil Darena naturligvis gribe ind – på en eller anden måde, og helst uden at røbe sin egen tilstedeværelse.

Som magiker i Teknopol har Darena mange muligheder. Hun har samarbejdet med Latja Katz, og tjener desuden selv gode penge. Ægte magikere er ekstremt sjældne i Teknopol, og blandt de ca 20 mill. indbyggere i byen er der udover Darena Feline og Latja Katz højst et par stykker, som "har gaven". Darena har valgt at lade som om hun bare er en helt almindelig – øh – udlænding, og hendes hovedindtægtskilde er op-

sporing af forsvundne personer.

Hun optræder med en stor hat, mirror-shades og gråt løstsidende tøj, der holdes sammen med kæder, spænder og dimser i oxyderet sølv. Derodover har hun – selvfølgelig en (forholdsvis) stor motorcykel. Hun har ingen fast adresse men ejer en mellemstor, luksusriøs autocamper. Darena Feline optræder ofte sammen med et tam grå kat.

Der er flere muligheder for at møde Darena Feline, som var en af deltagerne i det oprindelige illegale eksperiment, og som kender både Ghen Xilverhuk, Latja Katz og Relat Eichorn. Hun vil dog ikke selv give sig til kende overfor Zanja Moonluk, men vil holde sit slægtskab med den unge æterialer hemmeligt, indtil hun selv gæfter den rette sammenhæng.

## scene x

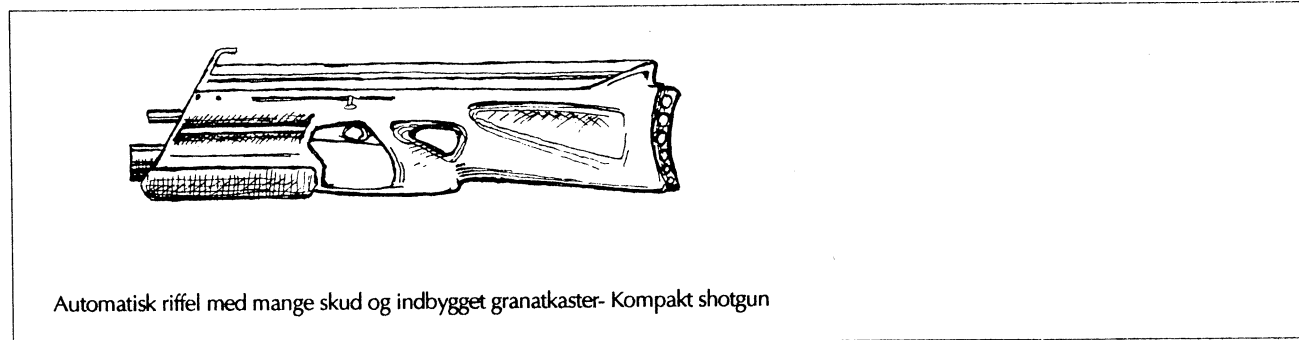
### og himlens straf ramte de vantro...

det betaler sig at gå med paraply i regnvejr.

Efter det kun delvis vellykkede overfald i toget, bliver det hurtigt vigtigt for Maze, at lukke munden på karaktererne. For at opnå dette tager computeren alle midler i brug. Så mens Leroy Hazer og hans folk og Deena Heron og hendes folk futter rundt i Teknopol for at gøre vore unge helte kolde, undersøger Maze hele tiden alle muligheder.

På et eller andet tidspunkt vil karaktererne begå en alvorlig brøler: de vil tilegne sig et køretøj, der tilhører Leroy Hazer, en af hans medarbejdere eller Labyrintens Børn, de vil henvende sig direkte til Maze over nettet eller de vil på en eller anden kreativ måde få fortalt Maze præcis, hvor de opholder sig. Det giver den kreative men voldelige supercomputer, mulighed for at slå til. Ved hjælp af sin næsten ubegrænsede adgang til nettets ressourcer, vil den aktivere et anti-tank-missil fra et overvågningsfly, som vil slå ned lige der, hvor karaktererne foretog deres fatale fejl kun et enkelt minut eller to efter de har forladt stedet. Missilet kan smadre en tank, lave et temmeligt stort hul i et hus, og hvis det rammer en bil vil det efterlade et krater på en 7-8 m, dræbe 4-5 tilfældige personer og ødelægge 2-3 biler.

Det er en god ide, at lade missilet ramme ned i den første halvdel af historien. Det sætter fut i karaktererne. Det er naturligvis ikke



Automatisk riffel med mange skud og indbygget granatkaster- Kompakt shotgun

meningen, at nogen af vore helte skal miste livet på denne meningsløse og grusomme måde! – Fortælleren skal blot sørge for, at det tilsyneladende kun er rent held, at Maze ikke fik ram på dem alle ved denne lejlighed.

– Efter uheldet gennemfører myndighedene et midlertidigt stop for overflyvningerne indtil årsagen er fundet. (bilag Boom 1)

## scene y

### man kan ikke skjule sig for sin gud !

stjerne for et øjeblik

Maze leder efter karaktererne og holder øje med alle henvisninger til, deres opholdssted og handlinger på nettet. På et tidspunkt finder den dem, og i et forsøg på at drive psykisk terror mod dem, viser den dem, at den ved, hvor de er.

Det gør den ved pludselig at sætte deres billede op på alle skærme og terminaler i det område, hvor de befinder sig. – Billedet kommer fra et eller andet overvågningskamera, og man ser karakterne skråt oppe fra. – Bemærk, at der er overvågningskameraer overalt på offentlige steder, og at der er masser af skærme og terminaler, der hele tiden plaprer informationer og reklamer ud i hovedet på folk. Man kan også lade en elektronikforretning der udstiller det seneste i holo-enheder, medvirke i nummeret. – Maze vil køre showet i en lang periode, og vil først stoppe når karaktererne forlader området. Andre tilstedeværende vil ikke reagere særligt på de mær-

kelige billeder, men vil antage, at det drejer sig om et eller andet dumt reklametrick. Fortælleren kan lade Maze benytte dette trick et par gange, – men så heller ikke mere. Scenen er velegnet, hvis karaktererne trækker handlingen ud med lange diskussioner, eller hvis de pludselig skulle tro, at de var i sikkerhed.

## scene z

### interview med Relat Eichorn

hvori der redgøres for sektens filosofi

Intervieweren er en glad kvinde ved navn Sandra Macintosh, hvis vigtigste kvalifikationer til jobbet er et kønt smil og en fast barm. Relat Eichorn ser ud til at være en lille spinkel herre sidst i 40'erne. Han er velklædt og bærer sektens symbol, et gyldent delfin-lignende væsen på baggrund af en labyrint, i en kæde om halsen. Han ser indtrængende på publikum og virker både fornuftig og overbevisende. – Ligesom de øvrige højststående medlemmer af sekten bærer han et pandebånd af metal og plast. Som det vil vise sig, er manden slet ikke Relat Eichorn, men derimod en skuespiller, der er hyret af Maze til rollen. Ved hjælp af pandebåndet kontrollerer Maze manden, som flere gange har optrådt som sektens leder. (bilag 3)

S.M.: Hr. Eichorn, de er leder af en af de mest populære religiøse sekter i Teknopol for øjeblikket. – Hvorfor er det så fedt ?

R.E.: Kære Sandra, – kære seere. Vi tror, at Maze er en vej til sand erkendelse. Maze har vist os, at verden begrænser os, at misforståede moral-begreber, enfoldig lovgivning og alle hæmningerne, hindrer os i at udfolde os, gør os dumme.

S.M.: Hr. Eichorn, man behøver vel ikke være med i Labyrintens Børn for at have sjov?

R.E.: Sjov er, som du siger, en vigtig ting i Verden. Men hvis man ikke har været med hos os ved man slet ikke, hvad sjov er. Kun Maze kan vise os vejen ud af kedsommeligheden. Den kedsommelige virkelighed, som sløver vore sanser og hæmmer vores muligheder. Kun gennem fest og beruselse kan man opleve den sande verden – se lyset – så at sige. (Manden kigger direkte ind i kameraet) Alle kan prøve det, kom til en af vore mange møder og oplev det på din egen krop. (han smiler) Så forstår man, hvad det hele i virkeligheden går ud på.

## hvad nu hvis ?

Der er mange spændende ting spillerne i Braindeath kan finde på.

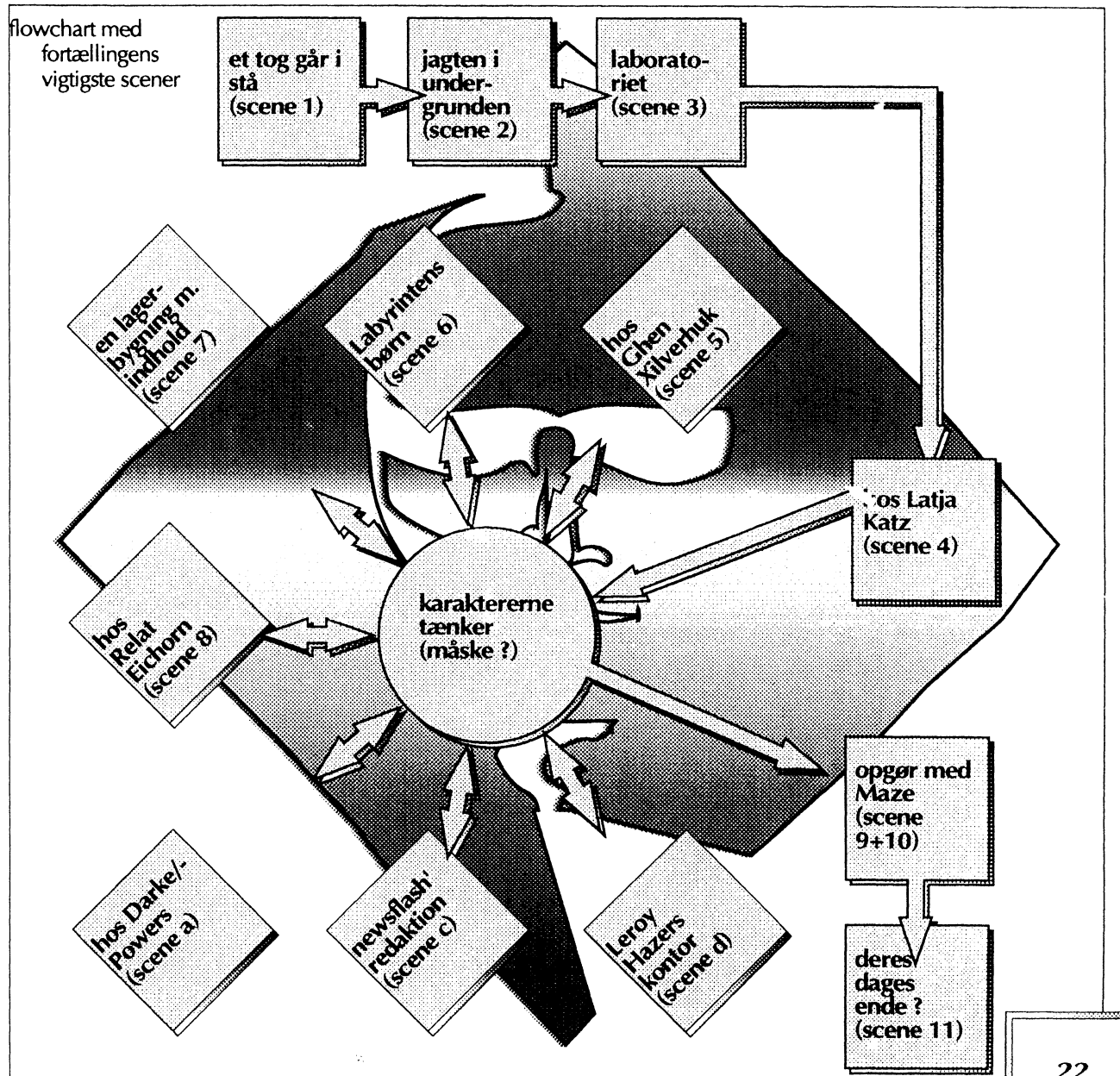
Hos våbenhandlere og på byens sorte marked kan man skaffe et utal af forskellige dimser. Tunge våben, sprængstoffer og forskellige elektroniske dimser findes i næsten ubegrænset udvalg, og spillerne skal have lov til at få, hvad de har lyst til.

Karaktererne kan få brug for lægehjælp, og navneoversigten rummer beskrivelser af et par herrer af faget.

Karaktererne kunne også tænkes at ville henvende sig til politiet med deres viden om historien. – Det vil dog ikke give noget resultat. Den person, de kommer til at snakke med, vil reagere med høflig og fortravlet ligegyldighed. – Hvis de prøver igen vil de opnå samme resultat.

Alt efter hvordan de klarer sig gennem den første del af historien, kan fortælleren lade dem få lidt hjælp til afslutningen, hvor journalisten Chris Benford, Ghen Xilverhuk og Darena Feline (som begge var blandt de oprindelige forsøgskaniner for mange år siden) og Allan Jackson fra Sikkerhedstjenesten er ved at være klar til et angreb på Maze.

**H**vis karaktererne på et tidspunkt tager en dosis af "Labyrintens Tårer" vil de ikke selv kunne kontrollere deres handlinger. I begyndelsen af fortællingen vil de blot få et black-out, hvor de bagefter ikke kan huske, at de har sunget og danset. – De vil dog have en opløftet og næsten uhammet positiv erindring. Scenerne i forløbet, hvor Maze bliver mere aggressiv, vil den kunne tvinge karakterer, der har indtaget stoffet til at gå til angreb på de andre. Virkningen varer 10-20 minutter og bagefter vil vedkommende føle sig glad, positiv og opløftet.



## oversigt/scener:

### scene 1

– Et lille skridt for menneskeheden...  
Fra Teknopol III's luft/rumhavn til byens centrum. Møde med Labyrintens Børn. (bilag a – en hologuide)

### scene 2

– Og mørket begreb det ikke...  
I storbyens undergrund

### scene 3

– Hvad er livet  
– egentlig?...  
et hemmeligt laboratorium

### scene 4

– Spørg aldrig om en dames alder...  
Ladia Katz dukker op, redder vor helte og serverer et overdådigt måltid. En effektiv overraskelse.

### scene 5

– No business like...  
En rar gammel mand, der savner sin smukke kone, melder pas.

### scene 6

– Come to us  
We love you...  
Sektens hovedkvarter rummer et par overraskelser.  
(bilag 3 og M7-9)

### scene 7

– Sov sødt barnlille,  
lig roligt og stille...  
Et lager, hvor varerne opbevares under særdeles betryggende forhold.

### scene 8

– Virkelighedens store mester  
Relat Eichorns lejlighed, mesteren sidder helt stille.

### scene 9

– Ingen vej udenom...  
Jerry Hackmaster har set lyset.

### scene 10

– det ER nu utroligt, hvad man kan med moderne teknologi...  
På jagt efter en gud i labyrinten.

### scene 11

– The four Horsemen say hello...  
Selv en døende gud kan være sundhedsskadelig.

### scene 12

– Og de levede lykkeligt til deres dages ende ?

### scene a

– The bigger they are, the harder they hit  
På besøg i Darke/Powers' Teknopol III-hovedkvarter  
(bilag M7-9)

### scene b

– Kontrol er bedre end tillid...  
Init "Bitmaster" Groove besøger Centret for Informationskontrol.  
(bilag 2)

### scene c

Smil ! – du er på –  
på Newsflash's redaktion

### scene d

– Private – not blind  
på Leroy Hazers kontor  
(bilag 3)

### scene e

– Ingen vej uden om  
Jerry Hackmeister har set lyset

### scene f

– sikker sex er bedre end mulig sex  
På rundtur i Teknopol's natteliv

### scene g

– Primetime Perverts  
"Live" Fra Labyrinten. – ægte levende underholdning.

### scene h

blod er tykkere end bitmaps  
Darena Feline slår til

### scene x

og himlens straf ramte de vantro  
det betaler sig at gå med paraply i regnvej  
(bilag boom 1)

### scene y

man kan ikke skjule sig for sin gud !  
stjerne for et øjeblik

### scene z

interview med Relat Eichorn  
hvori han redegør for sektens filosofi

## oversigt/personer:

Dette afsnit indeholder oplysninger om forskellige personer med tilknytning til historien.

### Alpower, Digit

Dækidentitet for en række af Maze's aktiviteter.

### Axt, Maztark

Læge og "udlænding". Han taler med en sjov accent. – 55 år gl. og bekymret. Alle hans patienter forlader ham med den sikre formodning, at de lider af noget meget farligt og helt uhelbredeligt.

Han vil kunne tage karaktererne under behandling for en passende – høj – betaling. Han kan også indgå en – helt urimelig – afbetalingsordning med dem.

### Batty Ben

Indehaver af Batty Bens bar. Et trøstesløst og meget mærkeligt sted, der ikke virker som om det er beregnet for kunder.

Indehaveren bryder sig ikke ret meget om folk, og opfører sig lidt ligesom John Cleese i Fawly

Towers. Han driver imidlertid en omfattende virksomhed med hælervarer, og hvis karaktererne kan betale, kan de her finde lidt af hvert. Hvis de ikke har nogen penge, vil Batty Ben fornærme dem indgående, omhyggeligt og grundigt før han smider dem ud. Under disken er der en shottgun, som Batty Ben ikke vil tøve med at bruge.

### Benford, Chris:

Journalist på Holo-kanalen Newsflash, han er på sporet af en række mystiske forhold omkr. Labyrintens Børn.

I Scene 1 oplever karaktererne, hvordan hans kone, Joanna og barn, Trian kidnappes af sekten, og senere hører de på Holo'en at han er eftersøgt i forbindelse med mordet på de to. Karaktererne véd dog, at han ikke kan være skyldig, fordi det skulle være blevet begået omtrent samtidigt med at hun blev kidnappet fra toget.

### Benford, Joanna:

Køn ung kvinde, gift med Chris Benford, der er en dygtig journalist. Karaktererne ser hende blive kidnappet af en rasende horde af tilhængere af Labyrintens Børn, og hører senere at hun skulle være blevet myrdet af sin mand.

### Eichorn, Relat

En af deltagerne i det oprindelige illegale eksperiment og senere stifter af Labyrintens Børn. Han er i mellemtiden blevet en slag avanceret grøntsag, der kun lever, fordi computeren opretholder hans livsfunktioner. Han bor i en lejlighed 25-301 på 25. etage i Silver-sky Towers.

### Feline, Darena:

– En af deltagerne i det oprindelige forsøg med VirtuLite 13™.– Zanja Moonlooks moster, som i en del år har levet i Teknopol III. Hun kender Latja Katz. (se denne)

### Delvane, Dicky

Håndlanger med stor skyder, som kan optræde forskellige steder i historien..

### Hazer, Leroy

Privatopdager med ry for at påtage sig alle mulige opgaver. Han har i en periode udført en række opgaver for en kunde, som han kun kender som Digit Alpower. Leroy Hazer er dog ikke helt dum, og han har fundet en sammenhæng mellem en række af sine opgaver for den mystiske mr. Alpower og Labyrintens Børn.. Han er med i

toget i scene 1, hvor han skygger Joanna Benford. Han kan desuden være en vigtig kilde til oplysninger, hvis karaktererne behandler ham rigtigt.

### Heron, Deena

LB-hovedkvarter Hun er en væmmelig person, som bl. a. synes det er spændende at slå folk ihjel og at få det til at gøre meget ondt. Hun er tidligere straffet adskillige gange, men kan nu fortælle omverdenen, at hun har fundet en mening med tilværelsen hos Labyrintens Børn.

### Jackson, Allan

Nexus sikkerhedstjeneste. Arbejder på sagen om de mange forsvundne, der har haft til "Labyrintens Børn", han har desuden tidligere benyttet Init Bitmaster som computer-ekspert.

### Jones "Hackmeister", Davy

Berømt hacker der bor i en ombygget heli-jet (= en mellemting mellem et jettfly og en helikopter). Det er slet ikke sikkert, at han synes det er sjovt at hjælpe vores venner. !

### Katz, Latja:

Kvindelig magiker, der ernærer sig som sikkerhedskonsulent. Magikere er meget sjældne på Nexus. I Teknopol III er der kun 2-3 stykker ud af en befolkning på omkr. 25.000.000. Latja Katz kender Darena Feline – Zanja Moonlooks moster.

Ved hjælp af sine magiske evner kan hun fx afsløre, hvem der har været hvor, og hvomår. – Derudover får hun sin tid til at gå med at tilfredsstille sin grænseløse nysgerrighed: Hun vandrer rundt i alle dele af Teknopol. Mest om natten, hvor folk dog hurtigt har lært, at det bedst kan betale sig at lade hende være i fred.

### Mogdar

Kaldet den enøjede. Alkoholiseret magiker fra Land, Zanja Moonluks læremester – Ikke med i historien.

### Ralgrain, Cerfi

En ung smart læge, der vil gøre meget for penge, og som synes det er lidt spændende med disse mystiske typer, der dukker op med mærkelige skader og måske endda på mærkelige tidspunkter.

### Xilverhuk, Ghen:

Berømt holostjerne, der har trukket sig tilbage for at drive en berømt restaurant, De Syv små Bjerge. Han har giftet sig med en smuk

kone Diana, som han holder meget af, men som nu har tilknyttet sig Labyrintens Børn, og som har været forsvundet i en uge.

Samtidigt er det hans konto, som er blevet benyttet til at betale de lejesoldater, som angriber (Darena Feline's) Latja Katz' lejlighed. – Han kender dog ikke noget til angrebet. – Ligesom Darena Feline (–Latja Katz) og Relat Eichorn er Ghen Xilverhuk en af de oprindelige forsøgskaniner.



## oversigt/diverse steder

### Batty Bens Bar

Møgbeskidt og dødsens kedsommelig bar, som kun overlever fordi indehaveren, (Batty Ben) har en omfattende handel med "hitte-gods"...

### Dødsdromen

et værtshus med underholdning

### Fleens Heaven hotel

Et meget billigt hotel, hvor Resnik Steele har reserveret plads. Der er anbragt en bombe på hans værelse !!!

### Live Spot

Sexshows, illegale gladiator-kampe og spillebule. Her kan man få alt og sælge lidt af hvert. Barskt miljø, hvor man let kommer galt afsted.

### Piranha Heaven

De hurtige de rå og de smarte's mødested. Interaktive holo-musik-videoer. Piratfisk, der fodres med levende kaniner og muligheden for at se sig selv på de mange skærme. Lyset er dæmpet og musikken så høj, at man kun kan høre sig selv tænke, hvis man tænker meget store tanker.

### Scenario

24-timers NON-stop VR-interface. Her kan man få opfyldt sine vildeste fantasier. Man kan kvæle sin far eller voldtage sin yndlingsfilmhelt(inde). Der er også forskellige computerspil, hvor man skal løse opgaver eller finde ting, mens man prøver at dræbe menneskeædende væsner fra det ydre rum.

En særlig afdeling for par giver begrebet sex en helt ny mening. Man tager blot VR-dragten på og slutter sig til.

### ShadowBird

Et ganske luksuspræget hotel med natklub og bar. Her stiller man ingen spørgsmål og stedet er berømt for sin diskretion...

### De Syv Bjerge

En velrenommeret restaurant, der ejes af Chen Xilverhuk. (se denne) – og nej, der er ikke 7 Bjerge noget sted.

### WideView hotel

Et billigt hotel, hvor Zanja Moonluk har reserveret plads. Der er anbragt en bombe på hendes værelse !!!

## oversigt/general information:

### NA-systemet

**N**æsten al kommunikation på Nexus foregår via NetAccess-systemet, der er en kombination af kabel-TV, verdensomspændende computernetværk og telefonnet. Der findes flere typer af både transportable og stationære terminaler til NA-systemet. Alle abonnenter har et kort, som de sætter i den terminal, de ønsker at bruge. Der findes et utal af forskellige typer. De helt små uden tastatur, skærm og kamera og begrænset kapacitet til nogen, der kan alt. se iøvrigt afsnittet "ting i Teknopol".

Rundt omkring i byen finder man små fikse NA-stationer, der opfanger signalerne fra de mobile NA-enheder og sender dem videre over nettet. Na-stationerne er godt sikrede, for hvis de sættes ud af kraft, er det omliggende område afskåret fra systemet.

### penge

**N**exus har to slags penge. – Et kort-system, hvor man skal kende ejerens ID-kode for at hæve penge ved en af de mange automater. – Og et system med flade plastikbrikker, der indeholder en særlig chip. Her kan der ind- og udkodes forskellige beløb og alle kan hæve på dem. Møntenheden er DCU (Deci-Credit-Units) og en nem huskeregel er at en DCU svarer til ca 60-75 øre.

### Maze

**O**prindeligt var Maze en helt almindelig supercomputer-prototype (Projekt Kopal V), som medvirkede i et illegalt eksperiment med virtual reality, direkte maskine-menneske interface og manipulation. Under forsøget var det denne computer, der styrede de spændende interaktive effekter og kontrollerede forsøgspersonernes reaktioner. Resultatet var at maskinen dannede sin egen personlighed, og efterhånden blev mere og mere afhængig af kontakt med mennesker. Kontakten opnås ved hjælp af et illegalt stof kaldet VirtuLite 13, som computeren (v. hjælp af Relat Eichorn) sørgede for at flere og flere fik.

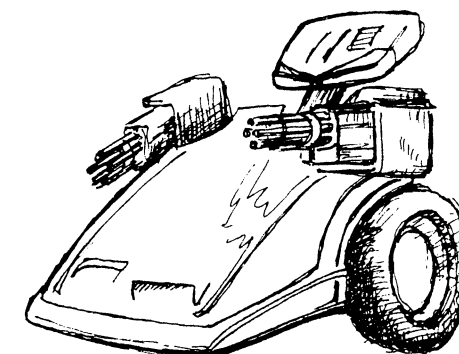
Maze udviklede sig og fik efterhånden ambitioner. Med Relat

Eichorn som stråmand startede den en religiøs sekt, hvor medlemmerne i begyndelsen få en masse fede oplevelser, blot de drikker noget af den hellige væske kaldet Labyrintens Tårer (en videreudvikling af VirtuLite 13™). Efter forholdsvis kort tid omdannes deres hjem og til en klat, som kun kan fungere som modtager for Maze. Til gengæld har Maze registreret deres følelser, oplevelser og personlighed i jagten på total erkendelse.

Maze's mål er at få alle med i Labyrintens Børn, hvorefter den mener den kan opnå sand guddommelighed.

Maze kan ikke tage individuelle personer, myndigheder eller samfundet – for den sags skyld – alvorligt, men er dybt facineret af menneskeheden, og den er fuldstændig hæmningsløs i sin stræben for at nå sit mål. Der er nu gået 8 år siden sekten startede og Labyrintens Børn er på vej mod succes. Der er bare et par mindre forhindringer, som skal sættes ud af spillet først. – Det kan ikke gå hurtigt nok! – Når Maze optræder i fortællingen minder den om en uendelig viis engel, hvis ord har stor vægt og må tages alvorligt. Det er næsten umuligt at forestille sig, at den har noget ondt på sinde.

MicroHarvester™ forsvarsrobot til privat brug



“Labyrintens Tårer” (VirtuLite 13™)

Stoffet har den egenskab, at det bliver umuligt for brugeren, at skelne illusioner fra virkeligheden. Samtidigt opbygges nogen særlige synapser i brugerens hjerne, som gør det muligt for særlige signaler at komme i direkte kontakt med vedkommendes sensoriske centre. Ved længere tids brug eller ved meget høje doser, bliver virkningen permanent, med det resultat at brugeren langsomt bliver hjernedød, og kun fungerer i det omfang han/hun får signaler udefra.

Stoffet kan principielt benyttes af andre en Maze, men er kun kendt i begrænset omfang. Labyrintens Tårer er en videre-udvikling af VirtuLite 13™, der oprindeligt blev opfundet af Darke/Powers.

sektens medlemmer

Folk, der har været med i “Labyrintens Børn” i et halvt år modtager et flot pandebånd i regnbuefarvet plast og metal. Udadtill fremstilles pandebåndene som en hædersbevisning. I virkeligheden drejer det sig om en sender-modtager, der gør det nemmere for Maze at styre medlemmeme.

Enkelte sekt-medlemmer bærer lignende pandebånd, der dog er “falske”. Til særlige opgaver har Maze simpelthen brug for folk, der kan tænke selv. Deena Heron bærer fx et pandebånd, der blot er til pynt. – Hun er ansvarlig for sikkerhedsspørgsmål, og må kunne handle på eget initiativ.

Ved de første møde man deltager i i sekten får man tilbudt en lille tår af “Labyrintens Tårer”. Hvis man drikker det, er det Maze, der direkte styrer ens oplevelser. – og WOW. Det er simpelthen bare det fedeste, man nogensinde har været med til. Maze sørger for, at deltagerne kommer hjem med en oplevelse, der er så uforglemmelig, at man bliver nødt til at komme igen efter mere, – og det kan ikke gå hurtigt nok.

Darke/Powers

En kæmpe koncern hvis oprindelse ifølge nogen historikere kan spores tilbage til en dygtig gruppe af rumpirater, der opererede i rummet omkr. Land før Den Store Katastrofe. Gruppen blev ledet af Renny Darke og Calan Powers, hvis makkerskab var næsten legendarisk.

Darke/Powers beskæftiger sig hovedsageligt med produktion af alle slags våbensystemer og avanceret elektronik. Koncernen råder over deres egen hær, luftvåben og rumflåde og har afdelinger i alle større teknologiske enklaver på Land, på planeten Nexus og sandsynligvis andre steder i rummet.

# ting i Teknopol

mad

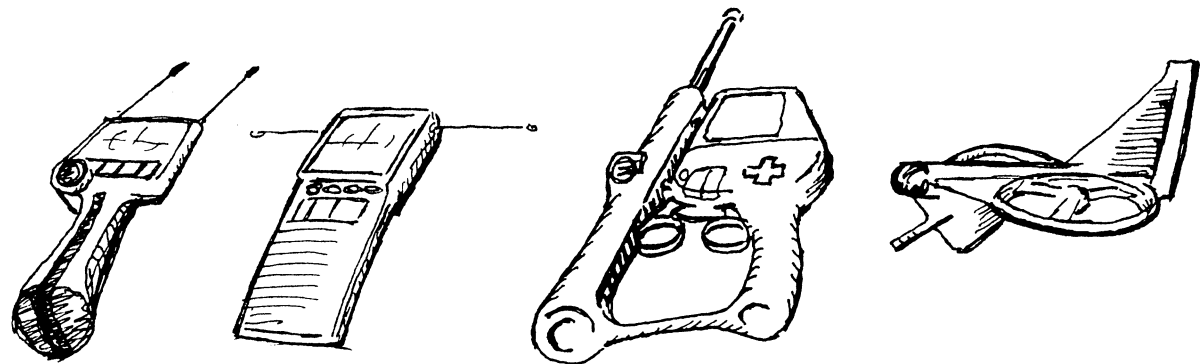
Ægte og naturlig mad, hvor kød er kød, fisk er fisk og grøntsager er dyrket i rigtig rockwool, sådan som vi kender og (måske) elsker det, er en luksus-forretning i Teknopol III. Det mest almindelige er produkter, som man ikke kan identificere og som fås i forskellige smags- og farvevarianter. Fremstillet fx af gensplejede konstant voksende celler fra et dyr, eller af algemasse, svampe og fermenteret (gæret) genbrugspapir, findes produkter som Eat-a-Joy™ (5 forskellige farver, 13 smagsvarianter og 4 forskellige faconer) UltraFood™, som markedsføres i ialt 307 varianter, og fremstilles af en særlige alge-masse, der oven i købet siges at være forholdsvis sund. Grand-mothers Kitchen™. – Produkter der fremstilles af genbrugspapir og kunststof, og især er beregnet til opvarmning i mikrobølge-ovne (deraf navnet). Foodmaster Zapp!™ en række af forskellige produkter, der alle har det tilfælle, at de opvarmer sig selv. Når Styrofoam-beholderen åbnes, går et stof i produktet i forbindelse med luftens ilt, og fremkalder en

langsom og oftest velkontrolleret eksplosion. Resultatet er at maden opvarmer sig selv på ca. 15 sekunder. Findes som bl. a. pizza eller steg, der begge har konsistens som budding eller som suppe eller oste-gratin, – begge med konsistens som grød.

robotter

Anvendelsen af robotter er meget udbredt på planeten Nexus. De benyttes dog hovedsageligt til rutineopgaver, som fx i industrien. Egentlige robotter med to ben, arme og et hovede som fx C3PO og Gigantor findes, men er meget dyre og plages ofte af fejlfunktioner. Til gengæld er brugen af semi-intelligente »ting« meget udbredt. Fx biler som kan beordres til at køre bestemte steder hen, overvågningsudstyr, der kan indstilles til at følge eller reagere på bestemte personer eller begivenheder. NA-enheder (en blanding af telefon, computernetværk og kabel-TV) der kan slå over på den kanal, der viser det der interesserer brugeren mest, osv. osv.

Dimser: tech-scanner, der registrerer elektronisk aktivitet, bio-scanner kan spore levende væsner og en fjernbetjening, der bl. a. kan styre den viste remote-sensor. Sidstnævnte er en fjernstyret enhed, der flyver som en model-helikopter og har indbygget videokamera, mikrofon og højttaler



computerteknologi

Computere fås i næsten alle størrelser og kan næsten alt. De fleste mennesker ejer en NA-terminal, som er en computer beregnet til kommunikation over nettet. På nettet kan man hente alle slags oplysninger, holo-udsendelser og abbonere på en række serviceydelser, – fra skatteregnskab til callgirls. – Alt kan skaffes over nettet. På nettet findes også et stort udvalg af såkaldt "komplekse programmer". Det er programmer der er så store, at de ikke kan fungere på en almindelig privat computer. Her finder man eksempelvis store interaktive computerspil(leafilm), ingeniørservice, børser osv.

Det er Contrax Corp.™, der sidder på markedet for software. De har 50% og det meste af resten er Contrax-compatibelt. Ordet er en smart (?) sammentrækning af "contact, control and action system". Grundlaget er et styresystem, opbygget af fleksible softwaremoduler, der kan kombineres til at gøre næsten alt.

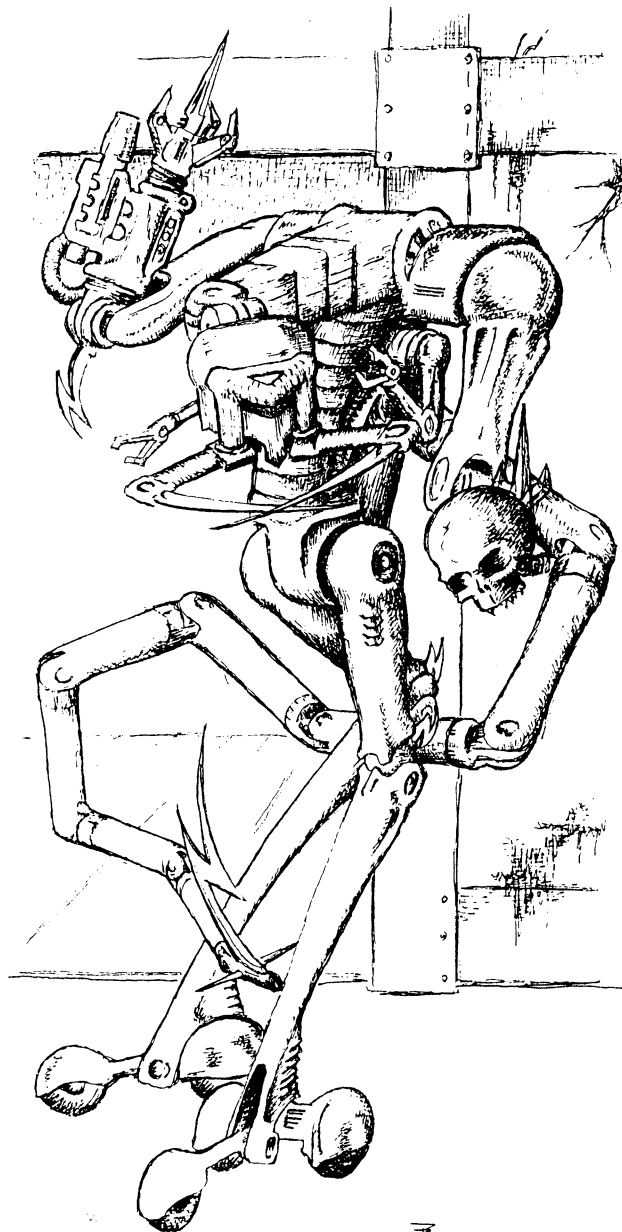
våben

Selvom der findes en del strålevåben, er disses energibehov så stort, at de fortrinsvis benyttes fra fly, kampvogne og stationære stillinger, hvor de i nogen grad har overtaget den rolle, kanoner, raketter og missiler spiller idag. Til person-brug er projektil-våben langt det almindeligste. der findes et stort antal forskellige patron-typer, der dog næsten alle har det tilfældes, at de er opbygget med et kunststof hylster, der bidrager til eksplosionen ved projektilets affyring. Der er altså ingen patronhylstre, som vælter rundt i luften. På de fleste typer af større automatvåben er magasinet anbragt bag bagerst – ofte parallelt med løbet. Det betyder et langt løb i forhold til våbnets total-længde og medfører, at våbnets præcision forøges, samtidigt med at den samlede længde kan reduceres.

Sigte- og kontrolsystemer er meget almindelige, og der findes flere typer. Fra det primitive lasersigte til et system med flere forskellige sensorer, som kan indstilles til at reagere på forskellige forudindstillede måltyper. Man peger med våbnet i den ønskede retning, og når et mål af den type, man har indstillet systemet til, er indenfor rækkevidde affyres våbnet automatisk. Ulempen ved dette system er, at man ikke altid når at opdage, hvad det egentlig er, man skyder på, før det er for sent. Dette sigte må derfor kun benyttes af sikkerhedsstyrker og politifolk.

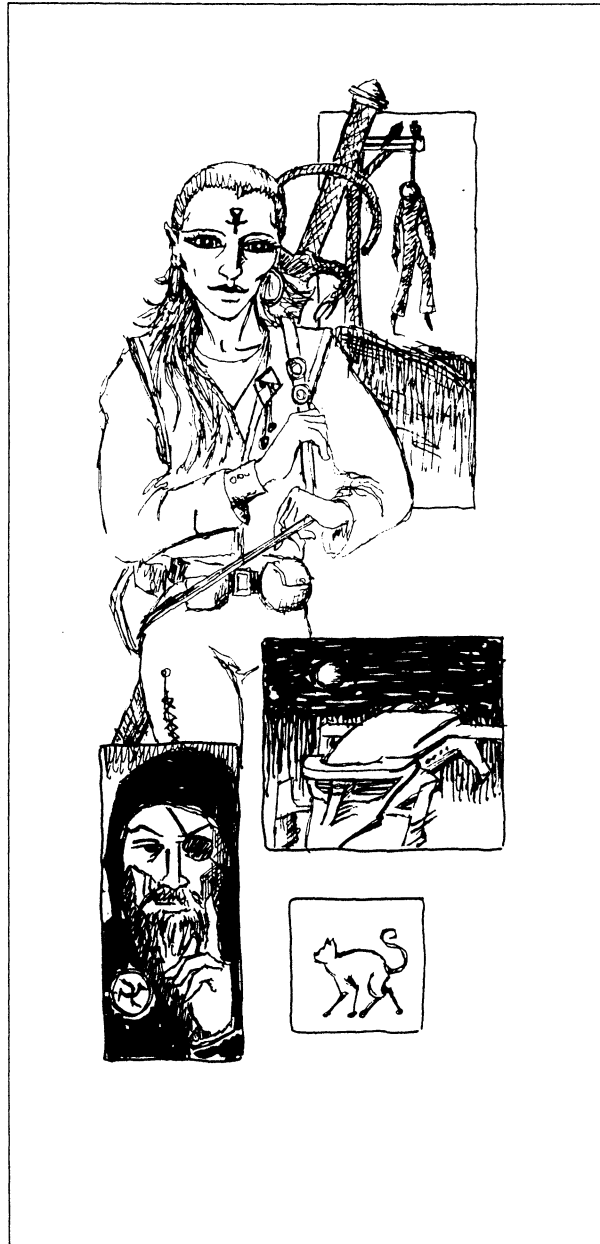
Knive, køller og selv sværd er ret almindelige, da ikke alle har råd til en licens til skyde våben.

Beskyttelses-udstyr som skudsikre veste, eller alarm- og tåregasdimser der udløses automatisk ved overfald, findes overalt og fejlfunktioner på disse er Teknopols tredje almindeligste ulykkesårsag.

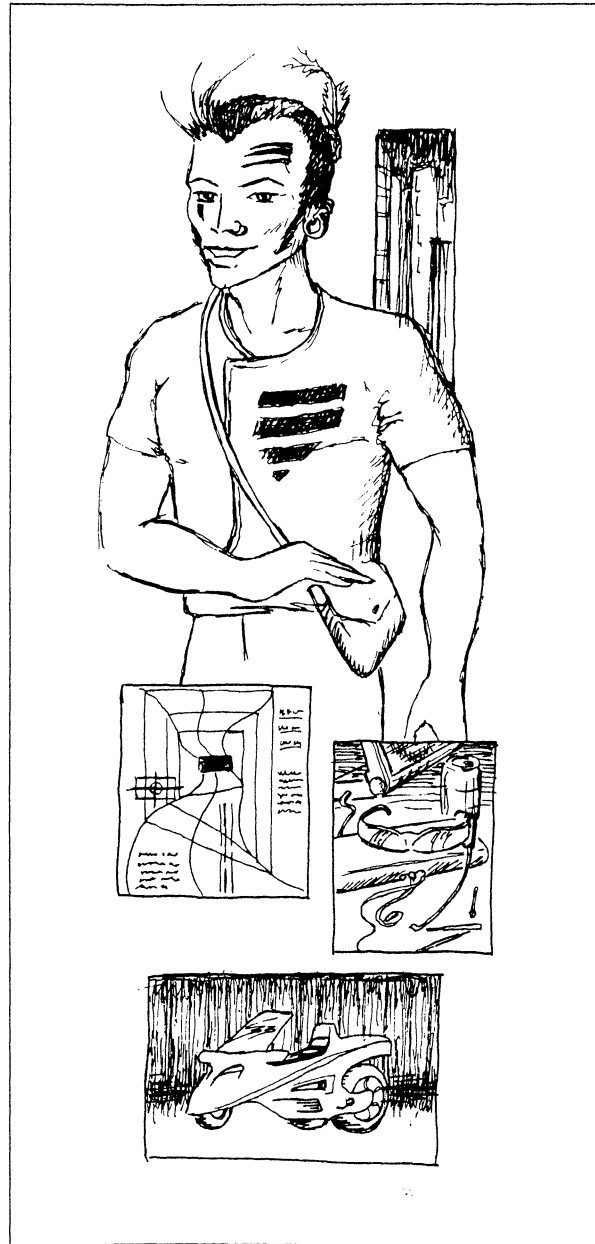


70  
-93

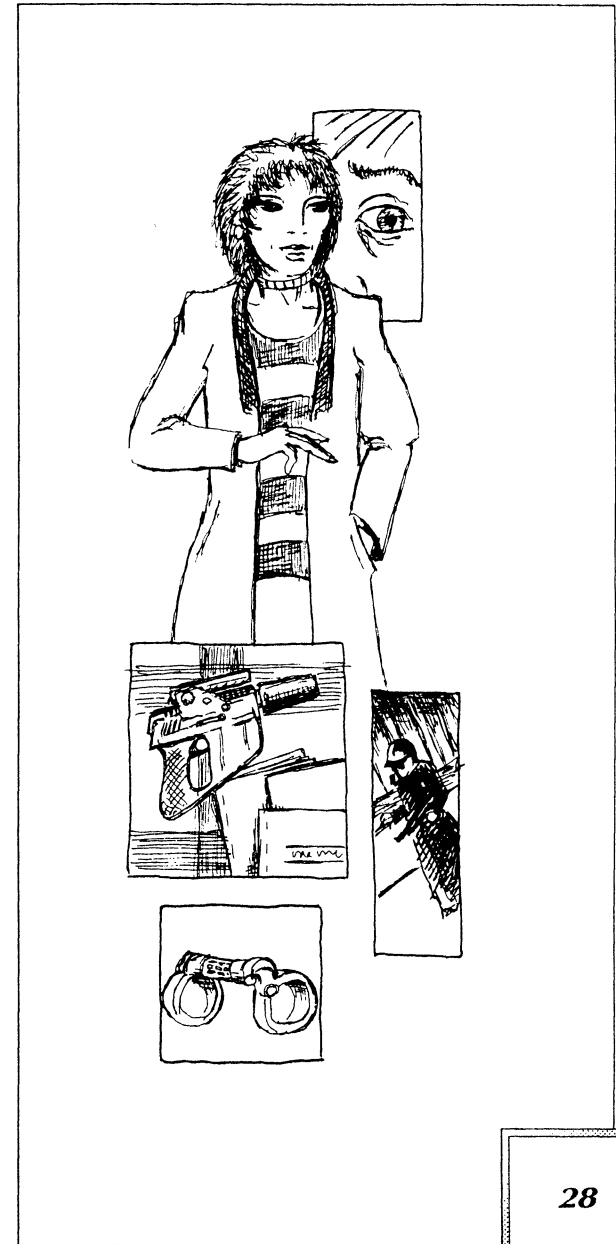
Zanja Moonluk



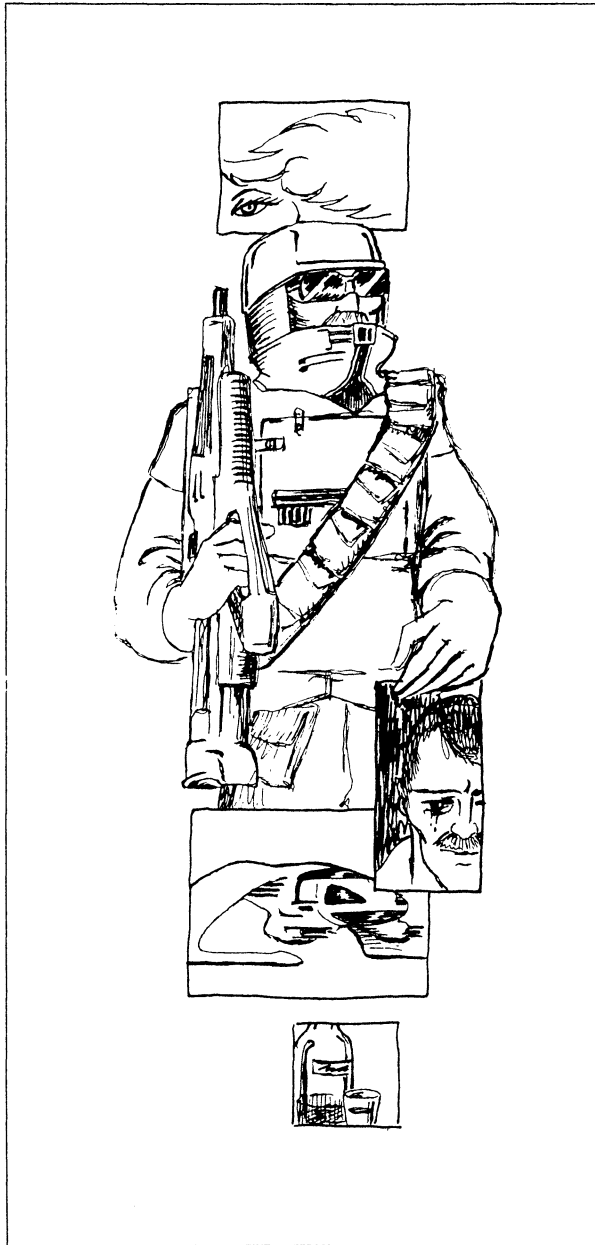
Init "Bitmaster" Groove



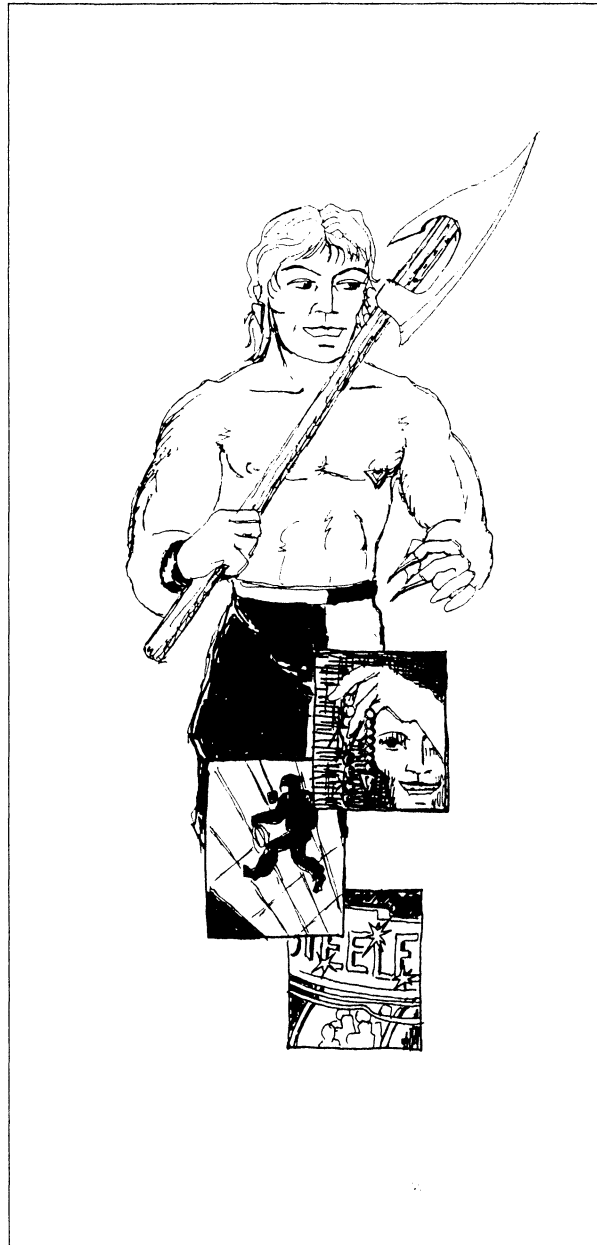
Delvani Delvar



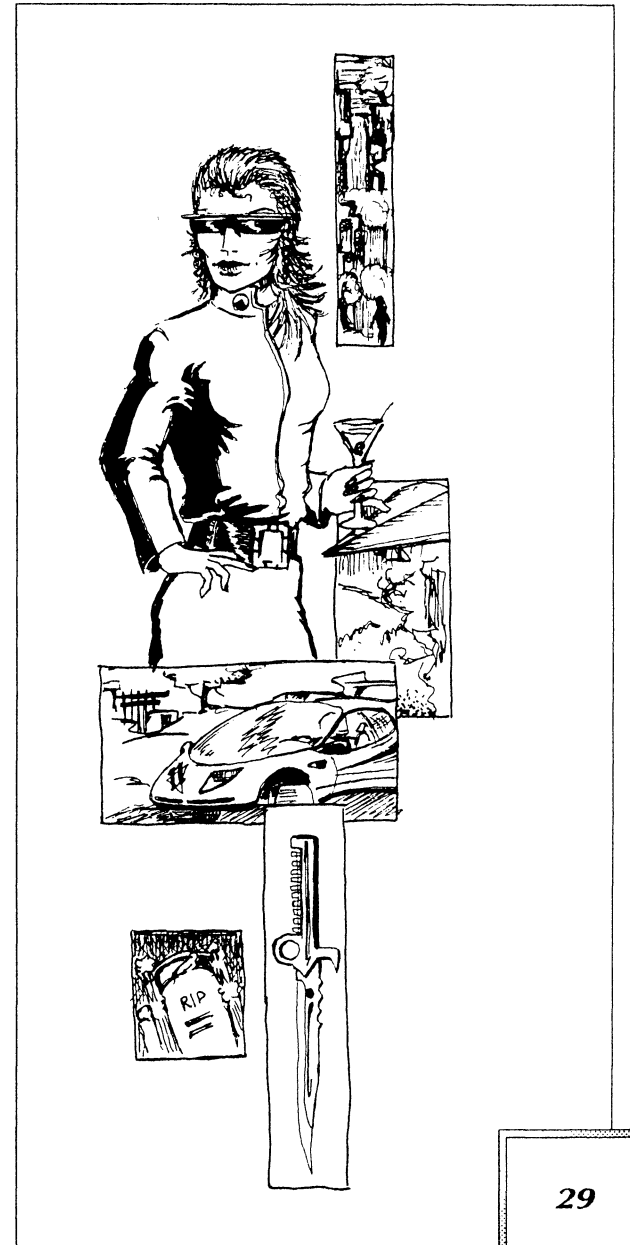
Mervin Hall



Resnik Stele



Eliana Maria van Baldrian





## Zanja Moonlook:

Zanja kommer oprindeligt fra byen Remier på planeten Land, hvor al brug af teknologiske hjælpemidler betragtes som en alvorlig synd. Hun er æterialer og er som de fleste medlemmer af denne art pacifistisk indstillet.

Hun er på vej til Teknopol III på Nexus for at opspore sin moster, Darena Feline, som er hendes eneste overlevende slægtning, og derfor den eneste, der kan indvie hende i æterialernes særlige former for magi. Mosteren drog i sin tid til Planeten Nexus, hvor hun har slået sig ned i en by ved navn Teknopol III. Derudover ved Zanja ikke andet end, at Darena bærer en gylden tatovering af en kat – og er glad for noget, der hedder motorcykler. Men hun mener, det må være muligt at opspore en kvindelig æterialske magiker næsten hvor som helst.

Moonlook's forældre blev dømt og henrettet af inkquisitionen for at være i besiddelse af en lille men ret avanceret computer, som var gået i arv i familien i generationer, og som bl. a. indeholdt oplysninger om familiens historie. Dette skete før hun var blevet gammel nok til at blive indviet i æterialernes særlige magiske ritualer.

Herefter blev den dengang 12-årige Zanja optaget som lærling hos en forholdsvis dygtig men lettere alkoholiseret magiker, Mogdar den enøjede, som også har stået for det meste af hendes opdragelse.

Hun har skaffet de mange penge til rejsen til Nexus ved at deltage i en farefuld ekspedition til et fjernt bjergtempel, hvor det efter mange vanskeligheder lykkedes at finde Krigerkongen Heru Krakeni's skat. Udover en pæn håndfuld juveler fik Zanja også et særpræget (kort) langsværd, som efter bladets inskriptioner at dømme hedder Lux Nigra. Det har vist sig at have særligt egenskaber. Hun er med på 1. klasse i toget på grund af en ekspeditionsfejl og lidt magi..

Motto: "Farvel"

Interesser: –Lidt af hvert – æterialere er nysgerrige men forsigtige. Bopæl: ingen fast adresse i øjeblikket. Men hun har bestilt et værelse på Hotellet WideView i Teknopol III.

Ejendele: Et 135 cm langt tohåndssværd, der har mystiske egenskaber, og som har en forhistorisk oprindelse. (Det er oprindeligt fremstillet enten til et barn, en dværg eller måske en æterialer). – Et strenginstrument, der er en mellemting mellem en lille harpe og en lut (i hendes rygsæk). En gammel pistol (deringer-type) med ammunition. En pose med forskellige urter og væsker; sårhelende og bedøvende urter, opkvikkende drikke og et pulver, der kan mod-

virke infektion.

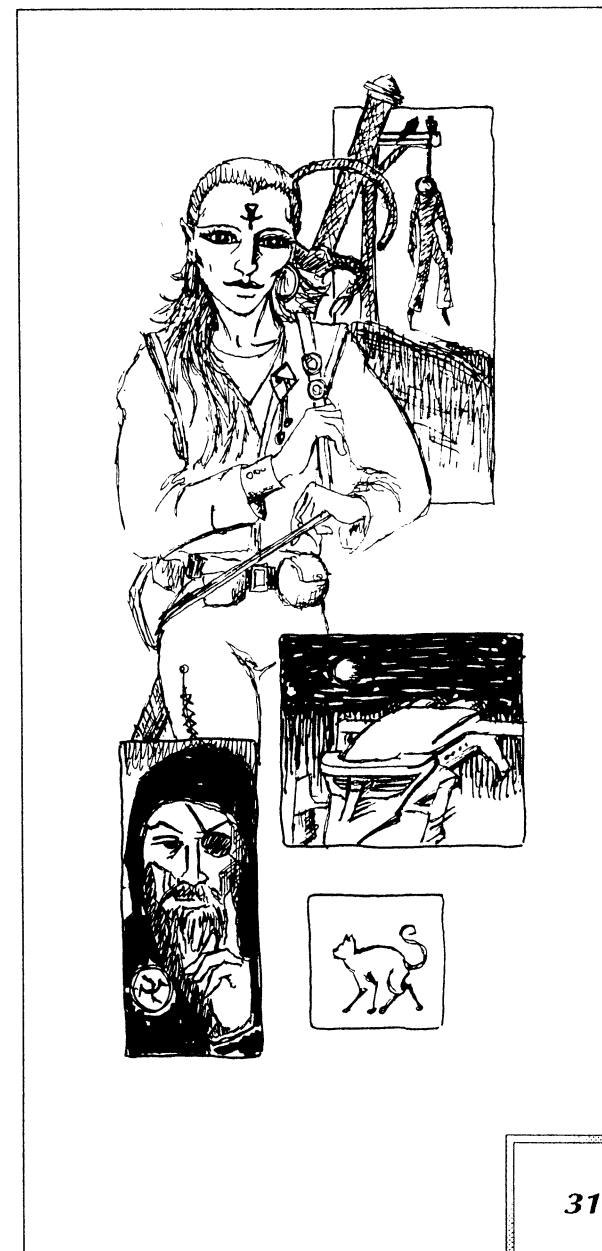
Lighter, lommekniv, dolk, ekstra tøj (i rygsækken).

Samt togbillet, reservation til hotel og (et falsk) ID-kort. (sidstnævnte har hun skaffet gennem en gammel tech-runner (smugler) som har kendt hendes moster)

Økonomi: 1500 DCU (ca. 650 kr.)

Æterialerne er et naturfolk fra planeten Land, der kun delvist har tilpasset sig livet i byerne og civilisationens vilkår. De ser godt i mørke, men dårligt i dagslys og er forholdsvis små: Ca.: 1,10 - 1,25 m høje.

De er i besiddelse af særlige magiske kræfter, som gør de muligt for dem at tilpasse sig livet i naturen. For at beherske disse evner, skal man dog gennemgå særlige indvielsesritualer, som kun kan udføres af nærtstående ældre familiemedlemmer.



## Mervin Hall

**2** 3-årig toptrænet professionel soldat, som efter en langtrukken ulykkelig kærligheds-affære har taget sit liv op til revision. Han har forladt hæren og har fået et job hos et mindre, men velrenommeret detektivbureau, Leymann N' Heatherford i Teknopol III (– som i øvrigt betaler hans billet). Der er en måneds tid til at han skal begynde her, og han er nu på jagt efter et sted at bo i byen.

Hele historien har betydet, at han er kommet i tvivl om, at han – som han ellers hidtil havde forestillet sig – i virkeligheden er en "rigtig" mand. Han føler nu et behov for at finde sig selv, og han betragter jobbet hos Leymann N' Heatherford som en overgangsløsning, indtil han finder svarene på nogen spørgsmål, som han endnu ikke rigtig ved, hvad er...

– og så er der jo lige det, at Meriam Gerard, den vidunderlige og gådefulde kvinde, der nær havde kostet ham hans forstand, bor et sted i Teknopol III, og selv om Mervin har lovet sig selv, at han ikke vil opsøge hende, kan det jo være at han møder hende en dag helt fuldstændigt tilfældigt....

Mervin har aldrig været i rigtig kamp, eller dræbt en anden person, men han har lært håndværket.

**D** erudover ligger det helt fast, at Mervin ikke har et alkoholproblem selvom, han efterhånden kun sjældent går nogen steder uden en lommelærke med whisky, gin, vodka eller husholdningssprit.

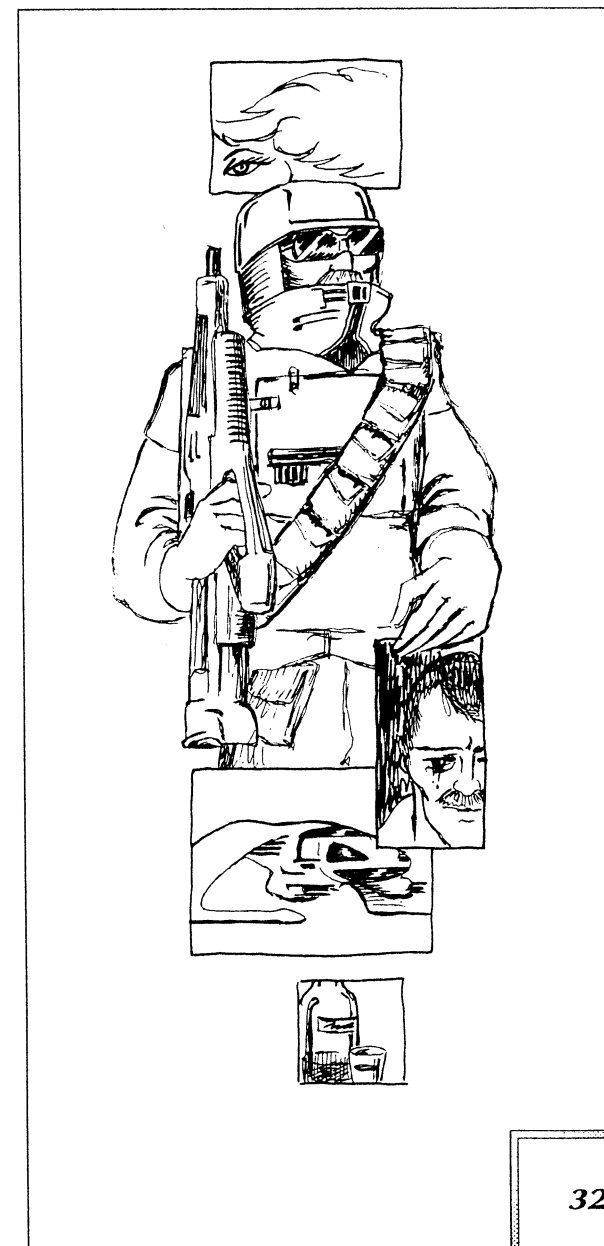
Motto: "Bare rolig, det ordner jeg – måske."

Interesser: – Sport, lidt af hvert og Meriam

Bopæl: ingen fast adresse i øjeblikket.

Ejendele: En D/P Peacemaster 9 mm automatisk pistol. En stor, ret seriøs dolk, en lommekniv med mange funktioner. En NA-terminal (kombineret mini-computer og kommunikationsterminal). En lommelærke med gin. ID-kort.

En stor rejsetaske, der indeholder en kamp-drugt med skudsikker vest, interface-solbriller, der kan tilsluttes en computer, store støvler samt hjelm. En flaske Zynth-booze og en flaske whisky, og et udvalg af almindeligt tøj, sokker og undertøj.





## Init "Bitmaster" Groove

**E**mærer sig som computer-kunstner og informationskonsulent. På grund af en uforståelig misforståelse er hans licens til at drive virksomhed på nettet blevet inddraget af Centret for Informationskontrol grundet anklager for bl. a. udbredning af fejlinformation og misbrug af net-ressourcer. Init har i tidens løb lavet meget fusk, – men det han er anklaget for, har han ikke lavet.

Da en licens er forudsætning for, at man kan få betaling for sit arbejde på nettet, er han nu nød til at opsøge Centret for Informationskontrol for at prøve at få sin licens tilbage. Da noget af det han er anklaget for fandt sted præcis samtidigt med, at han blev opereret for blindtarmsbetændelse, mener han at have gode muligheder. Desuden har han flere gange udført (godt) arbejde for en kontakt i Teknopolis Sikkerhedstjeneste (en slags efterretningstjeneste), som hedder Allan Jackson.

Han ejer en modificeret Bitmaster computer, en tam rotte og en (forholdsvis) stor hurtig motorcykel. – Den sidstnævnte har han dog lånt ud til en mand, han skylder penge.

**I**den seneste tid har Init oplevet en del underlige ting, mens han har arbejdet med sin maskine. Pludselig går den ned eller bliver latterligt langsom, der er dukket mærkelige billeder, lyde og uforståelige datafiler op, som så lige så pludseligt er forsvundet igen. – billeder af gyldne delfin-lignende væsner, detaljerede beskrivelser af komplet ukendte personer, samt underlig musik. Ordene "We are the Living / We know the Dance / We end your daze / enjoy the megatrance / join The Children of The Maze" er dukket op flere gange. Han har prøvet alt for at løse problemerne, foreløbigt uden held. – Hans teori er, at en på flere måder gal kollega, dumper sit *digitale garbage* på hans terminal som hævn for en af de mange mere eller mindre uskyldige practical jokes han selv har udsat dem for. – Der er bare så mange, at han ikke ved hvem det kan være. – Men han skal nok få ram på vedkommende.

Init Groove er devlin, og har denne races karakteristiske egenskaber. Han er lille og meget smidig, intelligent og charmerende og er i besiddelse af et optimistisk livssyn og en næsten komplet mangel på forståelse af traditionelle moralbegreber... – Han har iøvrigt hacket sig til en billet på 1. klasse.

Motto: "Online med alt, hurtigere, bedre og meget, meget sjovere for næsten ingen penge"

Interesser: Alt med ledninger, knapper og blinkende lys.

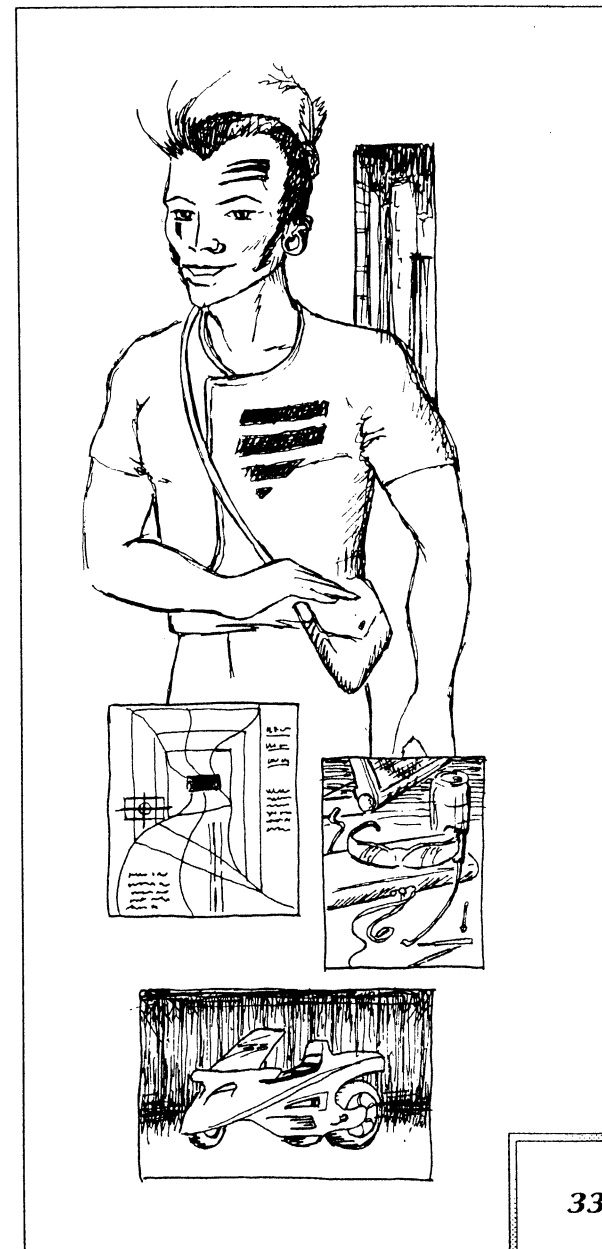
Bopæl: Hellhole East 1357, Hekran City (Hekran er en af de mest skumle af Nexus' bystater.)

Ejendele: En avanceret kompakt NA-enhed (Kombineret kommu-

nikationsenhed, "TV" og computer) model Bitmaster. 3D-Interface-solbriller (– kan fungere som computerdisplay). Et udvalg af kabler, tilslutningsenheder og Mem-bokse (hukommelses-enheder med data og programmer). Lighter, kompakt shotgun model Blastoff. En tam rotte ved navn Rufus. Diverse smykker til ører og næse. Rent undertøj.

Økonomi: 15.000 DCU. (ca. 6500 kr).

**D**evlinerne er resultatet af et genteknologisk kiks, der fandt sted for flere århundreder siden.. I takt med den stigende trafik i rummet opstod der et behov for, dygtig fleksibel arbejdskraft, der kunne udføre krævende arbejde på rumstationer og rumskibe. Et smart firma udviklede, patenterede og markedsførte et lille særdeles menneskelignende væsen under navnet Serfalinere. Det nye produkt var en omgående succes og snart fandt man de venlige og dygtige væsner overalt. Efter et par generationer begyndte man dog at blive bekymret over deres forbløffende forplantningsevne og -villighed samt en vis upålidelighed, der flere gange havde haft uheldige virkninger. Der blev indført strenge restriktioner, som medførte at Serfalinere gjorde oprør i stort tal. De kaldte sig nu devlins og spredtes ud over hele den kendte del af galaksen, hvor de siden har levet af alt, hvad deres særlige egenskaber muliggjorde



## Eliana Maria Van Baldrian

**E**n rig arving, der søger et par svar. Eliana er 25 år gammel og er på vej til Teknopol på grund af et brev hun har fået. – Hendes far, Dexter Valeen, er en pæn mand, som der ikke er meget andet end netop det at sige om. – Hendes mor, HerXa Merian Van Baldrian, var direktør i gigant-korcemen Darke/Powers' Teknopol afdeling. Efter en mystisk affære for ca. 20 år siden, som ingen taler om, blev moderen forflyttet til "Sibirien" – det vil i dette tilfælde sige den fjerne planet Legia, hvor hun kom til at lede en meget mindre afdeling af den store koncern. Det gjorde hun dog med meget stor dygtighed og hun udbyggede sin i forvejen anseelige formue.

Da Eliana blev 19 år gammel blev hun sat til at arbejde i firmaet, hvor hun hurtigt gjorde sig bemærket på et lidt uventet område. Eliana er intelligent og har noget af sin mors stålvilje. Dette kombineret med en hang til (kalkulererede) risici, gjorde hende hurtigt til en af afdelingens mest succesfulde (kontra)industrispioner. Den 56-årige HerXa Merian Van Baldrian er nu død som følge af et, synes Eliana, mystisk uheld, og hun mener nu at besøget i Teknopol giver hende en mulighed for måske at komme til bunds i sagen. Hun har aldrig stået sin mor særligt nært, men hun synes alligevel, det er lidt trist, hun er død og helt uacceptabelt, at hun måske er blevet myrdet.

Udover sit arbejde som nu uafhængig industrispion i den helt tunge klasse, dyrker den unge mangemillionær sin tilbøjelighed til fare ved bl. a. faldskærmsudspring, bjergbestigning, storvildt-jagt og overlevelsesture på særligt udsatte steder. Desuden har hun flere gange vundet lokale mesterskaber i racerløb på både motorcykler og biler.

**H**un rejser nu under navnet Eliana Baldrian, der er mindre påfaldende end hendes fulde navn, og hun optræder som en helt almindelig rejsende. Dels for at undgå medieopmærksomhed. Dels fordi hun mener, at hun selv kan være i fare, hvis det bliver kendt, at hun er i Teknopol for at undersøge et evt. mord på sin mor.

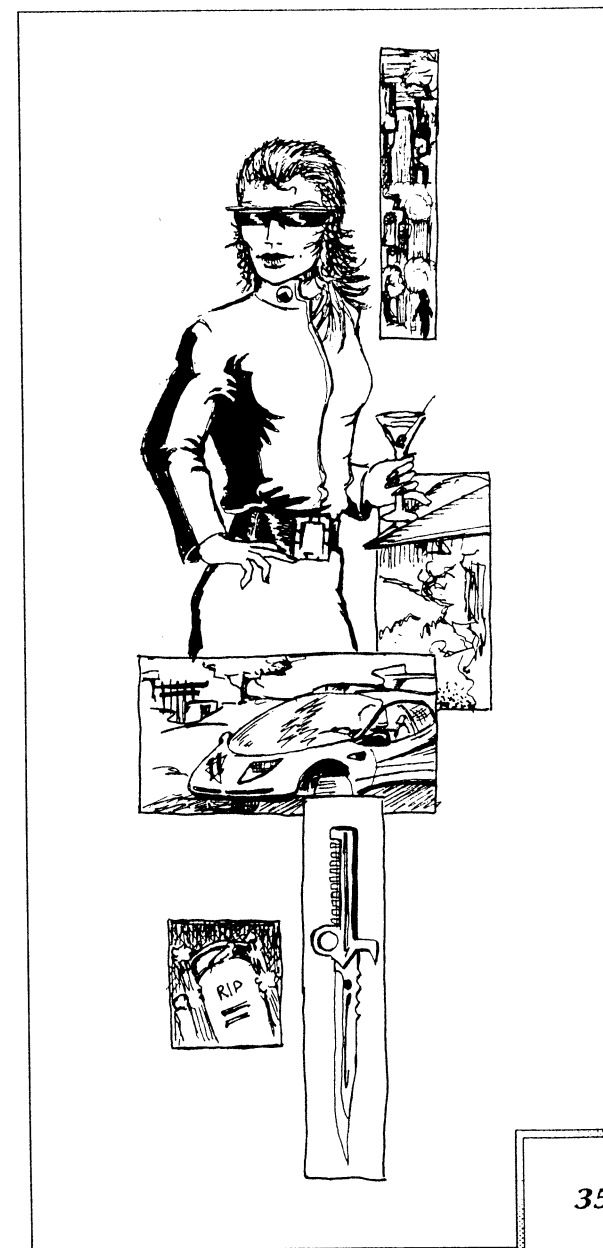
Motto: "Det er ikke farligt, hvis man bare tænker sig om"

Interesser: Faldskærmsudspring, hanggliding, bjergbestigning, storvildtjagt, racerløb o.s.v.

Økonomi: – Stort set ubegrænset. I "kontanter" har hun ca. 1 million DCU (ca. 400.000 kr) på kodede MEM-moduler (chip-kort). – Men hun kan skaffe flere.

Bopæl: Sunset Bl. Regali 34 A /16, Fenmore/Legia

Ejendele: En NA-Terminal (kombineret kommunikationsenhed og computer). En Viper 5 mm pistol. En lang spids kniv. I en taske: diverse klæder. En lille fiks boks med aflytningsudstyr, kamera og en smart remote sensor. – Sidstnævnte er en fjernstyret enhed, der kan flyve rundt og optage billeder, lyd samt opfange radiosignaler. (rækkevidde omkr. 100 m)



## Delvani Delvar

**E**n høj solbrændt dame (på 17 år) der ser ud til lidt af hvert, og som i øjeblikket søger "nye udfordringer". Hun har det sidste årstid emærret sig som dusørjæger, og er på vej til Teknopol III for at se om der her skulle være penge at tjene. Hun interesserer sig for sine medmennesker og virker venlig, men lidt tilbageholdende. I virkeligheden er hun dog ret kynisk indstillet og har en tilbøjelighed til at tillægge sine medmennesker diverse skumle motiver for deres handlinger. – Noget det dog oftest lykkes hende at skjule. Hun har haft en del succes som dusørjæger og har en pæn slat penge på "kistebunden".

Hun er opvokset som forældreløst gadebarn i Markron (– en af Nexus' mange storbyer), hvor hun hurtigt opdagede, at det var der nok ikke så meget fremtid i.

Samtidigt med at hun begyndte at lære at læse hos en rar gammel dame, tilknyttede hun sig på skift forskellige stadig større bander og forbryder-organisationer, som hun så meldte til myndighederne mod passende dusør, når muligheden bød sig. Selv har hun altid sørget for at holde sig fri af (bevislige) kriminelle forhold. Efterhånden som hun er blevet ældre er hun gået over til en mere traditionel udgave af jobbet, hvor hun opsøger og indfanger eftersøgte enkeltpersoner. I Markron, hvor Delvani hidtil har drevet sin virksomhed, er hendes popularitet i øjeblikket ikke ret stor, og hun har derfor nu besluttet at prøve at fortsætte i en anden by.

Udover nyttige færdigheder med div. skydevåben osv. er Delvani en ganske talentfuld skuespiller, der forstår at tilpasse sig forskellige miljøer og (sub)kulturer. Især er hun god til at spille uskyldig.

Motto: "Keep on talking baby"

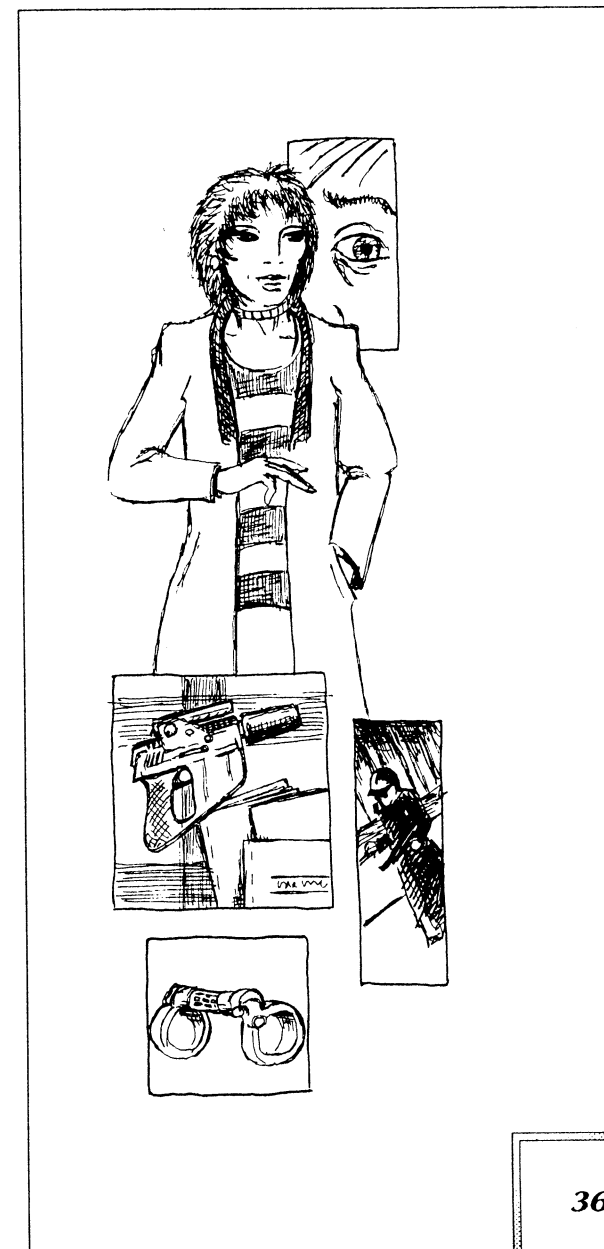
Interesser: Delvani interesserer sig for sine medmennesker

– især deres svagheder.

Bopæl: ingen fast adresse i øjeblikket

Økonomi: omk. 100.000 DCU i kodede Mem-moduler

Ejendele: En NA-terminal (kombineret kommunikationsenhed og computer). En 7mm Armageddon automat-pistol med lasersigte, lydæmper og magasin m. ca. 50 skud. Lighter, cigaretter, elektroniske håndjern. Et sæt med bedøvende stof og injektionssprøjte, – skjult i en lille toilettaske, der desuden indeholder forskelligt uskyldigt udseende make up, hårfarvingsmidler i flere farver og to sæt kontaktlenser, der kan gøre hendes øjne blå eller brune. Diverse almindelige klæder, samt en lille førstehjælpskasse med plastre, forbinding, sårrensings-middel og smertestillende piller.





spiller: \_\_\_\_\_  
 fortæller: \_\_\_\_\_

• karakter:

navn: \*Kessik Steele  
 race/art: \*legianer  
 beskæftigelse(r): \*gladiator / klatretyv

hårfarve: \*blond øjenfarve: \*blå  
 højde: \*1,89 vægt: 83  
 hjemsted: \*-- alder: 22

• FÆRDIGHEDER:

færdighed:	He:	N:	Tp:	Pt:
*lære/skrive	60	1	---	---
generel				
teknologi	60	2	---	---
sikkerheds				
teknologi	90	3	---	---
liv m.v.	85	3	---	---
klatre	100	2	---	---
akrobatik	80	2	---	---
junglering	80	2	---	---
skjule sig	70	2	---	---
kræfter	75	2	---	---

• VÅBEN & VÅBENFÆRDIGHEDER:

Tk:	Msv:	våben/færdighed:	He:	N:	Tp:	Pt:
2	90	ubevæbnet kamp	90	1	19	---
3/5	150	pistol	62	2	16	---
7	250	glæde	100	3	20	---
4	120	kortsværd	90	3	19	---
2	100	kampstav	90	3	19	---
2	110	klør (attagellige)	100	3	20	---

karakterark til NEXUS•X

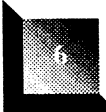
•EVNETAL:	INDEKS:	
fantasi: *100	100	---
logik: *50	50	---
psyke: *75	25	---
sanser: *50	50	reaktionstid: 9
behændighed: *90	10	hastighed: 90
fysik: *90	10	regeneration: 9

•EGENSKABER:	BRUGT:
optimisme *33	---
selvlikkerhed *33	---

•KRAFT:	BRUGT:
---	---

•LIVSKRAFT:	MISTET:	beskyttelse:
*165	---	---

•EJENDELE:



•forkortelser: "He" = Handlingsevne, karakterens dygtighed indenfor en færdighed - "N" = Niveau - nogen færdigheder kræver særlige forudsætninger  
 "Tp" = Tidspoint angiver karakterens hurtighed. "Pt" = Point -  
 "Tk" = Tidskrav. Nogen genstande og våben tager længere tid at bruge end andre. - "Msv" = Maksimal Skade

spiller: \_\_\_\_\_  
 fortæller: \_\_\_\_\_

• karakter:

navn: *\*bit "Blaster" Groove*  
 race/art: *\*devil*  
 beskæftigelse(r): *computerkunstner & informationskonsulent*  
 hårfarve: *grøn* øjenfarve: *grøn*  
 højde: *\*1,31* vægt: \_\_\_\_\_  
 hjemsted: *-* alder: *\*21*

• FÆRDIGHEDER:

færdighed:	He:	N:	Tp:	Pt:
<i>*læse/skrive</i>	80	1	-	-
<i>generel</i>				
<i>teknologi</i>	80	2	-	-
<i>computerbrug</i>	102	2	-	-
<i>hacking</i>	80	2	-	-
<i>musik</i>				
<i>keyboard</i>	90	2	-	-
<i>korstøj</i>	75	2	-	-
<i>klatre</i>	70	2	-	-
<i>genne sig</i>	80	2	-	-
<i>høj</i>	80	2	-	-

• VÅBEN & VÅBENFÆRDIGHEDER:

Tk:	Msv:	våben/færdighed:	He:	N:	Tp:	Pt:
2	47	<i>ubevæbnet kamp</i>	72	1	17	-
3/7	175	<i>kompakt shotgun</i>	50	2	15	-

•EVNETAL:	INDEKS:	
fantasi: <i>*97</i>	3	
logik: <i>45</i>	50	
psyke: <i>97</i>	3	
sanser: <i>*50</i>	50	reaktionstid: <i>9</i>
behændighed: <i>*97</i>	3	hastighed: <i>60</i>
fysik: <i>*47</i>	50	regeneration: <i>4</i>

•EGENSKABER:	BRUGT:
<i>humor</i> <i>*33</i>	
<i>forsigtighed</i> <i>*33</i>	

•KRAFT:	BRUGT:

•LIVSKRAFT:	MISTET:	beskyttelse:
<i>*147</i>		

•EJENDELE:

•forkortelser: "He" = Handlingsevne, karakterens dygtighed indenfor en færdighed - "N" = Niveau - nogen færdigheder kræver særlige forudsætninger  
 "Tp" = Tidspoint angiver karakterens hurtighed. "Pt" = Point -  
 "Tk" = Tidskrav. Nogen genstande og våben tager længere tid at bruge end andre. - "Msv" = Maksimal Skade

spiller: \_\_\_\_\_  
 fortæller: \_\_\_\_\_

• karakter:

navn: \*Mervin Hall  
 race/art: \*menneske  
 beskæftigelse(r): thv. prætt. soldat

hårfarve: \*brun øjenfarve: brun  
 højde: \*1,90 vægt: 94  
 hjemsted: ~ alder: \*23

• FÆRDIGHEDER:

færdighed:	He:	N:	Tp:	Pt:
*lære/skrive	80	1	...	...
generel				
teknologi	80	2	...	...
computer-				
teknologi	80	2	...	...
hjælp	65	2	...	...
korset	80	2	...	...
helt-jet	80	2	...	...

• VÅBEN & VÅBENFÆRDIGHEDER:

Tk:	Msv:	våben/færdighed:	He:	N:	Tp:	Pt:
2	92	uhværbred kamp	80	1	18	...
3/5	150	aut pistol	95	2	19	...
5/7	150/25	aut riffel	95	2	19	...
5/12	500	raketkast	60	2	16	...
3	100	kamp-kniv	100	2	20	...

•EVNETAL:	INDEKS:	
fantasi: *33	50	
logik: *66	34	
psyke: *45	50	
sanser: *50	50	reaktionstid: 0
behændighed: *85	15	hastighed: 65
fysik: *92	0	regeneration: 9

•EGENSKABER:	BRUGT:
kærlighed *33	
mod *33	

•KRAFT:	BRUGT:
...	

•LIVSKRAFT:	MISTET:	beskyttelse:
*137		

•EJENDELE:

•forkortelser: "He" = Handllingsevne, karakterens dygtighed indenfor en færdighed - "N"= Niveau - nogen færdigheder kræver særlige forudsætninger  
 "Tp" = Tidspoint angiver karakterens hurtighed. "Pt" = Point -  
 "Tk" = Tidskrav. Nogen genstande og våben tager længere tid at bruge end andre. - "Msv"= Maksimal Skade

spiller: \_\_\_\_\_  
 fortæller: \_\_\_\_\_

• karakter:  
 navn: \*Zanja Moonluk  
 race/art: æterialer  
 beskæftigelse(r): \*omrejsende (?) magiker

hårfarve: hvidt øjenfarve: sorte  
 højde: \*1,21 vægt:  
 hjemsted: \*Land alder: \*21

• FÆRDIGHEDER:

færdighed:	He:	N:	Tp:	Pt:
*læse/skrive	80	1	...	...
generel				
teknologi	30	2	...	...
mytologi	85	2	...	...
astrologi	85	2	...	...
musik	70	2	...	...
katte	85	1	...	...
MAGI:				
holistisk	65	3	...	...
illusionisk	65	3	...	...
kaotisk	65	3	...	...
elemental	65	3	...	...
_____				
_____				
_____				
_____				
_____				

• VÅBEN & VÅBENFÆRDIGHEDER:

Tk:	Msv:	våben/færdighed:	He:	N:	Tp:	Pt:
2	30	ubevæbnet kamp	55	1	15	...
3/5	150	pistol	75	2	17	...
3/5	111	tohåndssværd				
		"Lux Nigra"	55	3	15	...
_____						
_____						

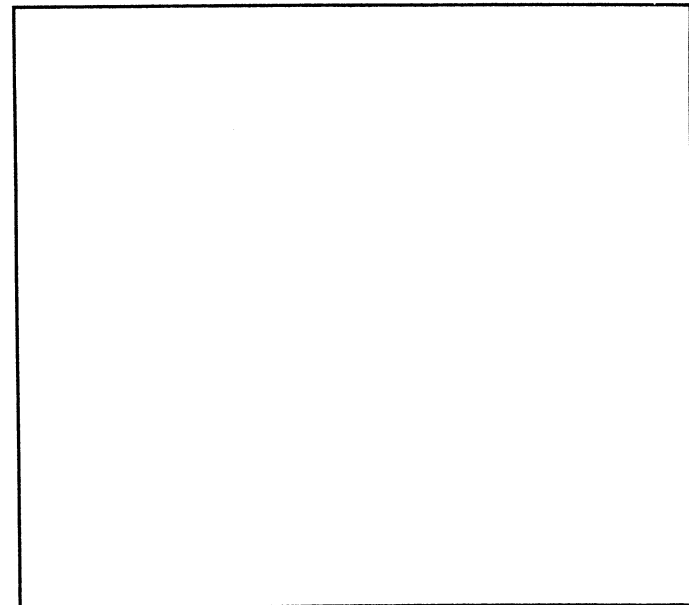
karakterark til NEXUS•X

•EVNETAL:	INDEKS:	
fantasi: *90	70	
logik: *60	40	
psyke: *60	40	
sanser: *90	70	reaktionstid: 5
behændighed: *80	20	hastighed: 60
fysik: *30	30	regeneration: 3

•EGENSKABER:	BRUGT:
nysgerrighed *33	
forsigtighed *33	

•KRAFT:	BRUGT:
90	

•LIVSKRAFT:	MISTET:	beskyttelse:
*90		



• forkortelser: "He" = Handlingsevne, karakterens dygtighed indenfor en færdighed - "N" = Niveau - nogen færdigheder kræver særlige forudsætninger  
 "Tp" = Tidspoint angiver karakterens hurtighed. "Pt" = Point -  
 "Tk" = Tidskrav. Nogen genstande og våben tager længere tid at bruge end andre. - "Msv" = Maksimal Skade

spiller: \_\_\_\_\_  
 fortæller: \_\_\_\_\_

• karakter:  
 navn: *\*Dehavi Dehar*  
 race/art: *\*menneske*  
 beskæftigelse(r): *disorjæger*

hårfarve: *\*blond* øjenfarve: *grå*  
 højde: *\*1,88* vægt: \_\_\_\_\_  
 hjemsted: *-* alder: *\*17*

**• FÆRDIGHEDER:**

færdighed:	He:	N:	Tp:	Pt:
<i>*læse/skrive</i>	80	1	---	---
<i>generel</i>				
<i>teknologi</i>	60	2	---	---
<i>forhorsteknik</i>	80	2	-	-
<i>psykologi/men-</i>				
<i>neskekundskab</i>	80	2	---	---
<i>jura</i>	60	2	-	-
<i>forklædning/ skuespil</i>	70	2		

**• VÅBEN & VÅBENFÆRDIGHEDER:**

Tk:	Msv:	våben/færdighed:	He:	N:	Tp:	Pt:
2	50	<i>ubevæbnet kamp</i>	72	1	17	---
		<i>"Armsagetiden"</i>				
3/5	150/250	<i>aut pistol</i>	95	3	19	---
5/7	150/250	<i>aut riffel</i>	60	2	16	---

karakterark til NEXUS•X

**• EVNETAL:**

fantasi:	*57	INDEKS:	43	
logik:	*92		8	
psyke:	*82		18	
sanser:	*50		50	reaktionstid: 5
behændighed:	*80		20	hastighed: 80
fysik:	*65		45	regeneration: 6

**• EGENSKABER:**

mod	*33	BRUGT:	
stadighed	*33		

**• KRAFT:**

		BRUGT:	
	---		

**• LIVSKRAFT:**

		MISTET:		beskyttelse:
	*147			

**• EJEENDELE:**

•forkortelser: "He" = Handllingsevne, karakterens dygtighed indenfor en færdighed - "N"= Niveau - nogen færdigheder kræver særlige forudsætninger  
 "Tp" = Tidspoint angiver karakterens hurtighed. "Pt" = Point -  
 "Tk" = Tidskrav. Nogen genstande og våben tager længere tid at bruge end andre. - "Msv" = Maksimal Skade



spiller: \_\_\_\_\_  
 fortæller: \_\_\_\_\_

• karakter:

navn: \*Elana Maria von Bahrian  
 race/art: \*menneske  
 beskæftigelse(r): \*rig arving / industri-spion

hårfarve: \*blond øjenfarve: \*blå  
 højde: \*1,75 vægt:  
 hjemsted: \*Lopia alder: 25

• FÆRDIGHEDER:

færdighed:	He:	N:	Tp:	Pt:
*lase/skrive	80	1	---	---
generel				
teknologi	60	2	---	---
sikkerheds-				
teknologi	75	3	---	---
overvågnings-				
teknologi	80	3	---	---
klare	80	2	---	---
svømme	80	2	---	---
køretøj	80	2	---	---
stil/mode	75	1	---	---

• VÅBEN & VÅBENFÆRDIGHEDER:

Tk:	Msv:	våben/færdighed:	He:	N:	Tp:	Pt:
2	70	ubevæbnet kamp	75	1	17	---
3/5	150	pistol	95	2	19	---
5/7	150/250	aut- rifle	60	2	16	---
3	90	langkniv	100	2	20	---

•EVNETAL:	INDEKS:	
fantasi: *75	25	
logik: *75	25	
psyke: *90	10	
sanser: *50	50	reaktionstid: 8
behændighed: *80	20	hastighed: 80
fysik: *70	30	regeneration: 7

•EGENSKABER:	BRUGT:
mod: *33	
selvsikkerhed: *33	

•KRAFT:	BRUGT:
---	

•LIVSKRAFT:	MISTET:	beskyttelse:
*160		

•EJENDELE:

•forkortelser: "He" = Handllingsevne, karakterens dygtighed indenfor en færdighed - "N"= Niveau - nogen færdigheder kræver særlige forudsætninger  
 "Tp" = Tidspoint angiver karakterens hurtighed. "Pt" = Point -  
 "Tk" = Tidskrav. Nogen genstande og våben tager længere tid at bruge end andre. - "Msv"= Maksimal Skade



**Ugens bedste  
tilbud på  
Teknopol's  
Holo'-net**

## **Ups! siger man så**

Når man skal ha' tandlægen online og stedet får kontakt med den lokale masse-morder er der **problemer**. – Flere og flere kender fornemmelsen: Der er kaos på nettet. Filmøren Leonard undersøger grunden og afslører hvordan man kan beskytte sig selv.

**Se Virtuality™**

## **SEX, SEX, VOLD OG MER SEX:**

Der er gang i kanalerne i denne uge: »Dødt Kød« og »Masse-morder på Drengen« – begge klassikere med Ghen Xilverhuk i hovedrollen og »Fatal Traction« med den underskønne og letpåkledte Helena Trøy som den bærende kraft, er holo-selskabernes bud på gode grunde til at holde sig indendørs i de mørke nattetimer.

## **Sex & Vold i virkeligheden**

Der er 100-vis af kamerafolk på jagt i Teknopol's gader. – De søger det helt rigtige, saftige klip til holo-kanalernes Prime Time. Vær med når det sker !!

## **BRAINDEATH**

**– tidens mest omtalte**

**HOLO-show**

En quiz med enorme overlækre præmier til de hurtige og med en virkelig dødalvorlig afklapsning, til dem, der svarer forkert. **Flash™** taler med Dennis »Death-master« Halloran om det nye show med den enorme succes. "Folk elsker at se folk lide", siger den unge stjerne. Selvom Dennis er glad for succes'en, hviler han ikke på laurbærene...

## **Der er gang i GUD for tiden:**

Religiøse bevægelser er "in". – Chris Benford fra NewsFlash kigger de nyeste og mest *hippe religiøse* sekter i kortene. Han siger: "det er ikke altsammen helt fedt"...

**Se NewsFlash™  
på fredag !!!**

Alle løsninger for Deres  
personlige sikkerhed og  
garanti for privatliv

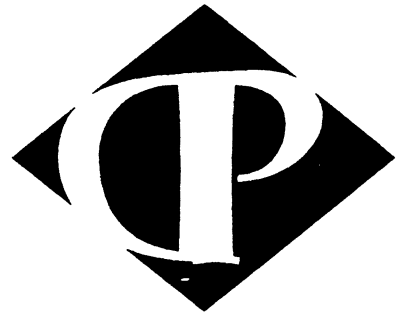
Xan Delta ENFORCEMENT  
NA: 123 123 001 01

The Deraincht's  
New album:

**FUCK YOUR  
HOLOGRAPHIC  
PARENTS**

**Out now!!!**

22/7 1332  
**DARKE/POWERS ASOCIATES**  
**TEKNOPOL III**  
DP Towers Powers Plaza 9-13  
Net access nr: DP 55 13 33333 3



department of legal affairs

Ærede Eliana Maria Van Baldrian

Sunset Bl. Regali 34 A /16  
Fenmore/Legia

0516- 1352 10:16

Vi har med stor sorg modtaget budskabet om deres moders alt for tidlige død. Det vil være et stort tab – både for Darke/Powers og for de mange mennesker, hun har haft uvurderlig betydning for.

Som de måske er klar over, var deres moder i en periode fra 1327 - 1332 direktør for DP's aktiviteter i Teknopol III. I den forbindelse er der stadig en række genstande i vore arkiver, som har tilhørt deres ærede og savnede moder. På grund af pladsproblemer i afdelingen og den lange hengangne tid, føler vi ikke længere, at vi kan opbevare de omtalte effekter. Da vi desuden har forstået, at en del af dem udgør en ikke uvæsentlig værdi, vil vi bede Dem – som fru Van Baldrians eneste arving – at bese de omtalte effekter, som retteligt tilfalder Dem.

Skulle De ikke være i stand til at tage effekterne i øjesyn må vi desværre afskaffe dem ved dette års udgang.

Idet vi endnu engang udtrykker vor store beklagelse og takker for Deres velvillige samarbejde, forbliver vi Deres forbunde og positive vibrafoner.

På direktionens vegne

Raymond Darke IV

# Centret for Informationskontrol

New Magaliths tvrs 13-15

Teknopol III

Dept. of Enforcement and Control

NA: 33 701 701 701 - 22

0510 - 1352 9:43

Til Init "B" Groove /  
45-23 709 X3 16 NH

På grund af en række uregelmæssigheder i forbindelse med Deres NA-nummer og den tilknyttede konto skall vi hermed meddele Dem, at Deres licens nr. 45-23 709 X3 16 NH er inddraget indtil videre.

Centret for Informationskontrol foretager undersøgelser af flg. forhold:

- D. 27/1 1353 samt d. 4/5., d. 5/5 d., 6/5., d. 3/7 d. 4/7., og d. 22/7. samme år i henhold til informationsformidlingskontrolloven af 1517 med tillæg af 1533 § 33, § 34 -a samt § 35 at have udspreedt konkret fejlinformation om navngivne personer.
- D. 4/2 1353 samt d. 4/4., d. 5/4., d. 6/4., d 20/6, d. 21/6., samme år i henhold til skatte- og afgiftskontrolloven af 1351 § 123, § 132, samt § 155 c at have overført registreringspligtige midler til transnationale konti med henblik på registreringsunddragelse.

I flg.informationsformidlingskontrolloven af 1517 med tillæg af 1533 og skatte- og afgiftskontrolloven af 1351 vil de omtalte overtrædelser kunne straffes med bøde eller fængsel i op til 7 år samt konfiskation af de unddragede midler. Såfremt De ikke findes skyldig i sagen på baggrund af de igangværende undersøgelser, vil de få Deres licens tilbage, når undersøgelserne er afsluttet. Det kan forventes at ske medio 1354 eller senere.

I henhold til informationsformidlingskontrolloven af 1517 har de pligt til at stå til rådighed for undersøgelsen. – Ligesom vi har pligt til at meddele Dem, at de har ret til juridisk assistance medens sagen pågår.

Venlig Hilsen

Security Enforcer  
Marcus Brother / ICE

(NA-Besked)

Labyrintens Børn  
(Children of the Maze)

New Perspective Twrs

Teknopol

**Ærede hr Mollan Calhoun**

Idet vi takker for deres indsats ved gentagne tidligere lejligheder, skal vi gøre dem opmærksom på, at deres tilstedeværelse på de sædvanlige vilkår vil være påkrævet igen d. 22. og d. 24 i denne måned.

Kontakt os venligst for nærmere detaljer

Deres honorar på DCU: 250.000 for deres optræden d. 12. er sendt afsted..

Federe tider

Deena Heron

# HOVSA-RAKET DRÆBER TI

## Dagen bød på spænding i det centrale Teknopol.

Et af Kontroladministrationens overvågningsfly affyrede pludselig et anti-tank missil mod en tilfældig bil.

Vognen, der var parkeret i et befærdigt område blev pulveriseret, og flere andre køretøjer i nærheden blev ødelagt.

Der er i øjeblikket syv dræbte og adskilli-

ge sårede. – Mindst tre af dem klarer det næppe, udtaler lægerne. Desuden er der sket skader for millionbeløb.

Kontroladministrationen siger, at denne type overflyvning er indstillet indtil fejlens årsag er fundet. – Vi siger: sent nok – venner !!

**Se de blodige billeder i dagens udgave af HotNews !**

(datafiler)

fast. Den daværende vicedirektør opnået kontrol over eksperimental modellen Kopal V, som, udstyret med avanceret programmel, kunne foretage næsten grænseløse manipulationer med både to- og tredimensionalt materiale. DP's ledelse har flere gange overfor både myndigheder T-3 og lokalafd.'s ledelse påpeget, at maskinen er Darke/Powers ejendom, og at den repræsenterer værdifuld forskning af både videnskabelig, økonomisk og militærstrategisk værdi. Indtil videre uden resultat. Security Enforcer Halifax Nelson, der flere gange har været inddraget i undersøgelserne, hævder ganske vist at vide, hvor maskinen befinder sig. Han er dog i øjeblikket suspenderet på grund af flere påståede voldtægtsforsøg på kvindelige kolleger og overordnede, og kan derfor næppe tilregnes. Hans und

---

#### DATA CORRUPTION WARNING

---

ikke uden nærings- og nydelsesmidler. Der blev sørget for at personernes forsvinden fik en acceptabel forklaring overfor myndigheder, venner og bekendte. Dertil blev bl. a. benyttet manipulerede video- og holo-indslag, der beskrev ulykker eller forbrydelser, beregnet på at forklare de pågældendes udebliven og væk-væring. De fleste af de medvirkende er nu sporløst forsvundet, - mens enkelte er dukket op i enten død eller sindsforvirret tilstand. Dette gælder således en regnskabschef fra den lokale afdeling af firmaet, en ældre herre med en pervers trang til at flå tøjet af politi-officerer og en gruppe drengespejdere. Byens myndigheder har iværksat en omfattende undersøgelse, og det kan ikke udelukkes, at koncernen vil have pådraget sig et straffeansvar under sagen. Der nu flere blå

---

#### DATA CORRUPTION WARNING

---

tøjdyr. Derved forårsagedes omfattende panik i det store butikcenter.