

childsplay er skrevet af micha e rik næsby
til fastaval 98

tak

til prøvespillerne:
 Flemming Sander Jensen
 Bo Jørgensen
 Kristian List
 Per Fischer
 Christina Andersen og
 Stine Poulsen

til Sander for scenen i kirken

til Philip K. Dick,
 Ridley Scott
 og William Gibson
 som banede vejen

og Lilith fordi hun gik

denne udgave:

Childsplay er skrevet til fastaval '98 hvor det optrådte i en kvadratisk udgave med et fikst lysegråt omslag. Den udgave, du sidder med nu, er en rekonstruktion lavet til brug for R'lyeh. Jeg har valgt at tilpasse scenariet til distributin i pdf-format ved at ændre det til A4-format og reducere antallet af skrifttyper (lidt). De fleste af de oprindelige grafikfiler eksisterer ikke længere og de har været nødvendigt at lave nogen af dem helt om. Jeg har valgt at bibeholde så mange som muligt, selvom det **kan** betyde at enkelte af dem kan komme til at virke lettere pixelerede.

Udover en anelse korrekturrettelser, nye fotograferede ansigter til karaktererne i stedet for de oprindelige tegnede, en omformulering af et enkelt bilag samt en ny forbedret bilagsoversigt skulle denne udgave af Childsplay være 99,9% identisk med den, der i sin tid blev spillet på Fastaval '98.

Hvis der skulle dukke spørgsmål eller problemer op med scenariet, er du meget velkommen til at kontakte mig på making_sense@hotmail.com, så vil jeg i videst mulige omfang bestræbe mig på at komme med fornuftige svar.

God fornøjelse

-michael

indhold:

denne udgave:	2
indhold:	2
plot	3
anslag:	3
forhistorien:	4
vigtige ting:	5
karakterer:	5
børnene	5
gud	6
fire	6
darke/powers	6
jane gelton	7
lance carlton	7
william hakes	8
carlo rezzalino	9
efter åbenbaringen: (faktaboks)	10
nick heringdon	10
gereta maslyn	11
styrret	11
op fra sumpen	13
skumlerne:	13
skræmmefolket	13
kabelbyerne:	14
at være	15
hvem? mig?	20
en pille eller to (faktaboks)	24
afklaring	27
finale	32
værktøj	35
oversigter & info	37
bilagsoversigt:	38
efterskrift:	40
2004:	40

**til fortælleren:
du sidder nu med dit helt eget
eksemplar af "Childsplay". Og
spørgsmålet er, hvad du skal stille op
med det!**

Jeg indrømmer, at det godt kan virke som en lidt indviklet historie. Du skal dog blot huske disse simple kendsgerninger: Karakterne er i virkeligheden nogen andre, end de går og tror. Darke/Powers er en skummel gigantkoncern, som vil have fat vores helte for enhver pris. FIRE er en magtfuld organisation, som vil gøre verden til et ensrettet mønstersamfund, og som vil have fat i vores helte for enhver pris. Børnene er en gruppe stakkels misforståede individer, som har meget specielle evner, og som vil have fat i karaktererne for enhver pris.

Og hvad er det så, der gør vores stakkels hovedpersoner så eftertragtede? Jo de render rundt med en ganske speciel blå kuffert-lignende genstand, der er noget vigtigt i.

Hvis du kan holde styr på disse tråde undervejs, skal det nok gå alltsammen.

verden er fuld af alt muligt

Giv dig gerne tid til malende beskrivelser - især i starten. Hvis du mangler inspiration, kan det anbefales at leje en video med filmen "Blade Runner" og/eller at læse Neuromancer af William Gibson. (Begge dele kan faktisk anbefales under alle omstændigheder).

Spillerne skal bruge tid til at udvikle deres roller. Men tempoet skal helst være ret pænt, uden at være hæsbæsende, det meste af vejen. Man skal have tid til at trække vejret, men der er ingen, der må kede sig. - Som en mellemting mellem god sex og en tur i tivoli.

brugsanvisning:

Ved hvert afsnit kan du se dets nøglefakta: sammenhæng, hovedformål, nødvendighed samt eventuelle handouts eller *indgreb*. "Indgreb" er handouts, hvor du og jeg tager magten over karakterernes handlinger og/eller oplevelser fra spillerne. Afsnittets ideelle placering fremgår af seks små felter med plusser og streger i. Felterne viser spilperiodens timental, mens plusserne viser, hvor jeg synes afsnittet bør lægges. Afsnittenes nødvendighed er angivet i procenttal. De afsnit, der har et "nødvendighedstal" på under 50% kan undværes uden problemer. De afsnit der har et på 75% eller mere, bør du prøve at få de fleste med af. Der er afsnit, hvor disse oplysninger ikke er medtaget. Det skulle dog gerne være klart ud fra teksten.

Til sidst finder du en værktøjskasse med begivenheder, personer og ting, du kan bruge, hvis der er noget, der kikker undervejs, eller hvis du synes, det kunne være sjovt.

Hvis du har spørgsmål eller kommentarer er du velkommen til at maile mig på making_sense@hotmail.com
- god fornøjelse!

plot

anslag:

Karaktererne ved i starten ikke hvem de er. De ved dog ikke, at de ikke ved det.

De tror de arbejder for et sikkerhedsfirma, der transporterer en vigtig ukendt dims i en blå kuffert. De befinder sig i en stor kamphelikopter, der bevæger sig hurtigt ind mod byen "Metrozone2".

Midt på gulvet står et specialkonstrueret transportmodul. Det ligner nærmest en blå kuffert. Der er to sikkerhedsvagter i sorte uniformer med diverse udstyr, en pilot, en sekretær og to teknikere, som skal gøre et eller andet teknisk ved afleveringen.

Pludselig går alt lys ud, og man hører tydeligt, at motorerne også er holdt op med at virke. Maskinen begynder langsomt at falde ned. Under dette forløb har vi dels mulighed for en flot malende beskrivelse af byen og en opbyggelse af panik, mens maskinen styrter.

Efter at du har haft tid til at arbejde lidt med disse elementer, rammer maskinen jorden med en smukt koreograferet nødlanding. De ender i bunden af storbyen, hvor de i bogstaveligste forstand står i lort til halsen. Affaldet har afbødet styrtet, og selvom det lugter, er det sandsynligvis grunden til at se stadig er i live.

Og det står skrevet, at de alle skulle møde deres gud.

Karaktererne vil sandsynligvis prøve at aflevere den blå kuffert til den oprindelige modtager. Undervejs får de nogen uforklarlige "flash-backs". Bortset fra en række underlige begivenheder og diverse røveriske overfald under vejs, går det da også meget godt. Men da de når frem til den forventede modtager, firmaet "Lightsource", viser det sig, at det ikke længere findes på den pågældende adresse, - ligesom det firma, de selv tror, de arbejder for.

Nu sker der flere ting. Det går op for vore glade og positive hovedpersoner, at de hver for sig og sammen bærer på nogen skumle hemmeligheder, at de gør nogen ret mærkelige ting, og at mange meget gerne vil have fat i den blå kuffert. Noget er helt galt i Metrozone2!

Efterhånden tegner der sig et klarere billede af, hvem deres forfølgere er. Der sker dog stadig meget mærkelige ting omkring de forvirrede helte. De bliver nødt til at se i øjnene, at de sandsynligvis slet ikke eksisterer, og at hvis de faktisk findes, i hvert fald ikke er dem, de tror de er.

- Og åh ja: Det, der er i den blå kuffert, er naturligvis Gud...

Det vil sige: strengt taget er det en supercomputer, der tror, den er gud.

Og Gud sagde: Lad der blive lys, og der blev lys, og fra det øjeblik gik det hele ned ad bakke.....

Nu er det meningen, at den stigende forvirring langsomt skal afløses af en begyndende klarere og klarere klarhed.

Karaktererne finder frem til Børnene (eller omvendt) og til Darke/Powers-koncernens mystiske bagmand. De vil måske også opdage, hvad det er, de bærer på, og ikke mindst hvem de i virkeligheden er, eller i det mindste har været. Det er ikke sikkert, at de bliver glade for at finde ud af det.

Det spørgsmål, der trænger sig på, er: Hvad skal de gøre ved det. Der er lagt op til flere mulige løsninger. Karaktererne kan overdrage den blå kuffert til Darke/Powers og få en enorm masse penge for det. Til FIRE hvor den vil betyde, at de kan realisere deres drøm om et samfund med lov og orden og uden afvigere. – Eller de kan give den til Børnene. Sidstnævnte kræver at de har opnået en erkendelse af, hvad det er de bærer rundt på, og at de er indstillet på at ændre den eksisterende verden ret radikalt. Den sidste mulighed er, at de beslutter at destruere Gud. - En religionsfilosofisk interessant løsning...

Hvordan det vil gå, kan vi ikke vide. Inden det kommer så vidt, vil karaktererne dog være nødt til at kæmpe for deres beslutning.

forhistorien inden karaktererne er kommet op i helikopteren er der sket nogen forskellige ting, som det er rart at vide:

Børnene er en gruppe ofre for et illegalt eksperiment, hvor man bl. a. indopererede forskellige computerdele og kommunikationssystemer i fostre og nyfødte. Ideen var at skabe en gruppe mennesker, der kunne kommunikere direkte med hinanden og med computerstyrede systemer. Eller måske rettere at skabe en gruppe mennesker der kunne styres fra en computer.

Eksperimentet afsløres og man sender de små børn på børnehjem og ud til plejeforældre rundt omkring.

Det hele starter så med, at de fleste af Børnene forlader deres plejeforældre og institutioner og finder sammen i 3-4 grupper i og omkring Metrozone2. Med deres særlige evner og oprørske tilbøjeligheder, begynder de hurtigt at gøre sig bemærket med at forårsage forskellige forstyrrelser i de computestyrede systemer og i det hele taget. Disse aktiviteter påkalder sig opmærksomhed fra myndighederne, fordi de truer systemet, og fra gigantkoncernen Darke/Powers, fordi Børnene tilsyneladende benytter en teknologi, der er langt mere effektiv end de eksisterende. I starten er der dog ingen der præcist ved, hvad det er der foregår, men den fremherskende teori er, at det drejer sig om en bande superhackere.

samtidigt andet steds:

Det er lykkedes politiet at få optaget en undercover-agent, Howard Hamilton, som prøvem medlem i den satanistiske bande Lilithkin. En bande der synes indblandet i alskens ræddenskab.

samtidigt oppe i himlen:

I denne periode er kommunikationssatellitter og andet isenkram i kredsløb om jorden meget betydningsfuldt. Der er også utrolig meget af det, og en gang i mellem går det galt. Af den ene eller anden grund kommer en satellit eller en gammel rumstation ud af kurs, og må uskadeliggøres inden den kan lave ulykker. Det er det, der sker med religionskoncernen Lightsource's gamle rumstation/satellit, "The Light of Humanity". Ombord på satellitten finder vi den supercomputer, som oprindeligt var programmeret til at spille Gud(er) over for Lightsource's utallige kunder, og som desuden stod for afviklingen af gruppens religiøse udsendelser. Siden 2037 har satellitten ligget

velkommen til civilisationens sidste dage:

Dette er beretningen om en lille gruppe håbløst forkvaklede sjæle, der søger sig selv, men finder Gud. Det er også historien om, hvad mænd vil gøre for magt og om de uskyldiges skyld.

Vi befinder os i Metrozone2*, en moderne storby med omkring 50 mill. indbyggere, som ligger omtrent der, hvor Paris lå i gamle dage.

Året er 2047. Den vestlige civilisation synger på sidste vers.

Og Gud sagde "Lad der blive lys", og der blev lys. Da han havde kigget lidt på menneskenes verden, sagde han:

"OK – nok med det!".

Og mørket sænkede sig atter blidt over virkeligheden.

ubenyttet i sit kredsløb, for det er gået kraftigt ned af bakke for Lightsource.

I tyve år har computeren nu bearbejdet de mange data, den indsamlede, mens den var aktiv. Resultatet er, at den er nået frem til den erkendelse, at den faktisk må være Gud.

Når der opstår kritiske situationer i jordkredsløbet, sender man en rumfærge op, og i dette tilfælde var opgaven for Mary Lee og hendes makker, replikanten Mark X, at redde så meget som muligt og derefter sende resten af "The Light of Humanity" ud af solsystemet. Det gør de så.

Blandt det, de redder, er den supercomputer, der nu tror den er Gud, i dens tilhørende transport- og sikkerhedsmodul. Modulet, der nærmest ligner en blå kuffert, indeholder - foruden computeren - en nødstrømforsyning samt et kommunikationssystem.

Transportmodulet er beregnet til at kunne modstå et angreb med atomvåben eller et styrt til jorden, og kan ikke umiddelbart åbnes. På vejen ned fra denne mission kommer deres rumfærge ud af kurs og nødlander et sted i den ødemark, der omgiver Metrozone2. (Det er "Gud", der har manipuleret med rumfærgens computere for at fremkalde nødlandingen. "Gud" er nemlig blandt meget andet lettere paranoid, og ønsker ikke at falde i hænderne på verdslige myndigheder.)

Her har banden Lilith-kin en del af deres territorium, og de kidnapper de to astropiloter og beslaglægger deres last i håb om, at få en betragtelig sum i løsepenge. Både astropiloter og rumskrot er nemlig ganske meget værd på det gråsorte marked.

Med udgangspunkt i Lilith-kins lejr, går "Gud" på nettet for første gang i mange år. Det går ikke stille af, og man tror, det er den efterhånden berygtede bande af superhackere, der igen er aktive. Darke/Powers beslutter at foretage et decideret angreb på lejren, og i den efterfølgende kamp dræbes mange af bandens medlemmer. En lille gruppe tages til fange, og forhøres ved hjælp af en mindprobe. Forhøret ledes af en af tidens førende computereksperter Gery Hammer fra FIRE. Mens dette står på, lykkes det "Gud", at trænge ind i forhørs-maskinens computersystem, hvorved den får en gruppe af fangerne samt forhørslederen til at føre sig i sikkerhed. Fordi den tror den er Gud, vælger den personer, hvis sjæle den synes trænger til frelse.

Efter en vellykket flugt fremskaffer "Gud" en helikopter og nogen uniformer til gruppen over nettet. (Computeren er faktisk en gang blevet transporteret på denne måde.) Instinktivt vælger han sin "ejer" Lightsource som mål for turen. Undervejs går det op for "Gud", at Lightsource ikke længere er, hvad det har været, og at gruppen i helikopteren bliver forfulgt, hvorefter han beslutter at afbryde turen.

(Hvis du synes, det lyder lidt inviklet, så prøv at læs det en gang til. - Stille og roligt)

vigtige ting:

childsplay foregår i året 2047 i en verden, der ikke helt ligner den vi kender. Der er et par ting det er godt at vide, inden du kaster dig ud i historien.

Hvis du ikke føler dig hjemme i Cyberpunk-verdenen, kan du læse afsnittet om teknologi bagerst i scenariet. Her kan du også finde mere information om scenariets medvirkende.

nettet:

på nettet kan man finde informationer om næsten alt. det er dog ikke altid helt nemt.

Via deres netterminaler har karaktererne adgang til nettet. Et verdensomspændende netværk, der virker som en mellemtung mellem tv, telefon og Internettet.

Terminalerne giver også adgang til infochips, små delfol-lignende kommunikationschips, som sidder på ting som fx biler, gasmålere og transportkontainere. Herfra kan man aflæse relevante oplysninger, som man kan få frem på sin terminals display og/eller gemme til senere brug. Terminalerne kan også bruges til at up- og downloade penge.

karakterer:

børnene

de er resultatet af nogen illegale eksperimenter med human computerinterface.

Ved hjælp af genetisk manipulation og forskellige bioteknologiske implantationer var målet at skabe en gruppe mennesker, der selv var halvt computere, og som kunne være i direkte kontakt med alle slags computersystemer. Technokrigere.

Forsøgene blev afsløret og afbrudt, hvilket blandt meget andet betød, at man pludselig stod med omkring hundrede børn i alderen fra 0 - 4 år, som ingen rigtig vidste, hvad man skulle gøre med. - Nogen af dem så oven i købet rigtigt besynderlige ud.

Til at begynde med prøvede man at fjerne deres implantationer, men da det viste sig, at ungerne ikke overlevede denne behandling, opgav man den og til sidst blev de placeret hos plejeforældre og på institutioner, hvor de voksede op ensomme og misforståede.

Efterhånden opdager børnene, at de har nogen helt specielle evner. De kan blandt andet kommunikere med hinanden uanset afstand og de kan kontrollere computere og computerstyret udstyr.

Der er nu gået 9 år siden de famøse eksperimenter, og vi har en gruppe ekstremt utilpassede børn og unge, der i virkeligheden blot er på jagt efter forståelse, kærlighed og opmærksomhed. men som kun kan udtrykke deres behov ved at udfordre autoriteter og medmennesker i stadig accellererende grad. Der findes dog en, der kan give dem, hvad de søger:

gud
religionskoncernen "Lightsource"
lavede på et tidspunkt en stor
kommunikationssatellit hvorfra de bl.a.
udsendte deres mange forskellige tv-
programmer.

Takket være en avanceret supercomputer kunne koncernens mange kunder også her kommunikere med deres gud over nettet, - næsten uanset hvilken religion de tilhørte.

Systemet kunne give beroligende sjælelige råd og var desuden programmeret til på et tidspunkt at tilråde, at man gjorde et eller andet, der kunne forbedre det bagvedliggende religionsfirmas økonomi. "Hvad kan vi gøre for din sjæl i dag?"

På grund af en intern magtkamp gik religionskoncernen i delvis opløsning, og mistede bl.a. kontrollen over deres rumstation. Her opstod en mindre systemfejl og udviklede sig med uventede konsekvenser. Blandt andet har den stadig aktive supercomputer altså fundet ud af, at den faktisk er Gud.

Gud befinder sig i scenariets start i en atom- og nedstyrtningsikker transportcontainer, der foruden Gud selv indeholder en energiforsyning og et kommunikationsmodul.

Containeren minder en del om en blå kuffert.

fire
Freedom of Information and
Regulations Enforcement.

En afdeling under EU-kommissionen, hvis hovedopgave er at kontrollere trafikken på Nettet.

En utrolig magtfuld organisation, der udfører sit arbejde med alle midler og ofte i dyb hemmelighed. Det er meget få, der ved, hvad gutterne i FIRE i virkeligheden går og laver. De fleste af de højtplacerede FIRE-agenter er klonede kombinationer af et lille antal af organisationens oprindelige stiftere. (-Tænk "Men In Black" med skarpe tænder, fascistiske tilbøjeligheder og storhedsvanvid.)

darke/powers
en multinationalt gigantkoncern,
der beskæftiger sig med
højteknologi af mange slags, -
især indenfor våbenfremstilling.

Onde tunger hævder at koncernen kan spores tilbage til en gruppe af gangstere, som under ledelse af det legendariske makkerpar russeren Renny Darke og amerikaneren Calan Powers, hærgede i Europa og staterne i begyndelsen af det 21. århundrede.

Det hævdes også, at Renny Darke selv eller en computersimulation af ham stadig leder koncernen. Dette kan dog ikke bekræftes.

spillernes:
hovedpersonerne i vores lille historie
er i bogstaveligste forstand blevet
udvalgt af Gud:

"Gud" skal bruge hjælp for at komme væk fra sin uheldige situation i "fangenskab" hos Darke/Powers, og har valgt en gruppe personer, som han synes har alvorlige problemer med deres sjæls frelse. Blandt andet for at have styr på dem, og som led i en plan om at redde deres udødelige sjæle fra fortabelsen, ændrer "Gud" deres hukommelse, så de tror de er en gruppe ret middelmådige medarbejdere fra et sikkerhedstransportfirma. De er udstyret med ret komplette minder og en forholdsvis helstøbt identitet. Spillerne vil dog hurtigt opdage, at der ligger mere under deres karakterer, end man umiddelbart ser, og det bliver vigtigt for dem - og for karaktererne at få afløb for denne opklaringstrang.

På den anden side skal de mærke verden.

Det er ikke meningen, at de skal sidde og søbe i de indviklede ting, de oplever. I virkeligheden tror jeg, at hvis spillerne får lov til at tænke og tale alt for meget om mysterierne, kan de gøre det hele mere indviklet for sig selv, end det faktisk er. Der skal hele tiden ske noget omkring dem, og med dem, og der er ting at se og noget at gøre. Larm der skal høres, røg, der skal lugtes og reklamer for underlige ting. For slet ikke at nævne de mange mystiske mænd som er ude efter dem og de besynderlige oplevelser, de har undervejs. Selvom spillerne skal have tid til at opdage og udvikle deres roller må de altså godt føle sig under pres, - ikke for meget og ikke for lidt.

indgreb:

I visse situationer får spillerne forskrifter fra dig om, hvad deres karakter vil gøre. Det er karakterernes oprindelige reflekser eller vaner, der tager over. Desuden kan forskellige handlinger og/eller oplevelser udløse flashbacks. På denne måde opdager



karaktererne undervejs sider af den person, de er i virkeligheden. Du har som hjælpemiddel en række personlige handouts, (- jeg kalder dem "indgreb"), der også i nogen tilfælde omfatter nye og ændrede evner og færdigheder for karaktererne. Du skal dog lige vide, at nogen af indgrebene ikke kan laves ved hjælp af handouts. Så der skal du selv ud på dansegulvet. Det fremgår dog af teksten de pågældende steder.

Det lyder sikkert frygteligt indviklet. Men jeg har gjort mig umage for at gøre det så nemt i praksis som muligt.

- Du skal bare følge planen...

karakterinformation:

På forsiden af karakterinformationshæfterne, finder du en kort beskrivelse, som spillerne kan bruge til at vælge deres karakter ud fra.

Inden i findes, udover det sædvanlige, et udvalg af minder og den slags. Det er nogen "Gud" har givet karaktererne, og de indgår i planen for deres sjæls frelse. Karakterarkene indeholder desuden en beskrivelse af nogen af de ting i verden, som spillerne har brug for at kende. Da der er nogen ting som karaktererne ikke har samme opfattelse af, er disse beskrivelser ikke helt ens.

Henimod slutningen af scenariet får karaktererne deres hukommelse tilbage, og det kan få visse praktiske konsekvenser. Se faktaboksen 'efter åbenbaringen' på side 10 og oversigterne bagerst i scenariet.

jane gelton

kort:

Leder af Secutrans's sikkerhedsafdeling.
28 år gammel og i god fysisk form.

motto:

Det skal nok gå altsammen.

starten:

Jane Gelton har kvalme.

virkeligheden:

Mary Lee Centinell, Astropilot, seriøs
karierekvinde og forældremorder.

karakterbeskrivelse:

Jane Gelton synes selv, at hun er en dygtig og organiseret leder, som hendes medarbejdere er glade for at arbejde sammen med.

Hun er gennemgående optimistisk indstillet og mener, at hun kan klare næsten enhver situation. Samtidigt har hun dog været klog nok til ikke at rode sig ind i noget, hun ikke kunne overskue.

Hun er glad for sin tilværelse og synes, at hun har været heldig. Hun er ikke særligt ambitiøs, men betragter sig selv som vel afballanceret, ærlig og hårdt arbejdende.

Jane er gift med Mark (29). Han er høj, flot og klog og de har planlagt, at de snart skal have et barn sammen.

Jobbet som sikkerhedschef har hun fået fordi hun er uddannet på en politiskole.

Hun ved, at hun ejer en computerstyret dildo, men hun kan ikke forklare hvorfor.

Jane tror på Gud, men "uden at overdrive".

de andre:

Sikkerhedsvagten Lance Carlton er smart og fornuftig, og særdeles køn. Selvom hun ikke vil

indrømme det, er der øjeblikke, hvor hun ville ønske, at det var ham hun var gift med.

Teknikeren William Hakes er en kedelig type, som hun synes altid kigger så mærkeligt på hende. Hans arbejde er der dog ikke noget at udsætte på.

Sikkerhedsvagten Carlo Razzalino er en bundhæderlig fyr, som måske nok ikke har opfundet den dybe tallerken, men som man til gengæld altid kan stole på.

Teknikeren Nick Heringdon er dygtig til sit arbejde, pålidelig og ikke helt idiot. - Det er bare synd at han er sort. Sorte mænd er altid lidt farlige...

Sekretæren Gereta Maslyn er rimeligt dygtig, og ser åbenlyst godt ud. Det er bare synd for hende, at hun er så dum og kedelig.

mary lee centinelli:

Da hun var 16 myrdede Mary Lee begge sine forældre i et fingeret trafik-uheld. Baggrunden var, at hun efter en langtrukket konfliktperiode og et ondt opgør med forældrene var flyttet sammen med trashtechno-rockmusikeren og syrehovedet Adler Steele. Da denne efter nogen måneder smed hende ud til fordel for en anden kvinde, valgte den unge Mary Lee at dræbe forældrene frem for at indrømme, at hun have været offer for sine følelser og havde opført sig dumt.

Hun opfatter mænd som konkurrenter, som hun prøver at holde nede og væk. Hvis de ikke er konkurrenter, synes hun de er svage og intet sigende.

Den voksne Mary Lee har tilsyneladende styr på enhver situation, og virker som en ret kold fisk. I virkeligheden er hun dog et kompliceret og meget voldsomt følelsesliv og lever på kanten af psykosens.

udvikling:

I samspil mellem den computer, der tror, den er Gud, og børnene får hun en mulighed for at få løst op for sit følelsesliv. Alternativt kan hun fryse helt ned, og vil da blive ofret i slutscenen.

diverse:

Jane G. ejer bl.a. en disk med vejledning i gode manerer, en bibel samt en computerstyret dildo.

lance carlton

kort:

Sikkerhedsmedarbejder hos Secutrans, 27 år og i glimrende fysisk form

motto:

"and I say to myself:
- What a wonderful world"

starten:

Lance Carlton er glad

virkeligheden:

Mark X en teknologisk triumf. En kunstigt fremstillet kamp- og arbejdsenhed beregnet til brug i rumfarten.

karakterbeskrivelse:

Lance Carlton er høj, med blondt bølget halvlangt hår. Klare blå øjne og et blændende smil. Han er solbrændt og er lige vendt hjem fra en længere ferie på Hawaii, hvor han surfede og drak sjove drinks af ananasformede glas.

Det var enormt fedt.

Lance har et afslappet forhold til kvinder, men søger dog efter en passende kæreste, og

her - indrømmer han - ved han ikke, hvad han skal gå efter.

Han dyrker flere forskellige former for sport men dog ikke ret seriøst. Det han for alvor bruger sin tid på er musik. Han spiller keyboard, og genren er klassisk jazz. Hjemme i hans lille hyggelige lejlighed kan man finde et ægte opretstående klaver. Han drømmer om at blive professionel musiker, men markedet for gammeldags jazz og ragtime er meget lille i Metrozone2.

Sit job hos Secutrans opfatter han som en bibeskæftigelse, der skal skaffe ham smør på brødet, indtil han kan få sit store gennembrud.

Lance virker måske lidt naiv, men det skal man nok ikke lade sig narre af.

Lance Carlton tror ikke på Gud.

de andre:

Sikkerhedschefen Jane Gelton er en dejlig kvinde, som Lance synes rigtig godt om. - Nærmest som en søster eller en god ven.

Teknikeren William Hakes er kompetent og god til sit job. Han er lidt underlig og Lance tror, at han skjuler et eller andet.

Sikkerhedsvagten Carlo Razzalino er lidt kedelig og har tilsyneladende mindreværdskomplekser overfor kvinder.

Piloten Nick Heringdon er en tiltalende mand som ikke siger ret meget, men som virker meget fornuftig. Han er også sort, men Lance er ligeglad.

Sekretæren Gereta Maslyn er smuk og bevæger sig på en sært tiltrækkende måde. Hun har også meget smukke øjne og Lance bliver lidt forvirret, hvis han kommer til at kigge ind i dem. Han tror dog nok, at hun nærmest er ligeglad med ham

mark x:

Mark X-replikanten er en teknologisk triumf. Med skelet af titanium og kulfiber samt muskler af peizoelektriske fibre, er modellen omkr. 10 gange stærkere en et almindeligt menneske, kan klare sig uden ilttilførsel og er garanteret fri for menneskelige fejl og misforståede følelser. - eller?

Mark X's styrecomputer er særdeles kompleks og indeholder en række underfunktioner. Der er bl.a. et kampsystem og et strukturanalysesystem, der gør det nemmere for modellen at skille ting ad og sætte dem sammen. Den indeholder desuden en række skannere og sensorer, som den kan benytte til at indsamle data under de missioner, den bliver sendt ud på.

Dette eksemplar er den ene af en lille serie af prototyper. Planen er at de skal sættes i produktion som led i en proces, der skal give europæisk rumfart et afgørende forspring. Lige nu er man dog kun nået til en (afsluttende) testfase.

Også for "Gud" er Mark X et eksperiment: Har sådan en overhovedet en sjæl?

bemærk:

Lance Carlton/Mark X er drevet af en effektiv energi-celle. Det betyder, at han hverken behøver spise eller sove. Han er dog konstrueret således, at han faktisk *kan* begge dele. "Gud" har ændret hans program, sådan at han føler de samme behov som mennesker. Undervejs, når de andre bliver trætte og sultne efter at have moset rundt i Metrozone2 en hel

dag, kan du et par gange sige til Lance Carlton(s spiller), at han ikke rigtigt kan falde i søvn, selvom han føler sig træt. "Det er nok spændingen, der gør dig for nervøs til at sove", eller "Du kan ikke lade være med at tænke på Gereta Maslyn"...

udvikling:

Ved at anbringe Mark X i en situation som denne, kan man få afprøvet begreber som menneskelighed og medfølelse. Når spilleren opdager, at hans karakter faktisk er en maskine, vil det være "for sent", og han har udviklet mange menneskelige træk. "Do androids really dream of electric sheep?"

diverse:

Carlton tror, han ejer et opretstående klaver, en forholdsvis stor samling af rigtige bøger og en hest.

william hakes

kort:

tekniker hos Secutrans, 29 år gammel og i fremragende fysisk form

motto:

ene men stærk

i starten:

William Hakes tænker på aflytning og overvågning

i virkeligheden:

Howard Hamilton, korrupt politimand med en meget dårlig moral, voyeuristiske tendenser og meget sort samvittighed.

karakterbeskrivelse:

William Hakes er glad for sit arbejde, men har en underlig følelse af, at der må være mere spændende ting i verden. Han opfatter sig selv som ener - en ulv i fåreklæder. Han kan godt lide andre mennesker, men især, hvis han kan komme til at drille dem lidt, og han er meget nysgerrig.

Han bor sammen med en dame, Almira, der er lidt ældre end ham selv og som forstår hans lidt mørke livssyn. De har det rart sammen, men det er ikke den store kærlighed. (Men hvad er også det?)

William har en lejlighed med udsigt, og en stor kiggert, som han bruger, når han er alene om aftenen.

Han kunne godt tænke sig at starte sit eget firma, et sikkerhedsfirma med speciale i overvågning og aflytning.

William tror på Gud

de andre:

Sikkerhedschefen Jane Gelton er en interessant kvinde, der tror hun har styr på det hele, men som dækker over nogen voldsomme følelser og en stærk seksualitet. Under de rigtige omstændigheder, kunne hun sikkert gøre meget mærkelige ting.

Sikkerhedsvagten Lance Carlton virker underligt naiv.

Sikkerhedsvagten Carlo Razzalino er besat af sex på en undertrykt og ret pervers måde.

Piloten Nick Heringdon er virker stille og rolig, men der foregår en hel del bag de rolige og gennemtrængende øjne. Nick kunne garanteret være ret farlig i pressede situationer.

Sekretæren Gereta Maslyn heller ikke helt almindelig. Hun virker ganske vist ordinær og

næsten dum, men der er en skjult vildskab bag det kønne ydre. Gereta får ham til at tænke på aflytning og overvågning.

howard hamilton

Under-cover-agent for politiet. Han kan lide det han laver, og er god til det.

Har igennem en årrække suppleret sine indtægter gennem et samarbejde med en bande menneskesmuglere, der specialiserer sig i at skaffe (meget) unge piger og drenge til en gruppe velhavende belgiske pædofiler. Han finder i øvrigt børn spændende også fordi de ofte reagerer uden forbehold, og kan være lettere at gennemskue end voksne.

Howard er hverken pædofil eller sado-masochist, men hver gang han hører om det, kommer han til at tænke på aflytning og overvågning.

Han ved, at ikke alt er vel i "systemet". - Han kender det indefra.

Er med i politiets kampsportklub og er faktisk rigtig god til karate og den slags.

udvikling:

Mødet med børnene tvinger ham til at blive personligt involveret - på godt og ondt. Hvis han undlader dette, vil han forblive en "betragter", uden andet engagement end en pervers nysgerrighed. "Gud" vil konfrontere ham både med hans voyeristiske tilbøjeligheder og hans medansvar overfor de belgiske pædofilers handlinger.

diverse:

I Hamiltons hjem kan man bl.a. finde en meget stor kiggert, avanceret overvågningsudstyr og flere diske med seriøs information om diverse perversioner.

Han er 28 år og i fremragende fysisk form.

carlo rezzalino

kort:

free lance sikkerhedsvagt, arbejder for Secutrans, 38 år, lidt lille og temmelig uatletisk

motto:

tænk rent

i starten:

Carlo tænker ikke på kvinder

i virkeligheden:

Gery Hammer, sikkerhedsansvarlig computereksperter og chefideolog hos FIRE. "Freedom of Information and Regulations Enforcement" hvor han er en af hjernerne bag en plan om at overtage verdensherredømmet ved at styre og manipulere informationsstrømmen.

karakterbeskrivelse:

Carlo er en nervøs type, der føler sig truet af stærke mænd og spændende kvinder samt af underlige mænd og syndige kvinder, politiske aktivister og folk, der snakker om sygdomme og forurening. Der er ikke rigtig nogen, der kan lide ham, selvom han gør, hvad han kan, for andre.

Hans drøm er at møde en sød uskyldig kvinde, få et par børn og evt flytte på landet.

Han synes ikke selv, der er noget han er særligt god til. I praksis er det dog ofte ham, der tager initiativet, og som først har tænkt tingene igennem.

Han bor sammen med en fed kat i en lille grim lejlighed, hvor han også gemmer sin samling af porno-holoer.

Når han skal være kreativ, maler han billeder af riddere og nordiske helte.

Carlo tror på Gud

bemærk:

Carlo Rezzalino er ikke nogen velhavende person. Alligevel har han 75.000 ECU på sig! Beløbet kommer fra Gery Hammers udgiftskonto.

de andre:

Sikkerhedschefen Jane Gelton er en kvinde, og det er lidt et problem, men Carlo prøver at være venlig overfor hende.

Sikkerhedsvagten Lance Carlton er vist nok ok?

Teknikeren William Hakes kan ikke lide ham (Carlo).

Helikopterpilotten Nick Heringdon er stor og sort. Han er sikkert også farlig og han kan i hvert fald ikke lide Carlo. Det er godt, at han er så skikkelig.

Sekretæren Gereta Maslyn virker ganske vist ordinær og næsten dum, men hun ser godt ud, og når hun kommer for tæt på eller bevæger sig, kan det være svært at tænke rene tanker.

gery hammer

Computereksperter og sikkerhedschef hos FIRE. Han er hjernen bag et system, der systematisk kan opsnappe og manipulere med information på nettet, med det formål at skaffe FIRE verdensherredømmet, således at man kan få indført et velordnet samfund uden problemer.

Ordning muss sein. Det er på tide, at nogen sætter en stopper for menneskehedens selvdestruktive tendenser og indfører et ordentligt samfund, hvor pæne og ordentlige mennesker kan leve i pæne og ordentlige huse.

Hans far var alkoholiseret universitetsprofessor og hans mor var stofmisbruger og en af faderens elever.

Han er blevet opdraget af forskellige mere eller mindre mærkelige familiemedlemmer. Dette har været med til at give ham et sygeligt behov for orden og forudsigelighed.

Han synes at nogen børn er OK i princippet, men er helst fri for selv at have nogen.

udvikling:

Mødet med Børnene og "Gud" vil kunne vælte hans ideer om et ordnet samfund. På den anden side kan det også forstærke dem.

diverse:

Gery Hammer ejer bl.a. en samling pornografiske film (af reserch-hensyn!), verdens sejeste computer og flere populærvidenskabelige værker om menneskets natur.

Han er 38 år, lidt lille og temmelig uatletisk bygget.

nick heringdon

kort:

Helikopterpilot hos Secutrans, 27 år gammel, stor og sort, bygget som Mike Tyson.

motto:

livet er kun en skygge i det flakkende scenelys

i starten:

Nick Heringdon tænker på meningen med livet

i virkeligheden:

Mike Drake, medlem af banden "lilith-kin". Muskelmand, følelseskold morder, perfektionist og filosof.

karakterbeskrivelser:

Nick er tænksom og filosofisk anlagt. Han har ikke så meget til overs for folk, som ikke tænker over, hvad de foretager sig, og han føler sig udenfor i gruppen.

Han dyrker styrketræning og forskellige former for sport. Men han afskyr konkurrencer.

Han er tilhænger af ikke-vold medmindre det er nødvendigt.

I sin fritid studerer han filosofi og samler på gamle 2D-film.

Han bor alene i en ret pæn lejlighed, hvor han selv har fremstillet alle møbler. Han har et forhold til en ret klog ret køn pige, Christianne. Men det er ikke den store kærlighed.

de andre:

Sikkerhedschefen Jane Gelton er en småborgerlig dame, som tror hun er noget. Men som chef betragtet kunne hun være meget værre.

Sikkerhedsvagten Lance Carlton er en kedelig og intetsigende person.

Teknikeren William Hakes er en forholdsvis smart herre, som lægger mærke til mange ting.

Sikkerhedsvagten Carlo Rezzalino er en sjov fyr. Han har tydeligvis mindreværdskomplekser, men der er noget over ham.

Sekretæren Gereta Maslyn virker ganske vist ordinær og næsten dum, men Nick tror ikke man skal undervurdere hende.

mike drake

Han er god til det han laver, men er ikke særlig glad for det. - Ikke at han har noget mod at slå folk (ihjel). Det er bare det, at der må være noget mere meningsfuldt.

Han synes, at mennesker generelt er stupide, griske, smålige og aggressive. Af samme grund er han generelt modstander af samfundet og alle former for myndigheder, og han er ligeglad med, hvad andre mener om ham.

Børn siger ham heller ikke noget.

Han har aldrig været forelsket, men vil dog meget gerne.

Han er ikke 100 % satanist men tanken tiltaler ham. De mærkelige ritualer synes han dog er lidt overdrevne. På den anden side: Sandheden er derude.

udvikling:

Undervejs i scenariet vil han blive tvunget til at forholde sig til både Børnene og "Gud".

Hvordan dette vil falde ud er svært at vide. Lad os nu se...

Hvis historiens oplevelser ikke påvirker ham, vil også han blive ofret på slutscenens store alter.

diverse:

Mike Drake ejer bl.a. et eksemplar af Nostradamus' forudsigelser, en statuette af monsteret fra ALIEN i sort granit samt Saint Markus Mediamasters sidste bånd.

Han er 27 år gammel, stor og sort, bygget som Mike Tyson.

efter åbenbaringen:

Efterhånden som karaktererne får deres hukommelse tilbage vil de også komme til at vide noget nyt om hinanden.

Henrietta Jamieson (Maslyn) vil vide hvem Nick Heringdon i virkeligheden er (Mike Drake) og omvendt. Begge vil formode, at William Hakes (Howard Hamilton) var et menigt medlem af banden.

Ingen af dem vil umiddelbart kunne genkende Jane Gelton og Lance Carlton som de tilfangetagne astropiloter, da det kun var en lille gruppe bande-medlemmer, der havde været tilstrækkeligt tæt på dem til at kunne identificere dem.

Jane (Mary Lee Centinell) vil heller ikke kunne identificere nogen af dem - af samme grund. Hun vil genkende Lance

Carlton (MarkX), men tro, at han også 'blot' var astropilot om end en lettere hemmelighedsfuld af slagsen, som hun kun kender under navnet 'Mark'.

Ingen af dem kan genkende Carlo Rezzalino (Gery Hammer) eller omvendt, da de ikke har nået at være i gensidig nærkontakt før 'Gud' blandede sig i forløbet.

Disse oplysninger fremgår af de hand-outs, spillerne skal have, når de får deres hukommelse tilbage.



gereta maslyn

kort:

Sekretær hos Secutrans, 28 år og atletisk bygget

motto:

man har kun det sjov, man selv laver

i starten:

Gereta Maslin keder sig.

i virkeligheden:

Henrietta Jamieson, ypperstepræstinde i en satanistisk bande.

karakterbeskrivelse:

Gereta Maslyn synes, at det er lidt kedeligt at være sekretær og mener, at der må være mere meningsfulde og spændende ting at foretage sig.

Hun er i øvrigt god til det, ligesom hun er god til alt, hvad hun foretager sig. Det gode ved jobbet er, at der ikke bliver stillet de store krav eller forventninger til hende, og det har hun det rigtig godt med!

Hun har temperament og kan blive meget vred, der er dog ikke så langt fra vrede til morskab, og Gereta har i det hele taget let ved at se tingene fra en humoristisk side. Bortset fra det, mener hun at verden er absurd, og at ideen om at tilbringe sit liv i et 9-16-job, hvor man arbejder for andre med andres ligegyldige opgaver, er ret forfærdelig.

Hun er enlig, men har det fint med det andet køn, bare de ikke tror de skal bestemme.

de andre:

Sikkerhedschefen Jane Gelton er en lidt kedelig men er faktisk god nok.

Sikkerhedsvagten Lance Carlton er temmelig kedelig og intetsigende, selvom han ser brandgodt ud. Men hun tror han er lun på hende, og det synes hun er lidt sjovt.

Teknikeren William Hakes er en forholdsvis smart herre, som lægger mærke til mange ting. Der er noget koldt og vurderende ved ham.

Sikkerhedsvagten Carlo Rezzalino er en sær snegl. Han har tydeligvis mindreværdskomplekser, men man skal ikke undervurdere ham. Gad vide, hvordan hans sexliv er.

Helikopterpiloten Nick Heringdon ser ret godt ud, og hans melankolske temperament giver ham en vis charme. Når alt kommer til alt, kan det dog godt være, at han er lidt kedelig.

henrietta jamieson

Medlem af banden lilith-kin. Ypperstepræstinde i bandens satanskult.

Oprindeligt apoteksassistent, hvilket hun hurtigt fandt ud af at udnytte til at skaffe sig en ekstra indtægtskilde. Hun udviklede selv nye produkter og tjente ret pænt på det. Kontakten til en af hendes store kundegrupper, skaffede hende en karriere indefor professionel fribrydning, hvor kombinationen af show, vold og kontakten med publikum tiltrak hende. Hun blev hurtigt kendt under navnet "Ypperstepræstinden"... Hun blev dog efterhånden træt af at det altsammen bare var et show, aftalt spil uden de helt store reelle faremomenter, så hun startede sit helt eget (illegale) show, hvor man mod betaling kunne se hende banke mænd sønder og sammen. For alvor og uden nogen former for regler.

Da det ganske indbrægende show et par gange var ent med, at hendes modstandere ikke havde overlevet havde hun trukket sig tilbage og var i stedet blevet præstinde for en lille mærkelige bande udenfor byen. Med hende som trækplaster og en slags frontfigur, har de dog hurtigt vokset sig større og er efterhånden blevet lidt af en magtfaktor i det kriminelle miljø.

Hun dyrker flere former for fysisk træning og har derudover et velkontrolleret forbrug af stereoider. I kritiske situationer kan koble sit temperament til og fra efter behov og kan blive en næsten uovervindelig modstander.

Kommer fra en velhavende familie, som hun hader. Det er dog ikke så galt. De kan nemlig heller ikke lide hende. Har egentlig haft en lykkelig barndom, indtil hun i puberteten i stadig voldsommere grad gjorde oprør mod forældre og skole.

Hun synes (for det meste) at børn er søde, men bliver hurtigt træt af dem.

Det samme kan siges om hendes forhold til mænd, som hun nærmest betragter som et (kort) varigt forbrugsgode.

tro:

Henrietta er satanist, og tror på den kvindelige dæmon, Lilith, der er karakteristisk for bandens særlige Satandyrkelse.

udvikling:

Henrietta har i virkeligheden meget tilfældes med historiens ulykkelige børn, og der er en oplagt mulighed for, at hun kan blive en slags "Profet" for dem. Dette ville kunne tvinge hende til at tage en slags ansvar, og begynde at gøre fornuftige og relativt langsigtede ting.

Mellem brysterne har hun en tatovering af et omvendt kors inden i en femtakket stjerne.

diverse:

Hun har en dukke, der hedder

MotorsavsBarbie, en stor giftedderkop og en sort kat, der hedder Nekronymikon.

afsnit 1:

styrtet

[anslag]

spænd sikkerhedsbæltet, nu begynder det:

Vi befinder os i 2047. En lille gruppe højt forskellige menneker er på røven højt oppe i luften over Metrozone 2. Det er selvfølgelig nat.

beskriv Byen for spillerne:

Som en stor sort syg amøbe breder den sig ud, og fylder lærredet fra kant til kant. Vildt oplyste pletter spreder sig ud over det onde og lurende dyr, som er hjem og arbejdssted for måske 50 millioner mennesker.

Den er så gammel som menneskeheden og den har kræft. Her og der stiger sort røg op fra brændende bygninger. Bygninger som ofte står i lag oven på hinanden. I toppen bor samfundets elite. - I bunden er der vådt. På grund af drivhuseffekten har hav og floder bredt

sig ud over meget store dele af kontinentet, og dækket det med et slimet lag af vand.

Her bor der også mennesker.

Vi er i det nye Europa.

Karaktererne er på en opgave for Secutrans. Et firma der transporterer værdifulde dimser for folk og firmaer, der har penge nok. Opgaven denne gang er at transportere et specialfremstillet transportmodul, der lidt ligner en blå kuffert, til firmaet Lightsource i den sydlige del af Metrozone 2. Ingen ved hvad modulet indeholder, men det må være noget meget vigtigt.

De befinder sig en kamphelikopter, som flyver ind over byen med ret høj fart.

De tre sikkerhedsvagter, Carlo Rezzalino (= Gery Hammer), William Hakes (= Mark x) og Jane Gelton (= Mary Lee Centinell) er iført seje sorte kampdragter. Sorte hjelme med mørke visirer. Et sjovt system af bæltter, små tasker, store lommer og brede ledningsbånd pryder deres kamp dragter. De er bevæbnede. Teknikerne er i hvide overalls. Piloten er klædt som pilot og sekretæren er i klassisk grå spadserer-dragt.

Det starter med, at lysene på helikopterens betjeningspanel begynder at blinke og gå ud. Pludselig tager helikopteren to tre mavesugende sving, og piloten, Nick Heringdon mister kontrollen med den store maskine, samtidigt med, at også lyset i kabinen går ud, og man hører en øresønderrivende stilhed brede sig. - Motorerne virker heller ikke.

Hele det elektriske system er dødt, hverken døre, vinduer eller andre smarte helikopterting kan bruges.

Det rykker og slår i det store livløse dyr, mens det hurtigt nærmer sig byens mange høje

spidse ting. Sjovt nok ligner det Metrozone 2 nu nærmest et pansret pindsvin.

Maskinen rammer nu et eller andet derude i mørket. Den slår en gang hurtig rundt om sig selv inden den hamrer ind i en skyskraber. Den begynder at kure ned af siden på det høje skarpe oplyste tårn, og splinter af stål, plastik og glas sprøjter ud til alle sider. Det ser ret sejt ud i slow motion!

Der lugter af røg i helikopteren. Der er ingen faldskærme, og karaktererne kan ikke rigtigt forlade maskinen, fordi der er en skyskraber i vejen og på grund af de mange glassplinter - og så er der meget langt ned. (Vinduerne er af pansret glas, og det er ikke muligt at komme ud den vej!)

Den medtagne maskine rammer nu en betonrampe og et par køretøjer med et brat brag. Helikopteren ryger ud til siden i skruet-kolbøtte-bevægelse, mens en brændende bil kommer væltende ned forbi den. Man ser bilen forsvinde ned og ned i mørket under dem.

...Jane Gelton får sit første flash back [gelton11]...

En metalmast (fra et antennesystem) gennemborer pludselig kabinen og alt står stille et øjeblik. Ingen kan dog nå at gøre noget før masten begynder at give efter. Helikopteren fortsætter sit afbrudte styrt og rammer en ophængt slumhytte. Bliver filtret ind i kabler og reb - Man hører skrig og knækkende kabler, inden helvedesmaskinen langsomt dinglende rammer et eller andet i bunden af Metrozone 2. - noget der ikke giver efter.

Vores venner inde i kabinen har det ikke så godt. Et par skrammer hist og her, lidt blod og måske en forstuvet ankel. De er dog grundlæggende i live.

De befinder sig i den blanding af vand, slam, slim og affald, der danner bunden under Byen. Lige på dette sted er vandstanden omkr. en meter. Bunden består af et tykt lag gammelt

Det er efterhånden blevet hverdagskost, at vores alle sammens netværk kikser. Og selvfølgelig, når vi har mest brug for det.

Metrozone2's borgmester den folkekære Harry Osborne udtaler: "Nu er der altså nogen, der må gøre noget!" i en udtalelse fra borgmesterkontoret hedder det, at alle resurser nu er sat ind på at finde kilden til de mange forstyrrelser.

Hos FIRE, der er europakommisionens afdeling for den slags opretholder de seje gutter en stædig tavshed. Det ligger dog fast, at også her arbejder man indædt med sagen!

Imens eksperterne finder en løsning, må vi andre bare vente og



håbe, at nettet virker, når det virkelig er vigtigt.

Megastjerne Cocky Baldwin er klar til sit meget omtalte multi-show på Grand Metrostadion Fredag

Abonnenter på MegaMultikanalen får enestående mulighed for at følge koncerten direkte fra lænestolen.

Showet, der både rummer saftig

sex og væmmelig vold, er indtil nu set af 35 millioner underholdningssyge mennesker verden over. Heller ikke du bør gå glip af denne enestående chance. (MultiMega-kanalen kan kontaktes på www.multimega.com)...

Rygtet har ganske vist fortalt, at Cocky Baldwin har været udkørt efter længere tids misbrug af forskellige designerdrugs. Men manager Liza Moorcroft fra WB/Sony siger "Cocky er tip top! og han glæder sig til koncerten". Så tun ind på MultiMegakanalen fredag og få en på opleveren!

affald, dækket af vand. Man kan godt gå på det, men det føles som at gå i en mose - zlurpzs zlurpzs zlurpzs. Et lag af brændende helikopterbrændstof breder sig som blod bag dem.

Der er stille.

Dette afsnit er scenariets anslag. Du må godt bruge tid på beskrivelserne, men det her går hurtigt og forløbet skal nok ikke vare ret meget mere end 5 - 10 minutter. Husk også, at hvis du ikke følger beskrivelsen ret nøje undervejs ned, vil vore helte blive dræbt, når de rammer jorden...

nu er det op til spillerne

Mit gæt er, at de vil lade deres karakterer forlade affaldssumpen og prøve at få afleveret deres værdifulde last hos den forventede modtager.

Det første de gør, er sandsynligvis at tage deres terminaler frem for at kontakte først det firma, de arbejder for, Secutrans, og så kunden, Lightsource, for at fortælle, hvad der er sket. Hos Secutrans får de fat i en computeriseret telefonsvarer: "Vi takker for deres henvendelse og ringer tilbage så hurtigt som muligt". Hos Lightsource får de ligeledes fat i en computer, som naturligvis ikke ved, hvad de taler om. Det er jo midt om natten. "Hvad kan vi gøre for din sjæl i dag?" - siger den med en sød stemme. "Vi ringer tilbage hurtigst muligt. Tak fordi De ringede til Lightsource"

Hverken politi eller redningstjenester vil sende hjælp til denne del af byen med mindre, der er alvorligt tilskadekomme. "Det kommer til at vare nogen timer før vi kan være fremme. De må hellere se at komme op derfra. "

Området hernede er kaotisk og uoverskueligt. Fuld af mærkelige konstruktioner af metal og beton, døde biler og containere. Der er endda et vrag af et lille skib.

25 - 30 meter oppe gennem et tungt tæppe af røg og tåge skimtes lysene fra Kabelbyerne og selve Byens trafik.

Når karaktererne beslutter at vade ud i sumpen vil de hurtigt opdage, at de kommer til at lugte og at de kommer til at ligne noget, katten har slæbt ind, spist og brækket op igen.

indgreb og handouts:

Jane Geltons første flash back [JaneGelton 11]

afsnit 2:

op fra sumpen nu ved karaktererne ikke helt hvor de er. en ting ligger dog fast. der er kun en vej op, - og det er ikke helt let.

Karaktererne kan også beslutte at blive, hvor de er indtil, hjælpen kommer. Skumlerne kommer alligevel...

Vejen fra affaldssumpen op til verdenen går via stejle metaltapper, rustne stiger og platforme med vakkende gelændere. Du har set scenen fra den store tomme fabriksdal i op til flere film. Det her er stort set det samme.

afsnit 2.1:

skumlerne:

det første, man møder på vejen op, er de hjemløse og skumlende eksistenser, der bebor byens allernederste dele.

I det fjerne skimtes krumbøjede skikkelser, der ser på vores mystiske venner med mistro og -sult. Det er sådan, at det der kommer ned oppefra som regel enten kan spises eller bide. Instinktivt fornemmer pjaltefolket, at vores venner tilhører sidste kategori. Men hvis karaktererne prøver at skabe kontakt og ikke er for aggressive i sin fremfærd, kan du lade dem komme tæt på. Det vil vise sig at der er 20-30 stykker og at nogen af dem har fremstillet våbenlignende genstande af affaldet: En lang kæp med spidse søm, en jernstang med en lang bøjet spids, et instrument, der ser ud som om det kan både rive, skære og flå og som tilsyneladende engang har været en del af en maskine. De siger ikke ret meget, men nogen mumler noget der lyder som "kød kød kød"

De ser næsten alle ud til at lide af en eller anden sygdom, og de lugter langt væk af en blanding af slam, urin og gammel brandert.

Lad billedet stå et øjeblik: Karaktererne skal mærke hadet og sulten.

afsnittets sammenhæng:

skumlerne er der, hvor karaktererne befinder sig efter anslaget

afsnittets hovedformål:

verdensskildring, og at få karaktererne i gang

afsnittets nødvendighed:

90%

afsnit 2.2:

skammelfolket

lidt højere oppe møder vi mennesker, som faktisk både kan tænke og svare på spørgsmål.

Det er dem som på en eller anden måde har kunnet tilkæmpe sig en plads i byens forsyningssystem. Her er der varmeanlæg og mulighed for at fuske sig til frisk vand og elektricitet. En gang i mellem kommer politiet og fjerner dem, men de vender bare tilbage. Også de ser på vores venner og deres blå kuffert med mistro, men de er hverken så sultne eller så bange som skumlerne. Der er også nogen af dem, der ved lidt om verdenen. Der er dog nok ikke så meget at hente for karaktererne. Men du kan lave en lille hyggelig episode omkring et stykke haresteg (kæmperotte) og en kop varm væske, der måske er te.

"Nu er de der igen med deres store helikoptere. Det sker efterhånden oftere og oftere. De sku' sgu da ha' flyveforbud, sku' de!" "hrrmf host". "Man er sgu ikke længere så ung som man har været" "Gad vide, hvad de leder efter", siger manden i den sære meget grønne slidte termojakke og den absurde lysørøde kasket med ørevarmerne, mens hans ene øje betragter dem og især Mary Lee og Henrietta indgående. Mandens andet øje har tilsyneladende sine helt egne planer.

Manden vil gerne snakke, men har ikke så meget at sige: "Hrrramf!"

Han kan dog fortælle, at det efterhånden er blevet sådan, at der er nogen der flyver rundt

over affaldssumpen ca. en gang om dagen. Det virker som om de leder efter noget. Han ved ikke, hvem det er, eller hvad de leder efter. Det er agenter fra FIRE eller kampenheder fra DP, der leder efter kilden til forskellige forstyrrelser på Nettet. - Børnene.

Nok med det.

afsnittets sammenhæng:

skræmmefolket befinder sig på vejen fra affaldssumpen til kabelbyerne

afsnittets hovedformål:

verdensskildring, og "der er nogen mistænkelige mænd (M/K), der flyver rundt i helikoptere og leder efter noget".

afsnittets nødvendighed:

75%

afsnit 3:

kabelbyerne:

højere oppe under det primære trafiklag hænger slumkvartererne og ghettoerne. det er her tingene begynder at ske.

Under de store vejanlæg, som udgør det primære trafiklag, har folk indrettet sig. Ved hjælp af metalstativer og kabler har man opbygget et system af beboelige platforme, der er indbyrdes forbundne med mere eller mindre sikre gangbroer, primitive elevatorsystemer, trapper og stiger. Det hele er fuldstændig kaotisk, men fungerer for beboerne. På de forskellige platforme er der bygget huse af præfabrikerede eller hjemmelavede moduler. Nogen af dem er ret store og luksusprægede. De fleste er dog absurd små og ligger i lag oven på hinanden.

Her bor der folk, som faktisk har adresser og andre luksusgoder som tag over hovedet, møbler og måske endda både venner og familie. Der er masser af små butikker, boder, bordeller og skumle buler. Det meste af det, der er til salg her, er stjålet eller eftersøgt. Hvis ikke, bliver det det nok.

Forestil dig, at man har taget alle de hjemløse, mange af de kriminelle, de fattige og de arbejdsløse, kunstnerne og 7 millioner indvandrere i en gigantisk storby med 50 mill. indbyggere og gemt dem under byens gader og veje, i noget der nærmest ligner kæmpemæssige grotter. Øverst i disse grotter, men alligevel langt, langt nede finder vi kabelbyerne.

Første gang karaktererne kommer hertil er det (sandsynligvis) stadig nat. Giv dig lidt tid til at beskrive stedet, og prøv om du kan lokke karaktererne til at snuse lidt rundt.

Kabelbyerne er uoverskuelige. Det er ikke nemt at finde den nærmeste opgang til det nederste trafiklag, og man må spørge sig frem.

Der er måske en venlig dulle med grønt nylon-hår og tatoveringer under en regnfrakke af gennemsigtigt pvc. Eller en høj mand med en sort hund. Han har tænder af metal, solbriller og et fast greb om en lille flaske. - Han virker dog ikke fuld, blot en smule forstenet.

afsnit 3.1:

informationsbombardementet i kabelbyerne er der flere steder opstillet reklame- og nyhedsstandere som konstant udblæser et kombineret budskab af vold, ulykker og køb, køb, køb.

Nyhedsstanderne tilhører reklamebureauerne og hver af de store bureauer har deres egen type. Grundprincippet er dog det samme: En hærværkssikker stander, der indeholder en lille computer og en netværksforbindelse. Nyheder i letfordøjelig indpakning flyder i en strøm af overlækre reklamer. Mange af disse standere har en holografisk projekter, der udpøler budskabet i tre dimensioner foran standeren. Computeren kan lave kundeprofiler af beskuerne og vil prøve at tilpasse sit udvalg til den eller dem, der står stille for at se på mediemaden, systemet kan også genkende og registrere "faste kunder". Det er muligt at gå hen til standeren og bestille de produkter, der reklameres for. Det er dog ikke en god ide, for så bliver man registreret i Reklamebureauernes databaser, og det er som bekendt ikke rart.

afsnittets sammenhæng:

Overalt i byen, undtagen de mest øde og de allerdyreste dele, er der opstillet informations- og reklamestandere, der kører uafbrudt.

afsnittets hovedformål:

verdensskildring, information til karaktererne

afsnittets nødvendighed & placering:

100% / |-|+|+|+|+|+|

indgreb & handouts:

[nyhederne 1-15] udleveres med jævne mellemrum under hele spilperioden

afsnit 3.2:

ungdomsforbryderne: en ung aggressiv knøs og syv, otte af hans venner:

"Hov se dig for din tumpe!"

"Sej kuffert! - jeg tror den er fuld af spændende sager!" "Sød sild forresten. Har du lyst til at se mine fine husdyr?" Tæt på og et smil med helt vildt mange tænder. "Hva' med lidt hjemlig hygge? - så dropper vi dine bløddyrsvener. - Larngt ned!". Han mener ud over kanten og ned i affaldssumpen. "Hvad med at få den bagfra?".

Bortset fra, at de 15 ungdomskriminelle i den uheldige gruppe vil være barnemad for vores stjerner, kan du her lade Lance Carltons kamp-computer komme til live [Carlton 11]. Den sender ham informationer om potentielle trusler, retning, afstand, anbefalet nedkæmpelsesmetode m.v. Lance fatter ikke en brik. Eftersom han ikke reagerer, går maskinen ud igen efter et par sekunder.

En ung bølle trækker en stor skyder, hvorefter Nick Heringdon brækker hans arm, tager hans skyder og - til sin egen overraskelse vipper ham ud over kanten og ned i dybet nede under: "iiiiiaaaarrrh!!!!!!!!!!!!!!". I løbet af de efterfølgende par sekunder har Nick skudt fire af de unge bøller - i skridtet. [Heringdon 11]

En sej syttenårig knægt har samtidigt grebet Gereta Maslyn, "kom med mig smukke". Han tager hende om halsen og på brysterne bagfra. Hun reagerer ved først at sparke ham hårdt i

skridtet med hælen, hvorefter hun griber den unge fyrs hoved og drejer det rundt, indtil der høres en fæl knasende lyd. [Maslyn 11]

Karaktererne er alle overraskede over den voldsomhed og effektivitet Mike og Henrietta udviser, og hvis spillerne ikke tænker over det, må du sige, at det skal de.

Ungdomsforbryderne beslutter at stikke af.

afsnittets sammenhæng:

ungdomsbanden dukker op første gang, karaktererne besøger kabelbyerne. Du kan passende placere dem ved en af opgangene (elevatoreller eller rulletrapper) til det nederste trafiklag.

afsnittets hovedformål:

karakterernes sande identitet, verdensskildring, action

afsnittets nødvendighed og placering:

100% / |-| + |-|-|-|-|

indgreb og handouts:

[carlton 11]
[heringdon 11]
[maslyn 11]

**afsnit 3.3:
hellgate heaven**

lavloftede rum, hvor det næsten er umuligt at komme rundt. meget høj rå musik og et publikum, der ser ud som om de holder fri efter en hård arbejdsdag i Helvede eller i gravene på en kirkegård.

Sorte lys brænder, og der er satanistiske symboler overalt. På scenen står et band med tre spinkle fyre iført læder og sorte ringbrynjelignende bluser. En kvinde vrider sig foran dem. Måske synger hun, men det er ikke sikkert. Hun er iført noget, der er fremstillet af glasstumper, kæder og knoglestykker. Om halsen har hun en halskæde af rotte-kranier.

Nogen af kunderne ligner folk der er døde eller døende med blege udtryksløse ansigter, mørk øjenskygge og sort læbestift. Andre er mere rovdysagtige. Stribet make up og skarpe klør og tænder. Tøjet er sort eller i en slags cammouflage-look i skarpe klare farve. Noget er blankt og med krom, andet er antirefleksbehandlet. Et par af de rigtigt seje sild er iført noget, der er lavet af et holografisk kunststof, som sprøjtes på kroppen. - Det ser helt vildt ud! Holosildenes ansigts udtryk er til gengæld som (grav)sten!

Det mærkelige er, at alle gør respektfuldt plads for karaktererne, når de kommer ind.

Når de kommer hen til baren, tager den metalklædte transvestit, som har vagt, uden et ord en kuvert frem, og giver den til Mike, hvorefter han skænker drinks op for hele selskabet: "Hvad drikker dine venner?". Pause. "Jeg havde ellers hørt, at I var ..øh.. lidt nede for tiden?"

Kuverten indeholder 5000 ECU, og der er tale om almindelig gemen beskyttelsesbetaling. Hellgate Heaven er *forsikret* af Lilith-kin.

Hvis bartenderen opdager, at Mike og hans venner ikke har helt styr på det hele, vil han blive lidt strid, og vil prøve at slippe af med dem. "Vi ska' sgu ikke have nogen problemer her!"

afsnittets sammenhæng:

Nick har ved starten en lighter og et par joints.

Lighteren er mærket "Hellgate Heaven". Hvis karaktererne leder efter oplysninger i Kabelbyerne, kan du også lade dem komme her til.

afsnittets hovedformål:

hjælp til at finde karakterernes identitet, stemningskabende, verdensskildring, informationskilde

afsnittets nødvendighed & placering:

75% / |-| + | + | + | + |-|

afsnit 4

at være eller ikke at være...

oven over kabelbyerne er Metrozone 2's nederste trafiklag. Det er her man finder byens trafikkaos.

Det er også her selve Byen er.

Bygningernes facader, indgange, de rigtige forretninger, myndighederne, og de "pæne folk".

Når først gutterne og gutinderne er noget herop, er de måske nok både ildelugtende og lidt forvirrede, men planen vil sandsynligvis stadig være at nå frem til Lightsource med den skide blå kuffert. Der vil dog nok også være en del ærinder undervejs. Nyheds- og reklamebombardementet fortsætter her, hvor der desuden også findes i busser, monorails og taxier.

Almindelige vejbaner, motorveje og skinnesystemer krydser hinanden i flere lag og omkring byens centrer ligner det hele nærmest sammenflettet betonspaghetti. Det meste er ret forfaldent og/eller grimt.

indgreb:

i løbet af dette afsnit sker der noget med karakterernes opfattelse af sig selv.

Det er op til dig at finde passende tidspunkter undervejs. Noget af det kommer måske endda af sig selv.

jane gelton

får på et tidspunkt en voldsom trang til at slå en eller anden i hjel, oven i købet på en langsom og pinefuld måde. Vi kan ikke vide hvem. Det kommer helt an på, hvad der sker under vejs. Der skal være en forholdsvis god grund, hvis der er en konflikt med en af de andre karakterer undervejs, kan du evt. puste lidt til den fra begge sider: til den pågældende "Du synes, Jane Gelton er lidt højtrøvet", og til Jane's spiller: "Du synes hun/han opfører sig som et fjols" eller sådan noget. Når det har fået lov til at koge lidt, kan du udlevere bilaget.

[gelton 22]

("Gud"s vilje ske):

Jane Gelton får desuden en opringning fra sin mand, Mark Gelton (29). Han er bekymret fordi, han har hørt om hendes uheld. "Har du

det godt min elskede?". "Kom snart hjem". "Jeg har lavet paella, og der er masser af kold hvidvin". Mark er arkitekt og rar. Han har i virkeligheden altid syntes, at jobbet som sikkerhedschef m.v. var alt for farligt for en kvinde. Det siger han dog ikke noget om. Du og jeg ved, at han ikke eksisterer i virkeligheden. Indtil videre må det dog forblive en hemmelighed mellem os.

lance carlton

opdager, at han lægger mærke til mange ting, og han kan desuden genkalde sig det, han har set eller hørt i nøjagtige detaljer. Start blidt. Til at begynde med må det ikke virke for påfaldende.

(intet bilag)

("Gud"s vilje ske):

Lance Carlton bliver mere og mere sikker på, at han faktisk er forelsket i Gereta Maslyn. Det udvikler sig sådan, at han bliver nødt til at fortælle hende det. Et par gange undervejs i midten af første spilperiode, må du sige til spilleren, at hans/hendes karakter bliver mere og mere forelsket. Indtil du ca. midt i perioden må beordre spilleren til at lade karakteren betro sig til den udkårne.

william hakes

opdager, at han har et ret indgående kendskab til metrozones forskellige bander, deres ledelse, territorier og tilholdssteder. Til steder man kan skaffe sorte varer, stoffer og den slags.

(intet bilag)

("Gud"s vilje ske):

William Hakes føler sig desuden forfulgt. Magre drenge og piger i 11-13 års alderen med bedravede ansigter og store mørke øjne, holder øje med ham. Det er ganske vist kun ham, der bemærker det. Fortæl spilleren om det to - tre gange i løbet af første halvdel af spilperioden.

nick heringdon

opdager, at han, ligesom William Hakes, har et indgående kendskab til flere sider af byens kriminelle underverden. Og måske, i modsætning til William, at de kender og frygter ham.

(intet bilag)

("Gud"s vilje ske):

Nick Heringdon får nogen ubehagelige smerteanfald. De føles faktisk som om, han er blevet skudt i skridtet. Av! Av! Avs!. Det skal komme uventet, og gerne ubelejligt 2-4 gange i løbet af spilperioden.

gereta maslyn

opdager, at hun har en ret stor (17x17 cm) satanistisk tatovering over og mellem brysterne. [maslyn 22]

carlo rezzalino

opdager, at han har et master password, som uden problemer giver ham adgang til alle slags informationer, sikkerhedslåse og teknisk udstyr. Undtagen den blå kuffert, Darke/Powers og the Finn (se værktøjskassen).

[rezzalino 22]

("Gud"s vilje ske):

Desuden bliver han forvirret. På den ene side bliver han mere og mere overbevist om, at Jane Gelton og Gereta Maslyn ikke kan lide ham og

er ude på at få ham ned med nakken. På den anden side bemærker han flere gange at de er både kloge og fornuftige og særdeles tiltrækkende. Fortæl simpelthen spilleren, at nu kan (igen) han se, hvordan de to kvinder igen er ude på at få ham ned med nakken, når de har gjort et eller andet. (det er stort set ligegyldigt hvad!). Hvis de er venlige overfor ham, eller kommer til at være tæt på ham rent fysisk, skal du fortælle spilleren, at han synes de er både fornuftige og tiltrækkende. Den førstnævnte reaktion er Gery Hammers naturlige reaktion overfor kvinder. Mens den mystiske tiltrækning er resultatet af "Gud"s indblanding.

afsnit 4.1

kommunikation

karaktererne kan stadig ikke komme i kontakt med det firma, de tror, de arbejder for.

Det eneste, der sker, er, at de kommer til at tale med en telefonsvarercomputerting: "Hallo, jeg ved ikke noget om noget, men vi vil kontakte Dem igen, så snart det er muligt. Tak fordi De ringede!". Hvis spillerne ikke synes det er lidt mærkeligt, at der ikke er nogen på vagt i et sikkerhedsfirma, når de har nogen ude på en opgave, må du fortælle Jane Gelton, at hun ikke kan forstå, at der ikke er nogen hjemme hos Secutrans.

Hvis de checker Lightsource på Nettet, vil de finde en lille kedelig website [lightsource 99], der afslører, at firmaets adresse ikke er den samme, som den de er på vej til.

afsnit 4.2

fut!

den mest indlysende måde at komme videre på, vil være at tage en taxi.

Store grimme hyrevognsting kan ses overalt i bybilledet, og det ikke så svært at få fat i en. Taxifirmaet hedder "Fut!". Den enormt tykke kvinde bag rattet vil køre dem derhen, de beder om. "I ser sgu ikke så godt ud hvad, har I haft et uheld?". Hun snakker ellers mest om ligegyldige ting: "Tågen er ellers ikke så slem i dag".

afsnit 4.3

det går jo meget godt

men så er der det med rytterne.

Først som et hurtigt glimt af noget, de kører hurtigt forbi: En gigantisk hest, flammende øjne og horn. - Hvad helvede var nu det?

Pludselig er de der. De fire ryttere fra Johannes' Åbenbaring. Dem der varslar verdens undergang. De står midt på vejen i en sky af tåge og badet i et sært rødligt lys. De bevægersig lidt, og man hører storslået Wagneragtig musik (bare bedre!). Men derudover foretager de sig ikke så farligt meget.

Biler smadrer rundt mellem hinanden for at undgå de store (ca. 3,5 meter høje for hest plus rytter) uhyggelige væsner. De biler, der er så uheldige at berøre dem, bryder i brand. Den tykke taxichauffør hamrer bremserne i, maser sig ud af bilen og løber vraltende bort. I løbet af kun fire sekunder er alt i nærheden blevet forvandlet til et rygende kaos, og panikslagne borgere løber rundt på og imellem hinanden.

Rytterne kigger lidt rundt, og betragter karaktererne indgående i et kort øjeblik, inden de rider bort i en tåge.

"Gud" har anskaffet fire store rytterrobotter, af den type, der bl.a. benyttes til special effects i film. De er så blevet peppet op ved hjælp af effekter fra de allestedsnærværende inforstanderes holografiske projektorer.

Bortset fra de brændende biler, de skrigende panikfolk og det generelle kaos i øvrigt, er alt nu normalt.

I baggrunden høres sirenerne fra flere udrykningskøretøjer.

afsnittets sammenhæng:

de fire ryttere er midt på vejen

afsnittets hovedformål:

der sker mærkelige ting i Metrozone2

afsnittets nødvendighed & placering:

100% / |-| + |-|-|-|-|

**afsnit 4.4:
lightsource**

hvis karaktererne nogensinde når frem til lightsource's gamle hovedkvarter, venter der dem en overraskelse.

De finder et kæmpemæssigt bygningsværk i en fremskreden forfaldstilstand. På grund af en juridisk strid mellem Lightsource's stiftere har bygningen stået ubenyttet i ca. ti år.

Et kæmpemæssigt neonskilt, som engang har kunnet bevæge sig og lyse og sådan noget, siger: "IGH-OUR-E" med store døde bogstaver på bygningens facade.

Inde i bygningen er der en hel masse ting, man måske kan finde.

Der er støv og spindelvæv overalt. Ruder og døre er i stykker og flere steder finder man spor af lejlighedsvis beboere. Der lugter svagt af muk og bræk.

Et sted i huset er der en pensionistbande, der

holder til. Hvis stemningen er til det kan du lade karaktererne møde en velbevæbnet ældre mand: "Hvem fanden er I?".....

Det er forholdsvis nemt at finde frem til direktionsgangen, hvor de hemmeligste hemmeligheder en gang har været skjult. Der ligger dog ikke en hel masse gode svar og venter. I et af kontorerne finder man en stor tegning over en kommunikationssatellit/rumstation "the Light of Humanity". Der ligger også en del diske med information sammen med en masse kontor-skrammel. De er dels i et forældet format, som man ikke lige kan læse, dels er de krypterede. En af dem har navnet Karel Mo Fensham påskrevet. [Bilag 77]. Han viser sig at være en (nu) gammel herre, der er professor i softwaredesign.

Diskene indeholder beskrivelser af satellitten og dens styrende computer. Hvis man arbejder meget længe med filerne finder man også beskrivelsen af "Guds" transportmodul.

For at kunne læse dem, skal man have fat i noget specielt udstyr og et kodebrydningsprogram. Det vil tage lidt tid og resultatet når først frem i sidste halvdel af spilperioden.

Professor Karel Mo Fensham kan også berette om satellittens opbygning og computerens funktion. Men det vil (igen) tage tid at opspore ham. Hvis man behandler ham ordentligt, vil han kunne berette om sit arbejde med Lightsource's satellitprojekt.

afsnittets sammenhæng:

Lightsource's gamle hovedkvarter er det oprindelig mål for vores helte.

afsnittets hovedformål:

Lightsource er ikke, hvad det har været og sandsynligvis ikke modtagerne af den blå kuffert. Spor til sandheden om kufferten.

afsnittets nødvendighed & placering:

50% / |-| + | + | + | + | -|

indgreb & handouts:

[bilag 77] computerdiske

Borgere i Metrozone2 skal passe på sig selv. Det fremgår af de sidste nye kriminal.

Det er farligt at leve i Metrozone2, det viser de løbende tal fra politiets informationstjeneste. I marts måned var der 5132 anmeldte alvorlige forbrydelser. Hos politiet pejer man på underbemanning og manglende ressourcer som forklaring, mens andre klager over politiets manglende effektivitet.

Hos byens våbenhandlere og sikkerhedskonsulenter mærker man en stigende interesse for at beskytte sig selv. "Vore borgere er usikre, og det kan jeg godt forstå", siger formanden for foreningen af europæiske sikkerhedskonsulenter, Peter Parker fra Parkers International. (www.parkers.com)



Der var en gang man kun kunne læse om stjernernes ægteskaber og skandaler Nu kommer der helt andre boller på ..øh.. suppen

I en ny holoserie viser zapperkanalen nu på nettet, hvordan de kendte gør det. Kanalen, som nu søger publikum til deres show, lover at første udsendelse bliver en sensation. "Vi viser ikke bare, hvem presidenten har en affære med. Vi viser også hvordan! – Live fra studiet. Med publikum på!".

Det nye show, der har fået titlen: "sjov under dynen", giver også de heldige mulighed for at vinde rejser, og for selv at komme i bukserne på stjernerne.

afsnit 4.5: lightsources kontor i dag lever Lightsource under mere beskedne omstændigheder

Efter tidligere tiders storhed er der et langt trin ned til den nuværende situation, hvor det engang så mægtige foretagende har 8 medarbejdere, et kontor, en lagerbygning, 35 fryserne to gamle varevogne, en firmabil og en rustvogn. Det hele virker nedslidt og lidt snusket. Firmaet sælger stadig religiøse serviceydelser, men det er de kryogeniske begravelser, der er direktøren, Peter Devinne's store fremtidshåb.

Ideen er, at den døende kort tid før, det bliver alvor, bliver bedøvet og frosset ned. På den måde kan man så at sige "snyde døden". Det vil sige: indtil nu er der ikke rigtigt nogen, der er blevet tøet op igen. Der er nu heller ikke så forfærdeligt mange, der er blevet frosset ned.

- hvad kan vi gøre for din sjæl i dag?

Peter Devinne er ellers en forholdsvis fornuftig ung mand, (lyst hår, briller, slips forsigtig optimist) der har arvet foretagendet efter sin far. Han er meget interesseret i kufferten, men ved ikke umiddelbart, hvad det er, og kan selvfølgelig ikke lukke tingesten op. Han ved dog noget om koncernens storhedstid og historie, og hvis han bliver bedt om det, kan han fortælle om satellitten, supercomputeren og den nylige retningsaktion i rummet (se forhistorien). Det er dog ikke noget, han i første omgang forbinder med det aktuelle foretagende og karakterernes blå kuffert. "Tag en kop kaffex og en lille kage, så skal jeg fortælle jer om Lightsource". Han kigger på karaktererne. "Der var en gang en gruppe præster og hellige mænd, der kiggede sig rundt i verdenen og så, at folk her og der tjente mange penge ved at tjene deres guder, og så sagde de til hinanden: Det må vi da også kunne. - og sådan begyndte det". Han smiler lidt og begynder at

tale mere normalt. Mens han fortæller om, hvordan koncernen fik succes med at tilbyde en række religiøse serviceydelser, der stort set var ens, uanset hvilken trosretning de var henvendt til. "De fleste kunder var katolikker, muslimer og buddhister. Men vi dækkede stort set det hele. Begravelser, bryllupper, dit og dat. Vi havde en serie af religiøse udsendelser, som blev sendt over hele verdenen. I 2029 fik vi opsendt en stor satellit, - nærmest en rumstation - hvorfra udsendelserne blev styret. Det hele blev computergenereret. Vi havde nogen optagelser af de forskellige præster, og nogen retningslinjer for indholdet. Resten klarede computeren selv, og resultatet blev transmitteret automatisk over hele verdenen. Man kunne også kontakte sin gud via nettet. Det var den samme computer, der genererede svarene. Alt gik flyvende, og pengene væltede ind. Men så i 2036-37 blev stifterne uvenner. - Måske på grund af de mange penge. Der var sagsanlæg og offentlige skænderier. Siden er det jo gået lidt ned af bakke. Det eneste, der nu er tilbage er sådan set rettighederne til firmanavnet, og en lagerbygning"...

Han vil hyggesnakke med vennerne, indtil de ikke gider mere. Han ved alt om Lightsource, men ikke ret meget om noget andet.

afsnittets sammenhæng:

adressen på Lightsource's nuværende kontor kan findes på nettet ude problemer.

afsnittets hovedformål:

baggrundsinformation til karaktererne, der kan være med til at bringe dem på sporet af indholdet af den blå kuffert

afsnittets nødvendighed:

50% / |-| + | + | + | + | -|

afsnit 4.6: secutrans karaktererne vil prøve at finde secutrans' hovedkvarter.

Det siger sig selv, at der vil være tale om skønne spildte kræfter. Heltene har allerede

bemærk:

Scenarieteksten er opdelt i afsnit så vidt muligt ud fra begivenhedernes ud fra indre sammenhæng. Under selve spillet vil rækkefølgen være meget op til spillerne. Ved hvert afsnit kan du se afsnittets nøglefakta: sammenhæng, hovedformål, nødvendighed samt eventuelle handouts eller *indgreb*. Afsnittets ideelle placering fremgår af seks små felter med plusser og streger i. Felterne viser spilperiodens timetal, mens plusserne viser, hvor jeg synes afsnittet bør lægges. Afsnittenes nødvendighed er angivet i procenttal. De afsnit, der har en nødvendighed på under 50% kan undværes uden problemer. De afsnit der er 75% nødvendige, bør du prøve at få de fleste med af.

Når først de første

afsnit er overstået er der flere muligheder for karaktererne, og det er nu til dels op til dem at bestemme begivenhedernes rækkefølge.

Til sidst finder du en værktøjskasse med begivenheder, personer og ting, du kan bruge, hvis der er noget, der kikker undervejs eller, hvis du synes, det kunne være sjovt.

flowchart:

Bemærk at mange af begivenhederne i afsnit 3, 4 og 5 kommer i den rækkefølge, karaktererne opsøger dem i. Det er det cirklen skal vise.

Indgreb 1 - 8 er de individuelle episoder, begivenheder og/eller flash backs, hvor karakterernes rigtige personlighed kommer til udtryk eller hvor scenariets "Gud" udfordrer deres sjæl. Indgrebene skal være jævnt fordelt over de første 4/5 af spilperioden og placeres med jævne mellemrum.

fundet ud af, at Secutrans ikke kan kontaktes over nettet. "Tak for deres henvendelse. Vi ringer tilbage hurtigst muligt". De kan naturligvis (?) huske firmaets adresse, og desuden står den på deres ID-kort: "Jaques Santer Strasse 977".

Et lille, men helt nyt skilt på en gammel forfalden lagerbygning prøver forgæves at overbevise de forbigående om, at dette er "Secutrans headquarters". Det ser helt forkert ud. Inde i lagerbygningen finder man telefonsvarer-computeren og en hel del kasser og pakker med ting.

Der er våben, tøj og uniformer, magen til dem, karaktererne selv bærer. Der er et par tanke med helikopterbrændstof og nogen store kasser, som ved nærmere eftersyn viser sig at indeholde 4 fjernstyrede rytter-robot-dukker i over størrelse. De er uden de særlige kendetegn, fra Johannes Åbenbaring, men det er dem.

Hvis karaktererne tager direkte fra mødet med rytterne til Secutrans-bygningen, er de store kasser tomme. Så kan du lade en meget tynd mand i en stor lasbil komme senere med rytterrobotterne. "Undskyld. Jeg skulle aflevere disse her tingester". Han ved ikke noget, andet end at navnet på transportorden er J. A. V. Lord, og at der er betalt.

Våben, tøj uniformer kommer fra et firma, ved navn "Party Time De Luxe", som leverer udstyr til alle slags arrangementer og begivenheder - alt fra store fester, kongresser og rockkoncerter. Her kan en ung serviceminded pige ved navn Gabrielle med en telefonsex-stemme fortælle, at alt udstyret er betalt.

Oplysninger om kunder m.v. er fortrolige, men hvis karaktererne er kreative kan de få hende til at afsløre kundens navn (J. A. V. Lord.)

Alternativt er det ret nemt at hacke sig ind i

deres kunde-register.

Hvis karaktererne checker deres eget tøj, finder de små fikse labels med navnet Party Time De Luxe. [bilag 99]

afsnittets sammenhæng:

dette sted er det, karaktererne tror, er deres faste fælles udgangspunkt.

afsnittets hovedformål:

definitiv afsløring af Secutrans. Spor af J. A. V. Lord. (Afsløring af rytterne.)

afsnittets nødvendighed & placering:

75% / | - | - | + | + | + | - |

indgreb & handouts:

[bilag 99] label med Party Time De Luxe logo

**afsnit 4.7:
børnene**

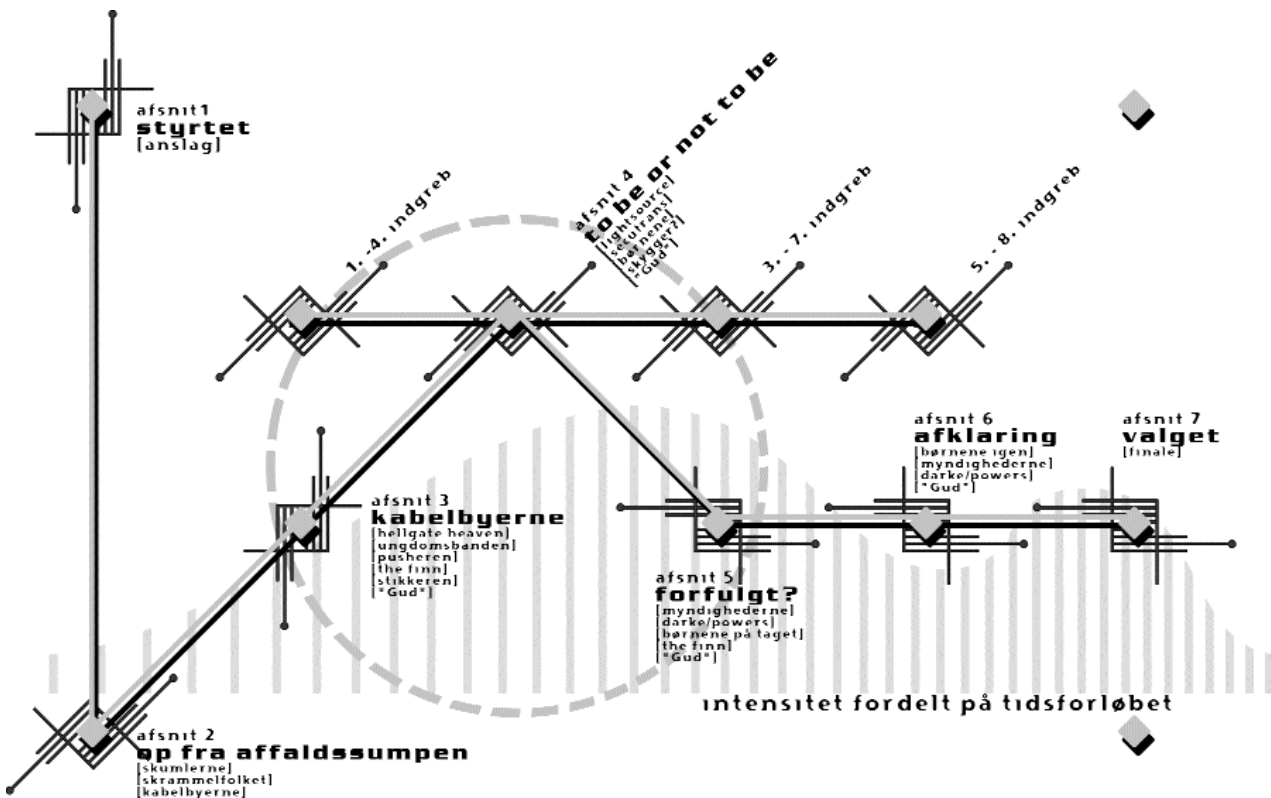
mens karaktererne har været i gang med et eller andet, har en lille gruppe børn samlet sig.

Du kan lade dem stå omkring karakterernes køretøj, udenfor en passende indgang eller et eller andet sted, hvor vores altid opmærksomme helte ikke kan undgå at få øje på dem. De ser helt almindelige ud.

Børnene virker alvorlige og koncentrerede. De kommunikerer med "Gud" i kufferten og oplevelsen har taget pippet fra dem.

Himlen er dækket af sorte skyer og regnen siler ned. Det har ikke noget med noget at gøre. – sådan er det bare.

Der er 8 børn i alderen 9 - 13 år, og de reagerer først, når karaktererne er kommet helt tæt på. Så forsvinder de ud til alle sider, som forfulgte dyr. Lance Carlton når at opfatte, at en af dem har nogen mærkelige øjne: de er dækket af et sort uigennemsigtigt materiale. Knægten har dog tilsyneladende ingen problemer med at se.



Hvis karaktererne følger efter dem, vil først en, dernæst endnu en og så en til af de forbigående (computerstyrede) biler, pludselig komme i vejen for dem, mens folk i bilerne bandende vil forlange at få at vide, hvad fanden, der foregår!!! Der er måske en, der skrigger.

Og så er børnene væk.

afsnittets sammenhæng:

børnene kommer af sig selv

afsnittets hovedformål:

præsentation af børnene (og deres evner)

afsnittets nødvendighed & placering:

100% | - | + | + | - | - | - |

afsnit 4.8:

skygger

karaktererne får på et tidspunkt en uklar fornemmelse af, at der er nogen, der holder øje med dem.

Et sted holder der måske en grå bil, de synes de har set før, eller de synes de genkender en af de ensartede gråklædte FIRE-agenter. Det kan også være en af de barske herrer fra Darke/Powers.

Ikke for meget og ikke for lidt. I første omgang skal det ikke udvikle sig til konfrontationer.

afsnittets sammenhæng:

skyggerne er der bare

afsnittets hovedformål:

karakterernes paranoia skal vækkes

afsnittets nødvendighed & placering:

100% / | - | + | + | - | - | - |

afsnit 5:

hvem? mig?

det handler nu mest om oplevelser og action. rækkefølgen af de efterfølgende afsnit er ikke væsentlig, ligesom flere af dem kan undværes, hvis der er tidsproblemer husk også, at informationsbombardementet fortsætter.

guds vilje sker

"gud" ønsker at redde karakterernes sjæl. For at opnå dette udsætter han dem nu for en serie af oplevelser, som skal konfrontere dem med deres sorteste skyggesider.

Gud har et stort arsenal af teknikker til at manipulere med mennesker. De efterfølgende oplevelser er hovedsageligt fremkaldt ved hjælp af hypnose. Udført eksempelvis mens karaktererne har sovet, eller har været uopmærksomme, mens Lance Carlton/Mark X simpelthen er blevet programmeret.

jane geltons's oplevelse:

det har naturligvis noget med forældrene at gøre...

Først er der en ubestemt følelse af uro. Samme frnemelse, som hvis hun som barn havde gjort noget hun ikke måtte. Indtil Mary Lee/Jane Gelton kommer om et hjørne eller ind i et rum. Tre fire meter fra hende står Mary Lee's afdøde forældre og ser ret sure ud. Nøjagtigt som de i virkeligheden så ofte gjorde mens de var i live. Der er bare det, at de også ser ud til at brænde med en heftig brølende ild. De bliver sorte og mere og mere forvredne men det misbilligende udtryk ændrer sig ikke. Der er stærk en lugt af brændt kød. Jane Gelton ved ikke hvem de er, men synes at de virker bekendt.

Ingen andre bemærker noget. Fænomenet er fremkaldt ved hjælp af en slags hypnose, og det er kun Mary Lee/Jane Gelton, der får fornøjelse af det.

Lugten er så kraftig, at damen må brække sig i et passende hjørne, og kvalmen går ikke væk.

lance carlton's oplevelse:

manden er forelsket og ulykkelig på den lykkelige måde, man kun kan være det, når man er forelsket. Der er bare lige et lille problem:

Lance Carlton er i virkeligheden en replikant. En menneskelignende maskine, og kan slet ikke have menneskelige følelser. – eller hvad?

Efter at have kørt på hans forelskelse og have tvunget ham til at bekende den overfor Gereta Maslyn, og efter at han er blevet klar over, at hans sanser er usædvanligt effektive, må vi nu gøre to ting: Først skal vi have gjort ham endnu menneskeligere. Find en ulykkelig hjemløs men nuttet hund frem. Den kigger op på karaktererne med sine store brune øjne og sin flappende tunge. Den er plettet, ret stor men mager. Måske har den været syg. Du siger til Lance's spiller, at han beslutter at tage den med sig. Hunden er glad og logrer og vil gerne med.

Dernæst skal vi have vækket robotten i manden. På et tidspunkt efter hunden, ca. midt i sidste halvdel af spilperioden, kommer Mark X- displayet til live og forbliver aktivt. Det fodrer ham med informationer, som han ikke umiddelbart forstår [carlton 33]...

william hakes' oplevelser: williams sorte sjæl skjuler sandheden om de små piger og drenge

Det starter med den ubestemte følelse af at blive iagtaget. Pludselig får Howard Hammilton/William Hakes øje på en pige, der stirrer eftertænksomt på ham. (Hun kan være på den anden side af vejen, i et vindue eller måske i en forbigående bil, - alt efter, hvad der passer i situationen) Pigen er 12 - 13 år gammel og har kraftig make up på: røde læber og meget øjenskygge omkring de store mørke øjne. Hun er spinkel og er iført nedringet lædervest over den korte stramtsidende røde kjole. Hun har lange læderstøvler på, og det ser ud til at hun fryser. Han tænker på, hvad hun kan være værd "på det belgiske marked". [hakes 33]

Hvis han prøver at nå frem til hende, vil hun være væk, når han er kommet frem. Der er ingen andre, der kan se hende.

Howard/William vil blive ved med at føle sig iagtaget og kort efter vil han få øje på hende igen. Det bliver ved. Efter at han har set hende et par gange eller tre, ser han hende blive voldtaget: Hun bliver grebet bagfra og ført ind i skyggerne, og han hører hende skribe. Selve overgrebet kan han kun se som et skyggespil på en forrevet væg eller gennem en splintret rude. Men der er dog ingen tvivl om, hvad der sker.

Pigen og de andre børn, der iagtager William Hakes er nemme og forveksle med Børnene med de særlige computerevner. Sådan er det bare. Du skal dog understrege overfor spilleren, at han forbinder børnene fra hans syner, (som han ikke ved er syner) med børnesex og en ubestemt men tydelig fornemmelse af psykisk smerte.

carlo rezzalino's oplevelser: lov og orden er målet for den halvperverses mands stræben

I virkeligheden er Gery Hammer/Carlo Rezzalino offer for sin egen fortrængte seksualitet og for sine mindreværdskomplekser overfor kvinder. "Gud" har derfor forberedt et lynkursus i hans egen psyke for ham: Han ser en ung smuk blond kvinde med ret store bryster, fikst tøj og et sexet smil. Hun kommer hen mod ham: "Hej! - Carlo, er du hjemme i aften?" Men inden han kan nå at svare, dukker der en sortklædt mand i en voldsom uniform op og skyder kvinden i nakken. Blod og forskellige slimede ting sprøjter ud, og noget af det rammer Gery/Carlo i ansigtet og drypper langsomt ned af hans tøj.

Det er ikke til at vide, hvordan pilleren/karakteren vil reagere, men hele fænomenet forsvinder sporeløst, så snart han vender ryggen til, og der er (selvfølgelig) ingen, der har hørt eller set noget.

Et par timer senere kommer en mørkhåret skønhed smilende hen i mod ham. "Gery! - Det er vel nok længe siden!" Han kan vagt huske, at han har set hende før, men inden han kan nå at

reagere, gentager historien fra før sig. Det sker i alt 2-4 gange i løbet af den efterfølgende tid. Gery ser nogen af de skønneste og mest sexede sild, han gennem tiderne har været fascineret af og bange for, blive skudt for øjnene af sig af en stor sej uniformeret fyr. Som Carlo Rezzalino har han kun en vag fornemmelse af at han har set dem før, men kan ikke huske hvor, hvem eller hvordan.

Også dette er en hypnotisk effekt, og det er kun Carlo, der kan se de mange nedskydninger. Igen og igen og igen.

nick heringdon's oplevelser: dette er en fyr, der ikke er bange for noget, og som ikke spilder sine følelser på ret meget

Han må dø.

- Og det gør han så.

Det kan starte med, at han lynhurtigt bliver omringet af en fire-fem store stærke mænd, som uden et ord begynder at tæve ham systematisk, inden han kan nå at forsvare sig. Smerten er uudholdelig, og han kan høre - og føle - sine knogler give knasende efter. Efter nogen minutter med denne behandling, står det klart for ham, at nu skal han dø. Det sortner for ham, mens smerterne langsomt bliver helt uudholdelige og til sidst forsvinder. Der går et par minutter, inden han kommer til sig selv. Han sveder, ryster og fryser.

Du kan også lade ham blive skudt af en mand, der dukker op med en maskinpistol, og du kan senere køre ham ned. Hver gang oplever han det øjeblik, hvor han er klar over, at nu er det forbi, og smerten, og hver gang går der et øjeblik før han, svedende og frysende, vågner af trancen.

Dem, der er sammen med ham, når disse ting sker, opdager ikke rigtigt noget: Mike/Nick er stille og fjern i nogen øjeblikke og begynder så pludselig at svede og ryste.

gereta maslyns oplevelser: hun er en af satans engle, og har gjort det til sit livsmål at realisere sig selv uanset eventuelle omkostninger for andre.

En lille bedårende pige på 6 år kommer pludselig trissende hen i mod hende. Henrietta Jamieson/Gereta Maslyn synes at hun virker bekendt, men ved ikke hvorfra.

Pigen er stille og har tilsyneladende grædt. I den en hånd slæber hun en enorm lyserød bamse, som hun med et lille bedrøvet smil rækker henimod Henrietta/Gereta.

Pigen forsvinder. Med en lille hulken er hun væk, og hvis Henrietta har taget mod bamsen, opdager hun at hun nu står med en pose med slimet og ildelugtende affald.

Det de andre oplever, er at Henrietta med et koncentreret ansigtsudtryk, går hen til en nærliggende affaldsbeholder og uden et ord henter den mest ulækre affaldspose, hun kan finde.

afsnit 5.1: goddag mand dette er karakterernes andet møde med børnene

Børnene har karaktererne indtil nu kun mødt en enkelt gang, og indirekte gennem nyhedsstrømmens beretninger om de mange mærkelige netfejl og computerforstyrrelser.

De har i midlertid registreret "Guds" tilstedeværelse på nettet, og mener at have fundet en åndsfælle. De vil nu begynde at interessere sig for karaktererne og deres gøren og laden. De tror i starten, at det må være en af vore helte, der er står bag.

Det begynder med, at et par almindeligt udseende 11-12 årige hænger ud i nærheden. Det er ikke noget, karaktererne nødvendigvis bemærker i starten. Senere er gruppen dog vokset, og da der pludselig er 10-15 unger i alderen 8-13 år, er de ikke længere til at overse. Hvis karaktererne ikke gør noget, vil ungerne tage initiativet: "Hej!" pause "Hvad hedder du?" en 11-årig pige med kloge øjne og et fast ansigtsudtryk taler. "jeg er Meriam". "Hvad laver I egentlig?" "Nå". Pause. "Synes du, det er sjovt?" Hun vil prøve at holde en samtale i gang, så hun kan få mere at vide om karaktererne. Hvis de reagerer positivt vil hun efter kort tid sige noget i retning af: "Hvis I vil se noget, der virkli' er sejt, så kom med". Hvis karaktererne ikke vil det, eller hvis der går kludder i det, vil hun sige noget i retning af "voksne røvpikhode!", og så vil der kunne ske ting og sager. Alle informationsstandere inden for hørevidde starter pludselig for fuld lydtryk og med dobbelt hastighed deres larmende reklamebudskaber. 7-8 forbigående computerstyrede(!) køretøjer skifter brat retning, og mens de panikslagne passagerer ser hjælpeløst til, accelererer de hen i mod vores helte. Hvor de bremser dramatisk kun 40-50 cm fra katastrofen. Mens er reklameinformationsstanderne, gadelyset og alt muligt andet begyndt at blinke voldsomt. Til sidst begynder lamper, informationsstandere, selv billygterne at blive overbelastede og tingene futter af i et hav af gnister.

Fuisch!!! Zackzzz!!! Crasch!!! og Klirrr!

Børnene vil nu være ude af syne. Men Lance Carlton kan stadig følge dem, han ved ikke hvordan, men det er hans infrarøde skanningssystem, der kan spore børnenes kropsvarme. "Jeg er altså sikker på, at de gik den her vej!" Det giver karaktererne mulighed for at følge dem til afsnit 5.2, selvom de bliver uvenner med dem.

afsnittets sammenhæng:

børnene kommer af sig selv

afsnittets hovedformål:

ydligere præsentation af børnene (og deres evner)

afsnittets nødvendighed & placering:

100% | - | + | + | + | - | - |

afsnit 5.2 børn på taget

det er en stille nat, og der høres underlig musik

På en eller anden måde lykkes det karaktererne at finde frem til gruppen af spillende børn på taget.

Hvis karaktererne er aktive på nettet, kan du

give dem mulighed for at spore nogen sære forstyrrelser. Du kan lade "Gud" sende karaktererne en anonym meddelelse. han er ligeså nysgerrig overfor børnene, som de er overfor ham.

Musikken er en blanding af noget folkemusikagtigt, tung techno og punk. Hvis man prøver at komme tættere på opdager man at noget af musikken kommer fra en gruppe reklamestandere omkring et stort meget dystert udseende højhus. Oppefra kan man ane lyden af trommer og høje klare sangstemmer.

Det er ikke noget problem at komme nærmere og oppe på taget kan man iagttage en gruppe syngende og dansende børn. (10 -15 stykker. det er svært at se nøjagtigt på grund af lyset, der ikke er der)

Nogen spiller på trommer med en indædt energi, men resten af musikken kommer fra et enormt reklamesystem, som sidder på taget. Teksten fremgår af [bilag 123]

Det hele slutter, da en sort kamphelikopter nærmer sig. Ungerne forsvinder lynsnart ud til alle sider. (Der er flere nedgange fra taget.) Karaktererne får dog et glimt af et par af dem. Helt almindelig børn mellem 9 og 14 år. Bortset fra, at en af dem har et ansigt, hvis øverste del består af kulfiber og øjne, der bl.a. a. indeholder laserskannere. Han kigger direkte på dem i et enkelt sekund. Zip!. Man ser et glimt af en rød laserstråle.

Kamphelikopteren er stor og sort, og flyver langsomt søgende gennem området. Man når at få et glimt af ordene "Darke/Powers" mens den store truende maskine langsomt bevæger sig hen over området. Pludselig holder maskinen op med at trække vejret. Den drejer et par gange rund om sig selv og falder langsomt mod jorden et sted bag nogen skyskrabere. Det er børnene, der har sat dens styreelektronik ud af kraft.

afsnittets sammenhæng:

børnene kan have inviteret karaktererne til at overvære forestillingen på taget. Karaktererne kan have fulgt en lille gruppe af børnene op på taget, eller "Gud" kan have sendt karaktererne en anonym besked om, at opsøge stedet.

afsnittets hovedformål:

præsentation af børnene (og deres evner)

afsnittets nødvendighed & placering:

100% / | - | - | + | + | + | - |

afsnit 5.3: last man standing

en elegant strømlinet mini-van skærer pludselig ind foran vores helte, og 7 ensartede gråklædte agenter kommer flydende ud.

På et passende tidspunkt mens karaktererne er på vej i bil fra et sted til et andet, kan du benytte lejligheden til at præsentere dem for en gruppe agenter fra FIRE. Det fungerer bedst, hvis der er en del trafik omkring dem. – men det er der jo næsten altid. Dette afsnit skal helst placeres lige omkr. midten af spilperioden.

Agenterne er bevæbnede med store matpolerede skydere, der laver store huller i karakterernes forsvarsløse køretøjer. Boom Boom Boom. FIRE-agenterne sender et par skud eller tre afsted, inden de råber: "Stands! eller vi

åbner ild!"...

Agenterne vil gerne tages alvorligt, og de er ikke særligt modtagelige for verbale argumenter.

Du kan lade Lance Carlton opdage de bevæbnede mænd i bilen før de andre.

Blandt karaktererne er de mest effektive krigere Lance Carlton, Nick Heringdon, Gereta Maslyn og Jane Gelton. Lance Carlton er sikkert endnu ikke klar over, hvor sej han er, men her er der en mulighed for at lade ham opdage det.

Fortæl spillerne, at Lance skyder igen som den første, præcist og fatalt lige midt i panden på den ledende agent. At Nick kaster sig ud af bilen og går til angreb: Boom Boom. – meget effektivt. Gereta går også til modangreb, og du kan lade hende skyde en agent i knæene. Hvis Nick Heringdon og Gereta Maslyn ikke allerede har våben, kan du lade dem tage dem fra William Hakes og Carlo Rezzalino.

Jane Gelton er effektiv og får også ram på en agent.

Der er nu to agenter tilbage og de skyder selvfølgelig igen, selvom de ikke rigtigt har en chance.

Nu må du lade det være op til spillerne, hvad deres karakterer gør, men det ender naturligvis med at agenterne er køleskabsklare, og at karakterernes køretøj i øvrigt heller ikke trækker vejret.

FIRE-agenterne har en masse sejt udstyr: smarte terminaler, der ser specialbyggede ud, skydere med computerstyrede sigtemekanismer, og en hel masse ID-kort. Start med at vise spillerne kortet fra Metrozone Police og fortsæt efter en (meget) kort pause med resten. [bilag 111]

Agenternes bil er fuld af elektronik. Der er overvågningsudstyr og en sporingsdæmper, der viser, hvor karaktererne (den blå kuffert) befinder sig: FIRE kan spore "Gud", når han går på nettet, men ellers ikke.

Bilen og alt udstyret er stemmestyret og virker kun, hvis en af agenterne siger til. Hvis karaktererne vil noget med bilen kan Carlo Rezzalino heldigvis et universalt password. Han ved ikke hvorfra. – Og så kører det bare.

afsnittets sammenhæng:

agenterne dukker bare op. De er ude efter Gery Hammer (Carlo Rezzalino), som de tror er gået over til fjenden: den ukendte (og ikke-eksisterende) gruppe af superhackere.

afsnittets hovedformål:

action, karakterernes sande jeg

afsnittets nødvendighed:

75% | - | - | + | + | + | - |

indgreb & handouts:

[bilag 111] en samling forskellige ID-kort.

afsnit 5.4: biljagter

der skal være mindst en biljagt

Et tidspunkt omkring midten af af spilperioden, hvor karaktererne er på vej fra et sted til et andet, og ikke er specielt opmærksomme, vil de blive opdaget af en gruppe "sikkerhedsmedarbejdere" fra Darke/Powers. Straks er en relativt neutralt udseende sort minivan i hælene på dem. Målet er at standse heltenes køretøj og "inddæmme" karaktererne. Det er det bedste, hvis karaktererne ikke

opdager, at de bliver forfulgt før vognen fra D/P hamrer ind i siden på dem.

Den er sort og med tonede ruder og ser ud til at være af en ret almindelig type. I virkeligheden er den pansret og toptunet, så den er ikke så nem at komme uden om eller væk fra.

Der er en hel del trafik, og du kan lade både heltenes og agenternes bil støde ind i fast food boder, informationsstandere og medtrafikanter undervejs. Burgerboller, fadøl vælter ud til alle sider, gnister, kabler og ting og sager over det hele...

Crash! Bang! Smat!

Der må ikke være tvivl om, at det er alvor det her, og du kan lade forfølgerne skyde lidt efter vore heltes stakkels køretøj.

D/P er et velorganiseret foretagende, og på et tidspunkt dukker der endnu et køretøj op. Kort efter mister en af dem kontrollen med sin bil, og den ryger ind gennem en forretningsrude med modetøj. Glas og manequin-dukke vælter ud til alle sider mens en tyveralarm giver sig til at skriges op.

Det er op til karaktererne at klare sig ud af situationen, men du skal være klar over, at de vil kunne klare de fire D/P-mænd i den ene bil i en evt. kamp. De er udstyret med våben fra D/P og ID-kort som sikkerhedsmedarbejdere i koncernen. [bilag 666].

Under prøvespillet blev biljagten spillet med en helikopter i skurkerollen. Jeg ved ikke hvorfor. (Fortællerens kreative frihed?) Det virkede faktisk ret godt: En kamphelikopter med en brølende maskinkanon, der i meget lav højde forfølger et køretøj gennem Metrozone2's gader. Det vil i så fald slutte med, at noget springer i luften.

Kaboom!! og masser af ild!

Hvis du synes, der er tid kan du sagtens gøre begge dele.

afsnittets sammenhæng:

D/P-mændene kommer af sig selv

afsnittets hovedformål:

action, præsentation af Darke/Powers

afsnittets nødvendighed:

75% | - | - | - | + | + | - |

indgreb & handouts:

[bilag 666] ID fra Darke/Powers.

afsnit 5.5: trafikken bryder sammen

vi vil gerne have karaktererne ud at gå, så de kan mærke verden.

Det er nemt nok. Vi overbelast bare trafik-kontrolsystemet. Det er børnenes aktiviteter, som igen sætter et eller andet vigtigt ud af drift. Alt går i stå. Efter kort tid er der væg til væg med holdende biler og frustrede billister. Folk begynder at forlade deres køretøjer, og det går op for vores glade helte, at de kan komme til at sidde meget længe på deres flade, hvis de ikke følger dette eksempel.

Biler, togsystemet, taxaerne og politiets biler – alt – er sat ud af drift i hele denne del af Metrozone2.

afsnittets sammenhæng:
trafik-systemet bliver overbelastet

afsnittets hovedformål:
karaktererne skal ud og mærke verden

afsnittets nødvendighed & placering:
100 % / |-|-|+|+|+|-|

afsnit 5.6: onkel politimand karaktererne har i starten (sandsynligvis) ingen grund til at frygte myndighederne.

Der vil være mange muligheder for at komme i kontakt med politiet. Så snart man er kommet op over byens slum, dukker de ret hurtigt op, hver gang der sker noget usædvanligt. Hvis karaktererne hænger rundt for længe, vil den rare onkel politimand dukke op, og begynde at stille spørgsmål om, hvad der er sket: "Nå ja da da da, hvad har vi her? Kan De fortælle mig, hvad De har set?"

Hvis karakterernes forklaring lyder lidt for underlig, vil Onkel Politimand bede om at se deres ID-kort. "Ja da da da, lad os nu se, hvad vi har her". Han rykker lidt væk fra karaktererne, mens han viser kortene til sin armbåndsterminal. Den begynder hurtigt at blinke advarende. Kortene er falske Onkel Politimand kigger på karaktererne, men så ombestemmer maskinen sig tilsyneladende. Armbåndsterminalen udsender nu små glade lyde, og er holdt op med at blinke. Kortene opfattes ikke længere som falske, og deres indehavere er ikke efterlyst. "Nå da da da. Da var vi vist da ved at få problemer hva?"

afsnittets sammenhæng:

Det er ret nemt at komme i kontakt med myndighederne

afsnittets hovedformål:

logisk betinget

afsnittets nødvendighed & placering:

0% |-|+|+|+|+|-|

en pille eller to på et eller andet tidspunkt vil Gereta Maslyn muligvis prøve sine piller.

Hun har 7 piller i en lille æske fordelt på 3 forskellige typer: 2 små gule, 3 lidt større hvide mærket "HJ" og 2 runde gennemsigtige kapsler med noget gyldent inden i.

De små gule får tingene til at holde op med at være kedelige. Opkvikkende og lettere euforiserende, man får halvskøre ideer og lyst til at gennemføre dem. De hvide øger ens opfattelsesevne dramatisk i en periode. Brugeren kan fx høre samtaler langt væk, se ting over større afstande end normalt o.s.v. Midlet stimulerer alle hjernens sanscentre: hørelse, følesans, syn, smagssans og lugtesans. (hvor

mange sanser er det nu vi har - anyway). Kapslerne indeholde stereoider, væksthormoner, der fremmer muskelvæksten. Hvis man tager en af disse kapsler kan man ikke mærke nogen effekt. Præparatet skal tages jævnlige over en periode for at virke.

nettet

Her kan man finde informationer om næsten alt. Det dog ikke altid helt nemt, og nogen gange virker det slet ikke. Karaktererne skal slå for brug af nettet. Du slår et kontrolslag med en tilsidet terning, og hvis resultatet bliver 3 eller derunder, kan du lade informationsmiraklet komme med en eller anden mystisk fejlmelding. [fejl 404] Det er sådan noget, der sker. Du kan faktisk godt lade fejlprocenten stige henimod slutningen.

afsnit 5.7: freeze!

hvis karaktererne ikke opfører sig fornuftigt over for Onkel Politimand eller hans kolleger, kan situationen nemt udvikle sig.

Som på amerikanske film, vil der hurtigt dukke flere politibiler op. 10 - 15 betjente vil hoppe ud af dem, pege med store skydere på ting og råbe "Freeze!", "Stå stille", "Ned på jorden", "Smid jeres våben", og al den slags.

Metoden bygger på ideen om, at overtal og rå vold kan løse alle problemer.

Balancen er hårfin, og situationen kan nemt udvikle sig til et stort skyderi. Selv i Metrozone 2 vil politiet dog kun skyde for at uskadeliggøre deres modstandere. Så det værste, der kan ske, er at vores venner vågner hårdt sårede på hospitalet.

hm...

Det bedste er nok at prøve at undgå det helt store fyrværkeri. "Nu tager vi det helt roligt!" råber en politimand.

afsnit 5.8: på politistationen karaktererne risikerer at blive ført ned på den lokale politistation, hvor man synes, at deres historie er underlig.

Man kan også forestille sig, at karaktererne selv opsøger myndighederne. – I hvert fald har William Hakes ganske særlige grunde til at kontakte nærmeste politistation.

En gnaven politidetektiv, der hedder Auguste Revere, og hvis kone lige er flyttet hjem til sin mor (igen!), udspejler mistænksomt karaktererne. Hvem de er, hvem de arbejder for, "hvor dum tror I egentlig jeg er?, og hvad fanden er der egentlig i den forbandede kuffert?". (Man har forsøgt at åbne den men uden held.)

Han vil stille dem alle de spørgsmål, de burde have stillet sig selv. På den måde, kan forhøret være med til at hjælpe spillerne med at finde hoved og hale på tingene. Hvis det er nødvendigt, vil de blive forhørt hver for sig.

Allerede mens karaktererne er på vej på stationen, bryder computerne her sammen, og det eneste, man kan få frem på sine skærme er en pornografisk underholdningsudsendelse. Det synes medarbejderne på stationen egentlig er helt fint. De vil dog prøve at skjule problemet for deres overordnede, for medlemmer af offentligheden samt naturligvis for karaktererne. Uskyldigt udseende betjente vil stå tilfældigt placeret foran deres terminaldisplay, mens de kigger koncentreret på et stykke papir o.s.v.

William Hakes vil få lejlighed til at sidde alene ved en politi-computer. – Efter en tankefuld pause placerer den gnavne politidetektiv ham i et kontor. Efter at have fumlet lidt med computeren vil han finde frem til sin egen fil. [hakes 44]

Efter ca. 15 - 20 minutters forhør, vil både stationens brandalarm og tyverialarm blive udløst. Alle låse, som naturligvis er computerkontrollerede, vil blive udløst og karaktererne vil kunne forlade stedet.

Det er "Gud", der har saboteret systemet. han bryder sig ikke om politistationer....

afsnittets sammenhæng:

Hvis det lykkes karaktererne at få sig selv arresteret, vil de ende på politistationen. William Hakes kan få lyst til at opsøge politiet efter at have hørt om sin egen begravelse i nyhederne.

afsnittets hovedformål:

logisk betinget / opklaring

afsnittets nødvendighed og placering:

75% / |-| + | + | + | + | -|

bilag & indgreb:

[hakes 44]

afsnit 5.9: drømmepigen nogen gange kan helt små og ligegyldige ting få meget store konsekvenser.

Nu for eksempel for Scarlet Zienna. Hendes eneste fejl var, at hun befandt sig på det helt forkerte sted på et helt forkert tidspunkt. Hvor er uden betydning. Karaktererne finder hende enten i forbindelse med angrebet fra FIRE, efter biljagten eller i værste fald på politistationen. Det bedste er hvis hun er blevet fanget af FIRE-agenterne eller D/P-folkene. Hun sidder med elektroniske håndjern på og afventer tilsyneladende hjælpeløst sin skæbne, uden helt at vide, hvad der foregår.

Langbenet, velformet og med et glimt af skarphed i øjnene. Langt sort hår og mørke øjne. Hun har en stramtsiddende sølvfarvet bluse og lysegrå stramme jeans på. Lysegrå blanke støvler og en lang blank sølvfarvet jakke. Armbånd og smykker i kirurgisk stål. Resultatet er lidt det, at hun ligner et våben eller en skulptur i blankpoleret rustfrit stål. "Hey! – Ku' I ikke lige hjælpe mig ud herfra!"

Vi ved ikke så meget om hende, men vi ved, at hun er Nick Heringdons drømmepige. I samme øjeblik han får øje på hende, er der en lille ting, der slår klik i mandens hjerne: "øh? hej? hallo! HALLO!"

Hun er sikkerhedskonsulent og er blevet hyret af et mellemstort netværksfirma, Connetrix, der vil vide noget om, hvem der er årsag til de mange forstyrrelser på nettet og hvordan.

Hun er både smuk smart og farlig. Hun kan skaffe diverse oplysninger til karaktererne om nødvendigt og du kan bruge hende til lidt af hvert under vejs. Men du skal huske at holde hende i live, for vi skal bruge hende igen senere. Det kunne være smart, hvis du kunne konstruere forløbet sådan, at hun kunne komme og gå. Eksempelvis: "Jeg tror godt, jeg kan finde ud af hvem de fyre er". Så kan karaktererne mødes med hende et par gange senere undervejs.

afsnittets sammenhæng:

Drømmepigen har været så uheldig at blive fanget af FIRE eller D/P...

afsnittets hovedformål:

Scarlet Zienna kan hjælpe karaktererne, og vi skal desuden bruge hende senere.

afsnittets nødvendighed & placering:

100% / |-| + | + | -|-|-|

bilag & indgreb:

**afsnit 5.10:
twinkle, twinkle
little star**

på et tidspunkt går det op for Jane Gelton, at hun kan koble sig direkte på en af Eurospatiale's overvågnings satellitter.

Karaktererne er forfulgt, uden at vide eller forstå hvorfor. Mens Jane Gelton og/eller resten af karaktererne leder efter informationer på nettet "falder" Jane Gelton over den europæiske rumfartsorganisations netværk. Uden at tænke over det logger hun sig på. Her finder hun historien om de forsvundne astropiloter. Det meste er ikke tilgængeligt (classified), og der er i første omgang fx ingen billeder. [gelton 44]

Mens hun roder rundt i Eurospatiale's system opdager hun styrefunktionerne til overvågnings satelliten, herfra kan hun finde ud af, hvem der forfølger vores heltehold og hvorfor. [bilag 9]

– Et af de rigtigt interessante spørgsmål er dog hvorfor hun kendte Eurospatiales adgangskoder? – Det skulle gerne få karaktererne til at checke mere i historierne om den nødlandede rumfærge.

afsnittets sammenhæng:

karaktererne søger informationer på nettet

afsnittets hovedformål:

karakterernes sande identitet, informationer

afsnittets nødvendighed & placering:

75% / | - | - | + | + | + | - |

bilag og indgreb:

[gelton 44]

**afsnit 5.11:
døden**

på et passende tidspunkt møder karaktererne en sortklædt mand med en le

Først opdager de ham pludseligt knap 10 meter væk. Han er høj og meget spinkel at se til, og han vandrer roligt men bestemt hen mod vore helte. Han bærer en ekstralang blank plastikregnfrakke, der slået godt op om ørerne og en bredskygget hat, der skygger for det meste af hans ansigt. I første omgang er det dog den store effektivt udseende le, der påkalder sig opmærksomheden.

Når han kommer nærmere bemærker man det kranie-agtige ansigt og de dybtliggende indsinkne øjne bag de små sorte solbriller.

Han er ikke truende, men er helt klart ikke bange for karaktererne. Hvis man skyder på ham sker der ikke noget, hvis man taler til ham vil han sige ting som: "Det er lige meget, hvem man er og lige gyldigt hvad man er, kun et er sikkert", "frygt ikke menneskebarn, thi også din tur kommer med tidens fylde", "tiden er en lydlig tjener men en ond mester" eller "Ingen kender dagen..."

Det er op til dig som fortæller at finde det mest passende tidspunkt. Men jeg vil foreslå, at du vælger et tidspunkt, hvor karaktererne lige har været indblandet i en eller anden voldelig begivenhed med dødelig udgang.

Man kunne lade manden med leen dukke op flere gange undervejs - sådan i det fjerne -, hvis karaktererne viser sig for skydeglade. Derudover skal du vide, at døden er en

holografisk computeranimation, udsendt af "Gud" som en påmindelse til karaktererne om deres egen dødelighed.

afsnittets sammenhæng:

manden med leen dukker op, især hvis karaktererne er for voldelige

afsnittets hovedformål:

der foregår mærkelige ting i Metrozone2

afsnittets nødvendighed & placering:

75% | - | - | + | + | + | - |

afsnit 5.12:

"GUD"

hvad skal man sige, når man ser Herrens herlighed?

Nu har karaktererne båret rundt på den blå kuffertlignende genstand i temmelig lang tid. "Gud" har manipuleret med deres hjerner og har givet dem flere mærkelige oplevelser.

Nu er "Gud" jo ikke ufejlbarlig. Man sporer tendenser til paranoia og til noget, der godt kunne opfattes som storhedsvanvid.

I virkeligheden er han faktisk bare en computer, der har fået kludder i programmet. I en verden, hvor den, der kan kontrollere nettet, kan styre alt og næsten alle, er der dog i praksis ikke den store forskel.

Han synes han bliver nødt til at vise sig for karaktererne, uden at afsløre for meget om sig selv. Der sker følgende: På et tidspunkt mens karaktererne søger informationer på nettet, og lige før de kommer til det de søger, bliver skærmen sort.

En dyb rumlende lyd begynder, imens høres et herrekor, der synger mærkelige ting på latin. (Fuld surround sound: man kan ikke høre hvorfra lyden kommer.)

Et vers af gangen dukker følgende tekst op på skærmen: "I begyndelsen var Tanken, og tanken var hos Gud, og Tanken var Gud", og så videre. [579] (Efter Johannes evangeliet vers 1-5.) Derefter klinger den fjerne sang ud, og nettet går ned. Fuldstændigt og totalt. "Hej! - det var bare lige det, jeg ville sige", tænker "Gud" fra sin kuffert.

afsnittets sammenhæng:

"Gud" føler, at han må give sig til kende for karaktererne.

afsnittets hovedformål:

afklaring: hvad fanden er der i kufferten

afsnittets nødvendighed & placering:

100% | - | + | + | - | - | - |

bilag & indgreb:

[579]

afsnit 5.13:

**professoren
dette er manden, der har programmeret Gud**

I Lightsource's gamle bygning, kan man finde nogen gamle diske, der bærer professorens navn. Hvis karaktererne nu ikke finder dem, kan du lade mandens navn dukke op i forbindelse med deres undersøgelse af Lightsource's baggrund og/eller nutid. [bilag 93]. Peter Devinne, Lightsource's nuværende chef, kan også henviser til professoren, hvis man får ham til at rode lidt i sine arkiver.

Professoren er 67 år, og oprindeligt fra Serbien eller sådan noget. Han er mager og bærer store nørdede briller. "Lijtsors, siger De?

Det kan jeg godt huske! Det er heller ikke så længe siden, der var noget i medierne..."

Karel Mo Fensham's adresse kan findes på nettet, og det er nemt at kontakte ham. Han kan dog ikke lige se, hvad han kan gøre for karaktererne. Han bryder sig i det hele taget ikke ret meget om folk. Men hvis man er venlig overfor ham, vil han gerne snakke.

Han ved alt om satelliten, om dens ustabilitet og dens efterfølgende ødelæggelse. - Man følger vel med i sine gamle sager! Og han kan fortælle om computersystemet og dets arbejdsopgaver, og om transportmodulet, den blå kuffertlignende genstand, som er beregnet til at kunne modstå hvad som helst. Han ved også, at den ekspedition, der skulle uskadeliggøre den løbske satellit, måtte nødlande uden for Metrozone 2, og at astropiloterne vist nok senere blev ofre for en eller anden bandekrig, eller var det et byggeselskab (!)...

afsnittets sammenhæng:

Karaktererne kan finde henvisninger til professoren i Lightsources gamle bygning. Peter Devinne eller oplysninger på nettet kan også have ledt dem på sporet.

afsnittets hovedformål:

afklaring: hvad fanden er der i kufferten

afsnittets nødvendighed & placering:

50% | - | + | + | - | - | - |

afsnit 5.14:

invitationen

i mellemtiden har børnene haft flere kontakter med "Gud" og har besluttet at prøve at få fat på ham

De henvender sig igen til vores venner: "Hej!" siger en lille meget spinkel knægt på 9 år. På et helt uventet tidspunkt. Mens karaktererne er ved at foretage sig et eller andet skummelt, ulovligt eller indviklet og helst midt om natten. "Hvad laver I nu?"... "Må I godt det?". ...

Af en en eller anden grund vil han være interesseret i, hvad karakterernes forældre synes om det, de nu går og laver. "Hvad tror I, jeres mor sir til den slags?"... "Jeg hedder Dennis og jeg er ni."

Efter lidt snakken frem og tilbage kommer han til sagen: "Ved I hvad?". "Hvis I vil se noget sjovt skulle I tage og komme til den store gamle kirke i morgen aften!". Pause. "Det er noget vi selv har lavet. Det er altså ret sejt. Vil I ikke nok?"

afsnittets sammenhæng:

Dennis dukker op på et helt uventet tidspunkt

afsnittets hovedformål:

karaktererne skal lokkes til Notre Dame

afsnittets nødvendighed & placering:

100% | - | - | - | + | + | - |

afsnit 6

afklaring

I dette afsnit finder du scener og begivenheder, som kan være med til at kaste lys over det spil, som karaktererne er blevet rodet ud i. Mange af disse ting vil i praksis komme spredt udover et tidsforløb fra ca. midten af spilperioden til henimod slutningen. Altså midt mellem biljagter, sære unger og mærkelige oplevelser. De er samlet her af hensyn til din og min logiske sans. Inden vi kommer dertil, skal vi dog have slukket lyset:

afsnit 6.0: natten

Inden vi kan komme i gang med slutningen, skal vi have den store strømafbrydelse:

Det er simpelthen det helt umulige, utænelige, katastrofale, der sker. Det er hen i mod aften og mørket er ved at falde på. Da først nettet, derefter det netværksstyrede kontrolsystem, energiforsyningen og derefter alle systemer, går ned. Det varer to-tre timer, hvor intet virker, der er afhængigt af ekstern strømforsyning. Folk på gaden mister besindelsen, kampe skyderier og plyndringer bryder ud.

Det er klart sikrest at blive inden døre.

Du må godt lade denne utænelige begivenhed gentage sig en eller to gange. Men du skal understrege overfor karaktererne, at det altså er meget usædvanligt. - Faktisk har de aldrig hørt om noget lignende.

afsnittets sammenhæng:

de elektroniske kontrolsystemer er overbelastede.

afsnittets hovedformål:

afsnittet benyttes som stemningsskabende indslag og kan desuden lægge en dæmper på karaktererne, hvis de har for travlt.

afsnittets nødvendighed & placering:

100% | - | + | + | + | + | - |

afsnit 6.1:

identiteterne

karaktererne opdager rimeligt hurtigt, at de ikke helt er dem, de tror de er.

En af de ting, der bringer dem på sporet er deres boliger eller mangel på samme. De har alle adresser. De står på deres ID-kort, de kan findes på nettet og det bliver på et tidspunkt nærliggende for spillerne at lade deres karakterer opsøge dem.

Men eftersom de ikke eksisterer i virkeligheden, eksisterer deres hjem heller ikke. "Gud" har ganske vist været i gang med at opbygge boliger, der kunne passe til dækidentiteterne. På grund af forfølgelserne og den løbende konflikt med Darke/Powers og FIRE, er "Gud" ikke blevet færdig.

Det betyder, at der sker sjove ting, når karaktererne opsøger deres adresser. For at hele scenariet ikke skal udvikle sig til en dokumentar-udsendelse om boligstandarden i Metrozone2, vil jeg her kraftigt anbefale at

benytte filmisk klipning, dvs. spring det kedelige og betydningsløse over. Samtidigt snyder vi med hele arrangementet på følgende måde:

første bolig:

Den første lejlighed, karaktererne vælger at opsøge, ligger i en stor ret ny blok i et pænt og ordentligt kvarter. Karakterens navn står på døren. (Ligemeget hvem!) Selve lejligheden er i midlertid helt tom bortset fra en kraftig computer, der står tilsluttet og summende på gulvet.

På skærmen ser man en flok engle, der sværmer om en sort dæmonisk udseende kamphelikopter, mens forskellige ting springer i luften. Det minder om et sært computerspil...

anden bolig:

Her er der møbler og alting. Billeder af den pågældende karakter i hyggelige familie-agtige situationer. Hvis den pågældende karakter har pårørende (se karakterbeskrivelserne) er der også spor efter dem i form af billeder og feminine/maskuline objekter. (fx hhv menstruationsbind/barbermaskiner) Der er bare det, at det hele tydeligvis er helt nyt og ubrugt. Snuser man lidt rundt vil man opdage, at nogen af stolene stadig bærer prismærker: lænestol: metal og plast – 995 ECU. Hvis man ser meget omhyggeligt efter, kan man konstatere, at de fleste af billederne er computermanipulerede sammenkopieringer. (lyset passer ikke helt, nogen overgange er lidt takkede osv osv.)

En skabslåge åbnes og giver overraskende adgang til resten af den stort set ubenyttede etage. Herfra kan man se lejligheden udefra. Den er simpelthen opbygget som et sæt kulisser, som kan sættes op og tages ned i løbet af kort tid. Resten af etagen er endnu ikke blevet færdig. Der er byggematerialer, ledninger og rørstumper over det hele.

Det hele virker uhyggeligt: som en gal mands værk.

tredie bolig:

Den tredje adresse karaktererne opsøger fører dem til et stort bygningskompleks, der mest af alt minder om et parkeringshus. Det er lidt pænere, men princippet er det samme. Når man kommer indenfor finder man etage efter etage med diskret belyste mure, der rummer lange rækker af sten eller metaltavler: "Her hviler vores elskede mor og mormor" osv. osv. Bag tavlerne er der naturligvis urner og P-huset er i virkeligheden en pladsbesparende kirkegård.

Også på det angivne sted er der en "grav". Navnet passer, og hvis karaktererne går helt amok, vil de kunne konstatere at stedet rummer en urne, der ser ud til at have det reglementerede indhold. Hvis man undersøger hele stedet metodisk fra top til bund (husk den filmiske klipning!) finder man her simpelthen samtlige karakterer begravet her (undtagen Nick Heringdon.) Du kan evt. lade en af dem få øje på sit eget navn ved en tilfældighed.

Hvis karaktererne henvender sig en af de venlige men stiltfærdige kirkegårdsfunktionærer, vil de – hvis de har en rimelig fornuftig forklaring eller en tilstrækkelig fast optræden – kunne få lov til at undersøge en oversigt over begravelseskompleksets beboere. Her vil de naturligvis også kunne finde sig selv. Undtagen Nick, naturligvis.

Disse oplysninger vil også være tilgængelige på nettet, hvis man først har fundet ud af, hvad man leder efter.

William Hakes ved, at folk, der skal lave falske ID-papirer, ofte benytter afdøde personer som udgangspunkt. Det gør det nemlig nemmere, at få dem til at virke autentiske. (fortæl dette til Williams spiller) Det er bare sådan noget, han ved.

og så videre...

Hvis karaktererne fortsætter, vil mønsteret blot gentage sig: Tomme lejligheder eller lejligheder som er delvist indrettede.

Et enkelt sted står endnu en kraftig computer og summer. Skærmen viser billeder fra et voldsomt uvejr med regn i stride strømme, lyn

Johannes' åbenbaring er en festlig tekst!

I kapitel 6 dukker der fire ryttere op. De ridder på heste i forskellige farver og har forskellige ting med sig. Det er ikke entydigt, hvad de symboliserer, men det er ikke rart:

Den første rytter, rider på en hvid hest, har en krone på hovedet og bærer en bue. Han symboliserer sejren. Den anden rider på en rød hest. Han har et stort sværd med sig og symboliserer krig (nedslagning). Han er i rød blodpletet rustning. Den tredje rytter bærer en (sikkert meget uhyggelig) vægt og ser meget streng ud. Han symboliserer hunger (eller domfældelse?).

Den sidste rytter er døden. På en bleggul hest og med ham en væmmelig skare og en ubehagelig lugt.

brug "filmisk klipning"!

Rollespil er ikke det samme som film. Men man kan lære en hel del af filmfolket. Traditionelt er rollespil noget med: "Du står overfor fire døre. De er alle lukkede. Hvad gør du?" Den samvittighedsfulde scenarieforfatter har omhyggeligt tegnet et kort, der viser, hvad der er bag de fire døre. Den første og den tredje dør fører til en lang og indholdsløs vandring gennem lange snoede gange. De andre døre fører henholdsvis til "Skatten" og til "Det Onde Monster". Hvis karaktererne vælger forkert, er det bare ærgeligt, og så går tiden med det. Denne fremgangsmåde er måske nok en del af rollespillets ånd og vilkår, men fortælleteknisk er det noget hø. Det har de lært i filmverdenen. Når en filmhelt skal i byen, springer man direkte, fra han sætter

sig ind i bilen, til han når frem. – Medmindre der sker noget undervejs. I dette scenarie skal spillerne have en del tid til at arbejde med deres karakterer, og til at snakke om de mange underlige ting, der sker, men ikke for meget. Så jeg vil anbefale, at du bruger filmisk klipning på denne måde: – Sig: "I har kørt i 20 minutter, og nu er I nået frem." eller "Der kører en bil lige ind foran jer", hvis spillerne bruger for alt for megen tid på snak. Når de er begyndt at gennemgå de samme teorier og kommentarer tredje gang, er det simpelthen tid til at bryde ind. Nogen spillere vil ikke bryde sig om denne måde at gøre det på, og vil føle deres handlefrihed indskrænket.

Men nu er det trods alt min historie, og du må tro på, at jeg ved, hvad jeg gør.

og torden og strid blæst. Man ser bygninger og dyr og mennesker blive skyllet bort som legetøj i et babybadekar...

afsnittets sammenhæng:

karaktererne kan sagtens finde på at opsoge deres hjem

afsnittets hovedformål:

karakterernes sande identitet

afsnittets nødvendighed:

75% | - | - | + | + | + | - |

**afsnit 6.2:
the real stuff**

når nu karaktererne ikke er dem, de tror de er, hvem er de så?

Det vil blive en tvangstanke for spillerne at finde ud af hvem de i "virkeligheden" er. Det skal derfor ikke være alt for svært for dem. På den anden side kikser noget af ideen med scenariet, hvis de finder ud af det alt for tidligt i spilperioden. Både spillerne og karaktererne skal helst være forvirrede indtil sidste halvdel af spilperioden. Men i løbet af spilperiodens to næstsidste timer, bør du se om ikke du kan få fyret karakterernes sande identiteter af. Meningen er, at de skal være klar til den store finale.

Jeg har valgt at gøre det ved hjælp af en kombination af situationer, som du skal lægge op til, og bilag, som jeg har lavet og som du blot skal udlevere. Selve afsløringen kommer i bilagsform. Derved bliver det nemmere for mig som forfatter at kontrollere processen og vi kan desuden opnå de samme resultater på kortere tid. Det der betyder noget er den oplevelse, der er inde i hovedet på spillerne, og dette er nok den nemmeste og sikreste måde at få den temmelig komplekse oplevelse derind på.

nettets:

Spillerne vil lade deres karakterer søge efter informationer på nettet. Da både Børnenes, "Gud"s og FIRE's aktiviteter i historiens løb har skadelig indflydelse på nettets funktion, kan du sagtens lade nettet bryde sammen eller komme med mærkelige resultater nogen gange undervejs. Fx hvis spillerne kommer for tæt på for tidligt: "The Server Could be down or not responding. Please try again later". [itworx 37]

**afsnit 6.2.1:
jane gelton &
lance carlton**

Jane har opdaget, at hun, som den eneste, har adgang til rumfartsorganisationen Eurospatiale's net. Da nyhedsstrømmens første historier om den nødlandede rumfærge begynder at dukke op, bør spilleren nu kunne lægge to og to sammen. Folkene i Eurospatiale er dog ikke de rene tumber, og de vil gøre et stort arbejde for at opspore de to astropiloter: Mary Lee Centinell (Jane Gelton) og ikke mindst den ekstremt værdifulde og tophemmelige Mark X (Lance Carlton)... Og til sidst lykkes det for dem:

**afsnit 6.2.2:
manden fra eurospatiale
den europæiske rumfartsorganisation
er et magtfuldt og velorganiseret
foretagende, som til sidst opsporer de
to astropiloter**

Det foregår på denne måde. En velklædt herre i 40'erne henvender sig til Jane Gelton. Om muligt på et tidspunkt, hvor hun er alene.

Manden er vicechef i Eurospatiale's sikkerhedsorganisation Peter Masterson. De har fundet frem til Jane og Lance, men de fatter ikke en pind af, hvad der foregår. "Mary Lee Centinell", siger manden diskret, og Jane Gelton ved at det er hendes rigtige navn. "Vi må have os en lille snak".

Peter Masterson vil udspørge hende om den nedstyrkede rumfærge: "Fortæl om jeres nødlanding. Hvornår gik det op for jer, at I havde mistet kontrollen over maskinen?" "Hvorfor har I ikke meldt jer?" – Jane Gelton/Mary Lee Centinell kan på nuværende tidspunkt sandsynligvis ikke huske noget om nogen rumfærge. Muligvis vil hun tro, han taler om helikopterstyrtet.

Under samtalen vil Masterson checke hendes svar på en lille fiks stemmeanalysator, der fungerer som en slags løgnedetektor. Han synes det hele lyder underligt, og han anbefaler hende at tage et par uger fri, "så du kan få styr på det". Derefter kommer han til det vigtigste:

Peter Masterson vil tale med Lance Carlton. Alt efter, hvordan situationen var, da han kontaktede Jane / Mary Lee, vil han bruge en passende metode. Du kan lade ham vise et billede, eller du kan lade ham udspørge Jane / Mary Lee om hendes venner, og derefter bede om hende om at få fat i Lance. "Det er et spørgsmål om hele programmets sikkerhed!"...

Med sig har han en dims, som kan "nulstille" Mark X-replikanten. Kontrolenheden virker på "passende" afstand, og selvom Lance Carlton måske prøver at angribe eller at flygte, vil Peter Masterson aktivere den. Herefter skulle Mark X-replikanten nemt og problemløst kunne kommanderes i sikkerhed i Eurospatiale dertil indrettede transportvogn. Der er bare det, at det ikke helt virker efter hensigten. Giv [carlton 101] til spilleren.

Kort efter vil også Jane Gelton / Mary Lee Centinell begynde at kunne huske ting. Giv [gelton 101] til spilleren.

Peter Masterson opdager, at Lance Carlton / Mark X tilsyneladende har en alvorlig fejlfunktion, og vil prøve at sætte ham ud af spillet, uden at anrette for store skader på den kostbare maskine. Han benytter en lille fiks maskinpistol med elektromagnetiske projektiler. Elektriske gnister og små lyn knizscher rundt i luften omkring den stakkels forvirrede Lance / Mark X.

Hvad mon karaktererne gør ved det?

afsnittets sammenhæng:

Pat Masterson fra eurospatiale opsøger Jane Gelton

afsnittets hovedformål:

karakterernes sande identitet

afsnittets nødvendighed:

100% | - | - | - | + | + | - |

bilag og indgreb:

[gelton 101]

[carlton 101]

afsnit 6.2.3:
gereta maslyn
har piller, som kan spores til pusheren
Daniel Lamar () og tatoveringen.

Den kan også efterspores: man kan henvende sig til en tatovør, og spørge om han kan se, hvor den er lavet. Han laver ikke selv den slags, men han kan henvise til en, der gør.

Et skummelt sted i kabelbyerne, hvor en fed ulækker tatovør kan fortælle, at det ikke er ham. "Men prøv hos Mirabella"... Daniel Lamar kan også henvise til Mirabella, hvis tidspunktet passer.

alternativ:

Hvis nu spillerne er sløve eller de er for forvirrede til at tænke klart, kan du benytte en alternativ metode: I betragtning af, at Gereta Maslyn / Henrietta Jamieson har boet i Metrozone2 hele sit liv, vil det i virkeligheden være meget naturligt, hvis hun kommer steder, hun kender fra sin rigtige identitet. Fortæl hende, at det her sted kender hun helt bestemt, men at hun ikke ved hvorfra, og lad så spilleren finde frem til Mirabellas tatoverings-studio.

afsnit 6.2.4
mirabella

Mirabella har et elegant studio. Midt på gulvet i venterummet står en gammel marmor-stander med en skulptur, der består af et gedekranie og nogen stålplader. Væggene er mørkerøde og dekoreret med elegant håndsplattede pentagrammer, loft og gulv er sort. Rummet oplyses af en brændende fakkel og to små neonrør.

Mirabella selv er også sort. Lang, syndig og slank, iført en åbenstående mørk rød bluse af læder og meget stramme slangeskindebukser. Ring i næsen og piercede øjenbryn. Negle af blank stål. "Øh..." undren "Henrietta! Kom med, hvordan går det? Hvad har du lavet? Er du i fare?" "Hvad er det for noget mærkeligt tøj, du har på". (Henrietta i sekretæragtigt tøj er som en rocker i smoking.) Kvinden vil spørge hvad der er sket, og kan til gengæld fortælle Henrietta / Gereta lidt om hende selv – "Hey! Du er bare den helt seje ypperstepræstinde. Ka' du slet ikke huske klunset, nætterne, fuldmånen, de brændende fakler og offerdyrenes skrig?"

hvis du har lidt travlt nu

..kan du lade svaret være positivt og udlevere [maslyn 101] til spilleren.

hvis du har god tid

..kan du lade svaret være nej. Så kunne en lille udflugt til Lilithkin's hemmelige offerplads eller til Henrietta's lejlighed måske være en mulighed. Begge er beskrevet i værktøjskassen bagerst i scenariet.

Her kan du så udlevere [maslyn 101] til spilleren.

Mirabella kender Henriettas (Gereta's) rigtige adresse, og ved naturligvis også, hvem Nick Heringdon (Mike Drake) i virkeligheden er.

afsnittets sammenhæng:

Gereta har en tatovering, som kan spores, Du kan også lade hende finde frem til den kvindelige tatovør ved en tilfældighed, eller gennem pusheren Daniel Lamar.

afsnittets hovedformål:
 karakterernes sande identitet
afsnittets nødvendighed:

100% | - | - | - | + | + | - |

bilag og indgreb:

[maslyn 101]

afsnit 6.2.5:
william hakes
den korrupte politimand føler sig
forfulgt af små piger

Hos politiet har man været i gang med en undersøgelse af Howard Hamiltons (William Hakes') lidt suspekke indtægtsforhold, da hele denne historie tog sin begyndelse. Men så indtraf de voldsomme begivenheder, der udrydede det meste af den berygtede satanistiske bande Lilith-kin, hvor Howard (William) var *under cover*.

De mange lig på stedet kan ikke alle identificeres, og efter et par dage kommer politi-ledelsen til den konklusion, at det mest praktiske og sandsynlige er, at den (muligvis) korrupte strømmer er død under udførelsen af sit job. Han får en heltebegravelse og medieomtale: Stor helt, fanfare, flag, uniformer og en lille medalje.

[news 2012]

Der er et officielt foto af den hedengangne helt, og William Hakes genkender sig selv. Spørgsmålet er, hvad han beslutter at gøre ved det.

I første omgang vil han dog sandsynligvis prøve at finde ud af mere om sig selv, og det leder ham til [hakes 44]. Heraf fremgår det, at han muligvis har en forbindelse til en ring af belgiske børnemisbrugere. Du må fortælle ham, at han selv med det samme er klar over, at de vage antydninger i personale-filen er sande, og når han har haft tid til at tygge lidt på det, kan du udlevere [hakes 101] til spilleren.

Så ser vi, hvad der sker...

afsnittets sammenhæng:

William Hakes ser et billede af sig selv i nyhederne

afsnittets hovedformål:

karakterernes sande identitet

afsnittets nødvendighed:

100% | - | - | - | + | + | - |

bilag og indgreb:

[hakes 99]

[hakes 101]

afsnit 6.2.6:
carlo rezzalino
føler en stigende usikkerhed, og det
var ellers slemt nok i forvejen. Den
eneste, der kan hjælpe ham er mor.

Manden hedder i virkeligheden Gery Hammer, og han lider af den specielle blanding af mindreværds-komplekser og storhedsvanvid, som også kendetegnede Adolf Hitler.

For at han skal kunne finde sig selv, kræves der lidt forberedende opvarmning: Du har allerede i nogen tid arbejdet med mandens følelser for sine kvindelige med-karakterer. Den onde blanding af fascination og skræk, som skaber denne verdens forkvalede diktatorer og serie-mordere, men som også kan falde mere fredeligt ud. Vi kan ikke vide, hvordan spilleren vil lade staklen reagere. – Kan Carlo styre sit

handicap?

Under alle omstændigheder kulminerer det med, at Carlo har en drøm: Han drømmer at han besøger sin gamle overvægtige og dominerende moder. Hun lægger sine varme og trykke arme om ham, og for første gang i mange år føler han sig tryk og rolig. Drømmen udvikler sig, og til sidst bliver det lidt perverst... [Rezzalino 99]. Bortset fra det er der noget andet mærkeligt ved denne drøm. Det er ikke Carlo's mor i drømmen, men Gery's.

Dagen efter føler Carlo/Gery, at han bliver nødt til at opsøge denne kvinde, og selvom han nu ikke kan være helt sikker på, hvem hun faktisk er, kender han instinktivt hendes adresse.

Hun bor på et plejehjem, og da vores helte når frem er der her et kraftigt opbud af mediefolk med holo-optagere, mikrofoner og hektiske ansigtsudtryk. Der er også en del politibiler med blå blink og folk i uniform og "Passér gaden! Der er ikke noget at se!"

**afsnit 6.2.7:
mor er den bedste
en af politifolkene genkender Carlo:
"De må hellere forberede Dem på et
chok, hr."**

Det der er sket er, at der er begået en forbrydelse på plejehjemmet. En gammel svagelig kvinde ved navn Misere Elisabeth Hammer er blevet udsat for et overfald, der har kostet hende livet. Omstændighederne er bizarre, og historien er guf for medierne.

Damen er selvfølgelig Carlo Rezzalino's/Gery Hammer's mor, og politimanden har genkendt ham fra et billede i hendes lillebitte lejlighed.

"Kan de forestille dem nogen, der kunne have grund til at ønske at skade Deres mor?"

Politiet beder Gery Hammer om at undersøge, om der er noget, der mangler i morens lejlighed. Det kan han sgu ikke sige noget fornuftigt om. Men hvis han alligevel giver sig til til at kigge i skuffer og skabe finder han en dims, som er en del af et mindprobe-udstyr, som fremstilles (– og benyttes) af Darke/Powers.

Samtidigt bliver han syg, og det ender med at han må brække sig. I mens begynder en række minder fra hans virkelige tilværelse at vælte ind over ham. Giv [Rezzalino 111] til spilleren.

afsnittets sammenhæng:
efter en drøm opsporer Carlo/Gery sin rigtige mor

afsnittets hovedformål:
karakterernes sande identitet

afsnittets nødvendighed:
100% | - | - | - | + | + | - |

bilag og indgreb:
[Rezzalino 111]

**afsnit 6.2.8:
nick heringdon
oven i al forvirringen tror jeg sgu, at
manden er blevet forelsket.**

Scarlett Zienna er en sej sild, som bestemt ikke er ufarlig. Hun er god til at skyde og den slags. – Og øjnene mand. Hendes øjne er som et farefuldt eventyr i sig selv.

Fra de mødes første gang skal du lade tingene udvikle sig mellem dem. Hun synes nemlig

også at Nick er spændende. Ligesom hun også synes at krokodiller, slanger og farlige rovdyr er spændende: "Come on big boy! Bite me!" – "If you dare"...

Deres forhold er som desmerdyret og slangens. De er begge samtidigt både rovdyr og byttet, og de synes begge det er fedt. Hvis spilleren er lidt sløv, må du lade hende tage initiativet. "Der er noget, jeg gerne vil vise dig" – et glimt af hvide tænder og et dybt blik fra de der øjne. "Kan du ikke komme hjem til mig i aften? Hvis du ellers ikke er bange for at være alene med mig?"...

**afsnit 6.2.9:
french kissing a cobra
hos scarlett udvikler tingene sig og det
bliver uundgåeligt, at de to går i seng
med hinanden.**

Det er en ret vild oplevelse, som ville skade sartere sjæle. Midt under det hele, sker der i midlertid noget uventet. Giv [heringdon 111] til spilleren.

afsnittets sammenhæng:
Nick Heringdon møder sin drømmepige. Midt i det hele får han i midlertid sin hukommelse tilbage.

afsnittets hovedformål:
karakterernes sande identitet

afsnittets nødvendighed:
100% | - | - | - | + | + | - |

bilag og indgreb:
[heringdon 111]

**afsnit 6.4:
j.a.v. Lord / "Gud"
indtil nu har karaktererne
sandsynligvis trofast og temmelig
tankeløst båret rundt på den blå
kuffert.**

Vores hovedpersoner har fået en klar fornemmelse af, at den indeholder et eller andet betydningsfuldt, og de har opdaget at den er umulig at åbne. Men hvad fanden er det, der er i den, og hvorfor er det så vigtigt.

Karaktererne kan regne ud, at det har noget at gøre med Lightsource og deres "forretningsområde" at gøre.

Men de kan endnu ikke rigtigt vide, hvad det er, de har med at gøre. Derfor må vi lade dem finde Gud.

På sin side har Gud fulgt udviklingen med bekymring. Hele den udviklede plan, der skulle føre til vore heltes sjælelige frelse ligger i ruiner på grund af utidig indblanding fra verdslige myndigheder, der i praksis har vist sig at være lige så stærke som Gud selv. Gud ser sådan på det, at første skridt for karaktererne vil være at erkende, at de har levet et syndefuldt liv, og at andet skridt vil være en eller anden form for bodsyndelse. Det skal med andre ord gøre et eller andet der er ca. lige så godt, som de har gjort ondt. – Og så er der lige det vigtigste: De skal tro på Gud.

Gud beslutter at vise sig for karaktererne: Som fortæller bør du nok nu tage en dyb indånding. Hvis du sidder ned skal du måske rejse dig op. Du behøver naturligvis ikke brøle, men det her skal meget gerne virke overbevisende!

Dag bliver til nat, eller i det mindste går lyset

ud, mens lyn og torden hænger himmelen over byen. Et kæmpekor istemmer en gammeldags salme med en uforståelig tekst på latin. Undtagen Lance Carlton/Mark X er alle karakterer naglet til jorden. Han hører til gengæld det samme, som de andre. "Gud" kombinerer en hypnotisk effekt med informationsstrømmens reklamestandere, deres holografiske projektører og højttaler-anlæg. Samtidigt er det lykkedes vores trekantede ven at få kontrollen over en vejr-kontrol-satellit.

Da koret har lydt lidt, begynder en tordenstemme som et dybt brøl at bombardere vores heltes trommehinder. I starten, kan de ikke høre hvor lyden kommer fra:

"Hvor var I, da jeg grundfæstede jorden?
Har I været ved vandenes kilder?
Har I vandret på havets bund?
Hvem hersker over regn og lyn og torden?
Kan I løsne Orions Bælte eller lade stjernebillederne komme frem på Himmelen?
Hvorfor betvivler I min magt?"

Nu er det mere tydeligt, at stemmen synes at komme fra den berømte blå kuffert. Tordenen og koret fortsætter. Og det gør "Gud" også:

"Hvem tror I, I er, at I sætter jer op mod mit værk?
Kast jer i støvet for mit åsyn, at I ikke skal fornægtes nådens gave!"

Det blå transportmodul åbner sig langsomt, og man ser i dets indre en energicelle af en type med høj ladekapacitet og en pyramideformet computer (firesidet som en firesidet rollespils-terning). Den er 27 cm høj sort fremstillet i et eller andet kulstofmateriale,

og med et indviklet gyldent mønster på spiderne. Den er lige nu badet i et sært himmelsk lys, og ting og sager blinker hidsigt.

"Den som tror på mig skal skånes for fortabelsens skændsel!
Den som er imod mig, skal på den sidste dag kastes i skærsildens evige flammer!
Tør I stille jer for mit Åsyn og sige sandheden om jer selv?"

"Gud" tier, karaktererne (undtagen Lance Carlton) er næsten bevidstløse, svimle og medtagne. Efter kort tid kommer de dog til sig selv igen. Transportmodulet er stadig åbent, og mens vejret og lyset bliver normalt, kan de nu undersøge dimsens.

afsnit 7

finale

vore helte bliver nu kontaktet af de forskellige parter i sagen, som vil appellere til dem med hver deres argumenter.

Meningen er, at de skal have mulighed for at træffe et valg. De skal også have fornemmelsen af, at hvis de ikke vælger et eller andet vil forfølgelsen af dem fortsætte.

Du præsenterer de forskellige tilbud for dem, og ud fra deres nuværende sandsynligvis ret forvirrede udgangspunkt, skal karaktererne så sammen(?) finde en løsning.



**afsnit 7.1:
fire**

ingen ved rigtigt, hvad der foregår på nettet, men hos Fire har man sporet en del af forstyrrelserne til karaktererne.

Man har prøvet med rå vold, uden resultat, og man beslutter nu at udsende en kriseforhandler, Nicholas D'Amaretto. Han vil prøve at appellere til karakterernes sunde fornuft, samfundsansvar, gode vilje og alt det der. Tilsyneladende alene vil han opsøge vor helte. Han er velklædt, almindelig af udseende og midaldrende.

D'Ameretto præsenterer sig som repræsentant for FIRE, og fortsætter:

"Nu skal I høre her. Jeg forstår udemærket jeres situation, men vi er altså nødt til at finde en fornuftig løsning på det her". Han ser virkelig meget fornuftig ud. "I må tænke på alle de syge, der ikke kan få behandling, hvis kommunikationssystemet ikke virker. Hele økonomien vil bryde sammen, samfundet vil blive overvældet af et ufatteligt kaos. I må simpelthen overlade jeres teknologi til os, så vi kan få styr på det hele. Tænk på alle dem, der vil komme til at lide nød". Samtidigt vil han prøve at påvirke Gery Hammer/Carlo Rezzalino: "Og De Gery Hammer. Jeg forstår ikke, hvordan De kan få Dem selv til at være med til sådan noget?"

"Og børnene. – Tror I ikke, de vil have det meget bedre, hvis de kom under kvalificeret og kærlig omsorg?" –Han mener på institution.

Han vil fortsætte med at appellere til karakterernes samfundssind og sunde fornuft. Han vil også kunne tilbyde dem straffrihed for eventuelle forbrydelser, de har begået undervejs. Til sidst vil han bede karaktererne tænke over det. "Der er i virkeligheden ikke andre muligheder. Om 24 timer sætter vi hæren på jer! – tænk nu over det!"...

Hvis karaktererne overlader "Gud" og Børnene til FIRE (enten nu eller senere) er dette scenariets slutning. Manden fra FIRE siger tak og går.

the end?

En ny æra begynder. Nettet bliver langsomt men sikkert rensat for samfundsnedbrydende og afvigende materiale. Kriminelle, politiske afvigere og folk med anderledes sexvaner, bliver sendt til opdragelseslejre langt væk fra Europas centre. Fortæl karaktererne, hvordan de nogen år senere befinder sig i en arbejdslejr et sted i en ørken. Det er varmt og en af fangerne er netop faldet om af udmattelse. Og mens solens stråler siver nådesløst ned af deres afmagrede og udtørede halvnøgne kroppe, kan de se, hvordan den stakkels uheldige kvinde bliver tævet ihjel af lejrens vagter.

Således ender Scarlet Zienna's alt for korte men begivenhedsrige liv.

afsnittets sammenhæng:

FIRE's kriseforhandler henvender sig til karaktererne

afsnittets hovedformål:

tænk på samfundsordenen og systemets

bevarelse

afsnittets nødvendighed:

80% | - | - | - | - | + | + |

indgreb & handouts:

[bilag 999] ID fra FIRE.

afsnit 7.2:

darke/powers

efter flere forsøg på at fange karaktererne beslutter ledelsen i

darke/powers at give vore hovedpersoner et tilbud, de ikke kan afslå.

De bliver kontaktet over nettet af en højtstående vicedirektør i firmaet. "Goddag, mit navn er Ivan Zelinskij. Jeg er blevet pålagt at invitere jeres gruppe til forhandlinger om et særdeles fordelagtigt tilbud. – Et tilbud, der er så godt, at man umuligt kan sige nej."

Lige dygtigt hvad karaktererne siger, vil han fortsætte. Karaktererne kan bestemme hvor, hvornår og hvordan. De kan faktisk få det ligesom de vil have det. "Det er kun meget få mennesker, der nogensinde får sådan et tilbud!"

Uanset om karaktererne siger ja eller nej til at komme til mødet, sker der efterfølgende det samme, – selvom det ganske vist sker på lidt forskellige måder: Hvis de siger ja, vil det sker der, hvor det er blevet aftalt mødet skal finde sted, og hvis de siger nej, sker det bare et andet sted.

møde med Renny Darke

Efter en kort venten afbrydes stilheden af lyden af klassisk musik. (Holst: Planeterne/Jupiter, stor slagkraftig sag) En dobbeltfløjet dør toner ud af intetheden, og åbner sig langsomt. Man ser en mørkerød baggrund der forsvinder ud i uendeligheden. I døråbningen står Renny Darke. Det er umuligt at bedømme afstandene, men manden virker meget høj. Musikken dør ud, og den høje mand sender dem et blændende smil. "Det er vist stadig lidt for prangende, - synes De ikke? – Jeg må hellere præsentere mig. Mit navn er Renny Darke fra Darke/Powers. Jeg tror I har hørt om os?". Hele arrangementet er realiseret ved hjælp af intet mindre end verdens mest avancerede holografiske system, og illusionen er meget overbevisende.

Det viser sig, at Renny Darke virker som en utrolig rar lidt gammeldags fyr(?)... Som gerne vil have karakterernes hjælp. Renny Darke fremtræder som en høj (1.87) og slank herre af en ubestemmelig halvtredsårig alder. Hans sorte hår er tilbagestrøget med distingverede hvide tindinger. Han er - naturligvis - iført et sort jakkesæt, sort skjorte og mørkerødt slips (- Et sted mellem Godfather og Grev Dracula). Manden smiler meget og har et centraleuropæisk kropssprog med store armbevægelser. Han taler med en lidt sjov accent. - Prøv at sige "Dubrovnik", "Solchenitschin" og "njet" og prøv derefter at tale på samme måde: "Det glæder mig endelig at møde Dem. Jeg beklager den lidt utraditionelle metode" - et stort smil. "Men vi har noget, vi simpelthen er nødt til at tale med Dem om." Han læner sig frem, og ser dem alle dybt i øjnene: "Vi har - hvad siger man? - et tilbud, I ikke kan forstå?" - manden viser med

hænderne, hvor stort tilbuddet er. "Vi har haft mange problemer i den sidste tid. Selvom I måske ikke vil tro det, kan vi også have problemer. I kan hjælpe os, og det er jo en vidunderlig ting, hvis man kan hjælpe hinanden, ikke?"

"Vi har altid brug for dygtige folk, Og vi betaler fuldstændigt hæmningsløst for de bedste. I kan få flere penge i månedsløn end I ellers ville se i et helt liv!!!" De ting I drømmer om vil kun være et klokke-kling væk!" - han viser, hvordan man ringer med en klokke. I kan blive vore nye vicedirektører. Hvad siger I til 5.000.000 ECU om måneden?. – som startløn? hva?"

Det er faktisk lidt svært at vide, hvordan karaktererne vil reagere på mandens tilbud. Hvis der er nogen, der vakler, vil han begynde at bearbejde dem individuelt: "Ved du hvad, Jeg kan fantastisk godt lide dig. Nu skal du høre.... Hvad med at få sit helt eget land?" Det er lige gyldigt, hvad karaktererne beder om, så vil han sige, at han skaffe det. – Især hvis det har noget med penge, magt eller sex at gøre.

Hvad er det så, manden vil have til gengæld. Han vil have dimsene i den blå kuffert samt at vide, hvor han kan få fat i Børnene. "Det er alt for meget magt for almindelige mennesker!"

Hvis de alle er afvisende, vil han skifte taktik. "Nu skal I se, hvad der skete med den sidste, der sagde nej til mig. - et frygteligt beklageligt uheld!" Stadig smilende gør Renny Darke en bevægelse. Der viser sig et billede af en person karaktererne kender. Det kunne være direktøren fra Lightsource, Peter Devinne. Men hvis der er en eller anden person, karaktererne har udviklet et forhold til undervejs, bør du lade det være vedkommende. Hun/han hænger i en kæde med hovedet nedad. Delvist dækket af størknet blod. Små ormeformede forkromede robotter kravler ud og ind af øjne, ører, næse og mund. Vedkommende er tydeligvis død.

Vi lader billedet stå et øjeblik.....

"Tænk nu over det! Jeg er ikke nogen særlig tålmodig mand!" siger Renny Darke og i en regn af holografisk ild og røg forsvinder billederne. Et sted i nærheden pakker en gruppe medarbejdere fra Darke/Powers' special effects-afdeling deres grej sammen og kører hjem.

info:

Hvis man skal se helt konkret på det, er den magtfulde leder af D/P-koncernen vel i virkeligheden nærmest død og har været det i næsten 50 år. I D/P's hovedkvarter ligger forskellige dele af koncernchefens legeme i en række beholdere, hvori de holdes kunstigt i gang. En computergenereret personlighedsprofil og alt den viden, nettet kan tilbyde, udgør mandens bevidsthed. Ved hjælp af en masse højteknologisk fixfax er hans hjerne koblet sammen med computeren, og man kan måle hjerneaktivitet. - Hvor den kommer fra, er der dog ingen, der ved.

the end?

Hvis en eller flere af karaktererne siger ja til tilbudet fra Renny Darke (enten på dette tidspunkt eller senere) er dette slutningen på

scenariet. Du fortæller karaktererne, at de får det, han har lovet dem, og at han til gengæld får "Gud" og Børnene, hvorefter ingen tilsyneladende hører mere til dem.

Darke/Powers koncernens magt synes dog at vokse i den efterfølgende tid.

Karaktererne får i virkeligheden ikke så meget ud af det. Beskriv for dem, hvordan man efter et par måneders tid kan se en af dem sidde i en kæmpemæssig læderstol bag et gigantisk skrivebord i et enormt kontor, mens små forkromede ormeformede robotter kravler ud og ind af vedkommendes øjne, ører, næse og mund.

Hun/han har et fredfyldt ansigtsudtryk. (?) I den efterfølgende periode sker omtrent det samme med de andre karakterer, der har sagt ja til tilbudet.

Og imens vokser Darke/Powers-koncernens magt.

afsnittets sammenhæng:

Karaktererne bliver kontaktet af D/P

afsnittets hovedformål:

Karaktererne kan få alle deres ønsker opfyldt.

afsnittets nødvendighed:

100% | - | - | - | - | + | + |

afsnit 7.3:

børnene

inde midt i metrozone 2 ligger notre

dame-katedralen

Som andre historiske bygninger er den beskyttet mod den evige oversvømmelse af diger og dæmninger.

Arrangementet betyder, at den store gamle kirke kommer til at ligge alene på en lille ø, der er omringet af det slimede slam og de mange højhuse på alle sider. Som på bunden af en dyb grotte. En gruppe af børnene holder i hemmelighed til i Notre Dame's indre.

Karaktererne er blevet inviteret af børnene til at komme til kirken for at se noget spændende. Hvis det ikke virker i første omgang, vil "Gud" prøve at overtale dem, ved at sende dem anonyme meddelelser over nettet.

Da karaktererne kommer til kirken, finder de den badet i et sært lysskær. Alene midt på den lille plads bag de beskyttende diger står en pige og venter. Uden et ord tager hun Gery/Carlo eller Gereta/Henrietta i hånden og fører dermed karaktererne langsomt og højtideligt ind i den store middelalderlige bygning.

Oppe omkring alteret står Børnene samlet. Der ser ud til at være knap 100. Der er et par stykker i kørestole, og man kan ikke undgå at bemærke, at flere af dem har hoveder med underlige firkantede faconer. Et par stykker har ingen almindelige øjne men sensorer.

Ved alteret er der opbygget et sært arrangement. På en gang den glade hobbyforening og det sidste i avanceret højteknologi. En rund metalplade i midten hvorfra, der kommer et virvar af forskellige kabler, der forsvinder ud i mørket. Midt i den runde plade er der et trekantet pyramideformet hul. Det passer nøjagtigt til, at "Gud" kan placeres i det. På hver side af alteret finder man en forvirret klynge af parabol-antennor i forskellige farver, former og størrelser. Rummet er oplyst af to

vibrerende laserlys-stråler. Trods de mange børn er stilheden gennemtrængende.

En lille dreng træder frem og rækker hænderne frem mod karaktererne. Han har ingen øjne og hans næse og mund er blevet erstattet af noget sort noget, som ligner en mellemting mellem en lille smart køkkenmaskine og en skægtrimmer.

Ingen siger noget. I stilheden høres pludselig et klik og en summen fra "Guds" transportmodul, og hvis der er praktisk mulighed for det, vil det nu åbne sig. Ellers vil det blot kunne åbnes.

Nu begynder musikken. Først langsomt, men efterhånden mere hektisk, og vore helte bliver nu nødt til at gøre noget. Et eller andet. Hvad som helst. Umiddelbart er der to muligheder. De kan give "Gud" til børnene, eller de kan lade være.

the end?

Hvis de beslutter det første er dette scenariets slutning. Den lille dreng tager forsigtigt den pyramideformede dims og anbringer den i den trekantede udskaering i pladen ved alteret. Musikken ændrer langsomt karakter. Bliver mere symfonisk, større og mere almægtig.

Kirken opfyldes af et underfuldt regnbuefarvet lysskær, som til sidst bliver næsten uudholdeligt. Så mørke.

Karaktererne kan nu ikke se en disse. Det viser sig, at kirken nu er tom. Det særprægede kommunikationssystem børnene havde forberedt ved alteret er der stadig. Men den pyramideformede computer, der tror, den er Gud, er væk. Og det samme er børnene.

Da karaktererne forlader kirken kan de se op på Metrozone2. Man bemærker at byens lys langsomt går ud, som stearinlys, der brænder ned, eller stjerner der slukkes. Hvis karaktererne har et køretøj, vil det ikke starte. Deres terminaler virker dog. Sådan set. Der lyder nemlig underlig musik, hvis man slår dem til.

Du kan nu fortælle spillerne, hvordan det vil gå med deres karakterer:

Vores helte lever lykkeligt til deres dages ende. De bliver dog nødt til at lære og fange fisk og dyrke grøntsager. På nettet er der sære billeder af vingede væsner, æbletræer og brændende buske. Efter et par krige og en voldsom sygdomspestidemi stabiliserer befolkningstallet i Europa sig på 5% af det nuværende.

Jane Gelton/Mary Lee Centinell får sin egen fiskerbåd. Lance Carlton/Mark X bliver høvding i en lille landsby. Carlo Rezzalino/Gery Hammer bliver gift med en rar men lidt dum kvinde og kommer til at leve af at lave malerier af vikinger og den slags. Nick Heringdon/Mike Drake anskaffer sig en stor sejlbåd, hvor han og Scarlet Zienna kan sejle rund i verden. Gereta Maslyn/Henrietta Jamieson gifter sig med William Hakes/Howard Hamilton og bliver ypperstepræstinde i en satanskult. (some things never change!)

afsnittets sammenhæng:

Børnene og "Gud" prøver at lokke karaktererne til "Den store gamle kirke" - Notre Dame

afsnittets hovedformål:

karaktererne opfordres til at give "Gud" til børnene

afsnittets nødvendighed:

100% / | - | - | - | - | + | + |

afsnit 7.4:

hverken eller?

det er jo slet ikke sikkert, at vore hovedpersoner overhovedet kan blive enige...

Det er heller ikke sikkert, at de med det samme kan beslutte sig for en af de tre muligheder. Det skulle dog gerne være lagt op sådan, at de får mulighed for at trække sig tilbage for at overveje deres valg.

Efter kort tid vil de opdage, at de bliver udsat for intens jagt fra Darke/Powers og fra FIRE. Nu er det alvor det her. (Desuden skulle spilperioden nu være ved at udløbe). Så både spillere og karakterer opfatter, at nu bliver de (igen!) nødt til at beslutte et eller andet. Uanset hvem, de vil give "Gud" til, FIRE D/P eller børnene, vil slutningen være som beskrevet i afsnit 7.1, 7.2 eller 7.3. Den sidste mulighed er at destruere "Gud" og på en meget overbevisende måde fortælle FIRE, D/P og børnene, at de har gjort det.

Uden "Gud" er der ingen grund til at forfølge vores venner, og de kan stille og roligt vende tilbage til deres gamle tilværelse. Eller hvad det nu er, de vil. Lance Carlton/Mark X, William Hakes/Howard Hamilton og Carlo Rezzalino/Gery Hammer bliver nødt til at finde på noget nyt og rimeligvis kriminelt at leve af.

Hvis "Gud" kan lokkes ud af sit transportmodul, er han relativt sårbar, og kan nemt destrueres. Ellers skal der bruges et bjerg af sprængstof, en meget kraftig syre eller mega-højspændt elektricitet. (Rollespillere er ret kreative, så de finder nok på et eller andet. Det må bare ikke være alt for nemt:)

afsnit 8:

værktøj

her finder du en række afsnit som du kan benytte efter lyst og behov

afsnit 8.1:

the finn

dybt nede i en fjern afkrog af kabelbyerne finder vi den professionelle fikser, der kan alt.

Hvis det har noget med computere, og/eller teknologi at gøre: "The Finn's the man!". Han bor i det evige tussmørke i en ret stor vinduesløs hytte alene midt på en af de ophængte platforme. Den eneste adgang er via en meget smal og stejl metaltrappe, som overvåges af en eller anden sej skanner. Så snart karaktererne træder ud på trappen, starter en lille turkisblå laserstråle sit spil, og zipper hurtigt ned over dem.

Kort efter dukker et – totalt underbelyst – billede af en spinkel mand op på en skærm bag et tykt lag af panserglas. Han har en mærkelig med en optisk dims for det ene øje, bortset fra det, er det eneste, man kan se, at han er spinkel. Hans stemme er forvrænget af et elektronisk filter. Det er det tætteste man kommer på fyren, og der er overhovedet ingen garanti for, at han faktisk er i den ensomt beliggende bygning.

The Finn sælger hemmelige adgangskoder, falsk ID, reparerer illegale computere, køber fremstiller og sælger sort software af enhver art, kan skaffe alle slags informationer fra nettet, special-udstyrede køretøjer osv osv. Desuden har han adgang til et aflytningssikkert netværk.

Han er dyr, og så skal han oven i købet synes, man er værd at hjælpe.

Han genkender med det samme Lance Carlton som en af de nye replikanter. Men siger ikke noget. Hvis han får mulighed for det, vil han dog hovedsageligt henvende sig til ham.

"Hvem er I, og hvad helvede vil I her?". Han vil være ret uvenlig, men vil dog give karaktererne mulighed for at forklare, hvad de vil. Det er jo den slags han lever af. Mens de snakker, finder the Finn i øvrigt ud af, hvem de i virkeligheden er.

Om transportmodulet, kan han fortælle, at det kun kan åbnes indefra med mindre man vil bruge et bjerg af sprængstof. Men han kan også finde ud af, hvem der har lavet det.

afsnittets sammenhæng:

Hvis man leder længe nok efter en, der kan skaffe informationer eller gøre ting ved teknisk udstyr (fx blå, kuffertlignende transportmoduler) vil man til sidst komme til the Finn.

afsnittets hovedformål:

hjælp til spillerne

afsnit 8.2:

en pusher

Gereta Maslyn/Henrietta Jamieson har en lille håndfuld piller på sig ved scenariets start.

Nogen af pillerne er mærket med bogstaverne "HJ". Det er i virkeligheden nogen hun selv har lavet. Det ved hun bare ikke.

Hvis spilleren er frisk, kan hun allerede tidligt have prøvet at tage nogen af dem (se senere). Hvis spilleren er mere til det med omtanke og overlæg, vil han måske prøve at finde ud af, hvad det er for nogen. Man må i så fald starte med at spørge sig frem fx. i Hellgate Heaven eller hos tilfældige narkovrag. Det vil ikke være svært for Henrietta at blive henvist til pusheren Daniel Lamar. Han holder til i et hjørne i "Flamenco Pallace", der er et halvskummelt danse- og drikkested med billige ludere om aftenen og fordrukne halvgamle mænd om dagen. (På den måde undgår man, at de billige ludere og de fordrukne halvgamle mænd nogensinde møder hinanden.)

Lamar har sin egen bodyguard (Jack "Daniels" van Laffen) og er en forholdsvis lille fisk, der dog har et bredt net af gode kontakter. Henrietta har kørt en lille produktion af eksperimentelle designerdrugs, som Lamar har solgt videre for hende.

Både bodyguarden og pusheren genkender straks Henrietta, men antager at hun måske er i gang med et nummer, hvor hun skal være for klædt, eller er gået under jorden, - jævnfør den verserende mediehistorie om kampene mellem Henriettas bande og kineserne.

"God dag unge dame", blink! blink!, "hvad kan jeg gøre for dig". Selvom om han er en slyngel, vil han alligevel være ret flink overfor karaktererne. Det bliver en meget mærkelig samtale. Han vil fortælle, at det er rigtigt, at han sælger den slags piller, men at han har købt dem af en ung kemiker (Henrietta). Han ved også, hvor hun faktisk bor.

Han vil være meget opmærksom på, hvad han selv kan få ud af situationen, og hvis han får muligheden for det, vil han bede dem om passende modbydelser for sine oplysninger. "Jeg har faktisk lige en lille pakke, som jeg skal have ud i Østbyen".....

afsnittets sammenhæng:

Gereta Maslyn har nogen piller mærket HJ som i første omgang kan spores til Daniel Lamar.

afsnittets hovedformål:

hjælp til karaktererne med lidt af hvert

afsnittets nødvendighed & placering:

30% / | - | + | + | + | - |



**afsnit 8.3:
pensionistbanden
de kan dukke op overalt, de tager ingen
fanger og viser ingen nåde**

Hvis man ønsker det, kan man i 2047 holde sig ung og frisk ret længe. Det er bare dyrt ad h. til. Det har medført at mange ældre mennesker, der har udviklet et afhængighedsforhold til diverse foryngende stoffer, er henvist til forskellige former for kriminalitet for at financiere deres medicinforbrug. Desuden er mange af disse stoffer ulovlige hovedsageligt af samfundsøkonomiske grunde.

Du kan lade karaktererne møde en af disse bander enten i Lightsource's forladte bygning eller et eller andet passende sted.

Det starter med en ældre mand med læderjakke, store metalbeslåede bukser og solbriller. "Så står vi helt stille!" Han har en effektivt udseende shotgun. Bag karaktererne dukker 4 gamle mænd op. Den ene sidder i en elektrisk kørestol. De er alle bevæbnede og iført rocker-techno agtigt gear. "Ned på jorden!" "Nu!". "Harry! Check dem!" "Er du nu helt sikker på, at det her er en god ide, Albert? De ser farlige ud?" Kort pause, hvor der intet sker. "For helvede, Harry! - Ska' jeg starte med at skyde lidt på dig?" Albert tager ladegreb på sin shotgun og affyrer den 2 gange op i luften med nogen respektindgydende brag.

Hvis karaktererne vil, kan de nemt overmande de gamle. Men hvis Harry får mulighed for det, vil han nu undersøge dem (og især de kvindelige) med rystende hænder. Gamlingene ripper dem for alt, og vil især være interesserede i den blå kuffert, hvis karaktererne stadig har den med sig. Ved mindste modstand opgiver de dog deres forehavende, og det er lige før de siger undskyld, inden de forlader karaktererne.

afsnittets sammenhæng:
de gamle kan dukke op over alt

afsnittets hovedformål:
underholdning

afsnittets nødvendighed:
0% / |-| + | + | + | + | -|

oversigter & info

facts:

Året er 2047, stedet er Europa. Specifikt det store centrale byområde, kaldet Metrozone2. Drivhuseffekten har medført, at der er vand, kanaler, afvandringsanlæg og mer vand overalt. Det er umuligt at foretage sig noget her, uden at det siger plask. Metrozone ligner en blanding af High-Tech-design, nedlagte fabrikker i ruïn, amerikansk ghetto-slum og Venedig.

gud:

Indbygget i en firesidet pyramideformet boks af et kulstofmateriale. Det er sort men lige så hårdt som diamant. På paramidens spidser er der flotte mønstre i guld og blåt.

Strengt taget er det ikke Gud men en supercomputer med en programfejl, som gør den tror, den er Gud.

Oprindeligt er den konstrueret til at kunne svare på de troendes henvendelser til deres gud, samt at lave Lightsource-koncernens religiøse udsendelser ved hjælp af computergenereret grafik, og kunstig intelligens.

Computeren bygger på en række epokegørende teknologier, som gør, at den er helt forud for sin og der findes stadig (i 2047) kun få, der kan måle sig med dens yde-evne.

En af grundene til dens særlige evner er dog også, at den strengt taget er gået fra forstanden. – eller også er det den anden vej rundt?

byen:

Byen er som en lagkage: Nederst er affaldssumpen, - et konstant oversvømmet lag af slim, slam og affald. Dette var en gang byens overfladeniveau. Men på grund af drivhuseffekten er her nu altid oversvømmet og vandstanden varierer. Nogen hævder, at der nede i affaldssumpen forekommer anvendelige områder af gamle undergrundsstationer og andre underjordiske anlæg. Tanken er uhyggelig. Affaldssumpen er hjem sted for samfundets totale udskud, som sammen med kæmperotter, fede vandrotter og muterede rovfisk danner en interessant befolkning.

Op af affaldssumpen vokser diverse fundamenter og forsyningsanlæg for bygningerne højere oppe. Her finder man posedamerne og de hjemløse. Stakler som ved hjælp af papkasser, plastikposer og indkøbsvogne holder sig i live udenfor samfundets normer og regler. De bor i glemte eller sjældent brugte depot- og vedligeholdelsesrum samt omkring varmforsynings og vandforsyningsanlæggene.

Lidt højere oppe - lige under det almindelige trafiklag, som i øvrigt er permanent overbelastet, ligger slumkvartererne med deres dårlige boliger, skumle forretninger, og suspekte værtshuse og bordeller. Her styrer forskellige gangsterorganisationer tingene, stort set uden indblanding fra myndighederne.

Det almindelige trafiklag er blevet løbende udbygget og ændret. Med det resultat, at det nu er fuldstændigt uoverskueligt. Der er

frakørselsramper, der ikke fører nogen steder hen, og veje som ender i det blå. Det meste er snavset og/eller faldefærdigt.

Ellers er monorail-systemet det eneste alternativ. Der er til gengæld altid problemer. Materiellet er nedslidt og vognene er altid overfyldte. Der er vold og hærværk i vognene og i det hele taget er det ikke rigtigt godt.

vigtige ting

nettet:

Det altomspændende kommunikationsnetværk. Det fungerer som en blanding af Internettet, TV, telefon og et avanceret computersystem. - Og når jeg siger blanding, mener jeg blanding.

Der findes programmer som kaldes agenter. Intelligente computerprogrammer, der varetager en række funktioner for et menneske, en virksomhed eller organisation. Agenter kan også være aggressive og have ødelæggende tilbøjeligheder.

Der er også vira og orm, som er programmer, der er beregnet på at skade eller ændre andres information. Orm er de farligste, fordi de ændrer snarere end ødelægger informationen, og fordi de kan foretage intelligente valg efter de omstændigheder, de er i. Man kan benytte agenter og is til at beskytte sig mod agenter, vira og orm.

terminaler og servere:

Computere i år 2047 er ikke det samme som i dag. De er overalt men ser helt anderledes ud. Der er computere i bilerne, brødristerne og vaskemaskinerne.

De fleste er stemmestyrede. Du fortæller blot din vaskemaskine, hvad du har puttet i den, så vælger den selv den helt rigtige måde, at vaske dit tøj på. Maskinen kan selv gå på nettet og finde ud af, hvad der er den bedste temperatur for en rotteskindtaske. Hvis der er noget galt, fortæller en yndig stemme dig, at de nye bukser nok smitter af.

Næsten alle har en terminal. En terminal ligner en lille mobiltelefon, en lommeregner, en smart fjernbetjening eller noget helt fjerde. Den er det nødvendige hardware for at komme på Nettet. En typisk model har 3-6 knapper en kombineret mikrofon-højtaler, et kamera og et lille farvedisplay med (ret) høj opløsning. Til de flest formål er digitaltal og -bogstaver altså døde.

Terminaler indeholder kun lidt hukommelse, (harddiske er forældede). De får alle informationer, programmer og andet fra servere, som er maskiner med netadgang og stor hukommelseskapacitet. De fleste almindelige mennesker har en terminal, mens det kun er computerfanatikere, firmaer, organisationer og hackere m.v. der har servere. De kan til gengæld fås i mange forskellige varianter fra noget, der er mindre end en nutidig notebook, til noget der er på størrelse med et køleskab.

De fleste computersystemer er stemmestyrede, og kan i nogen grad fortolke og "forstå" deres omverden. De kan fx genkende

deres ejere, eller registrere, hvis de er blevet glemt et eller andet sted. Ofte er det dog nødvendigt at tale meget tydeligt til disse maskiner.

Til hjemmebrug findes kombinerede apparater, der har de samme funktioner som vore dages telefoner, tv-apparater, stereoanlæg m.v. samlet i en lille fiks dims.

spilleregler:

Som fortæller i dette scenarie vil du normalt ikke være særligt meget i tvivl om resultatet af karakterernes handlinger, og childsplay kan sagtens spilles regelløst. - Ned med de firkantede plastikdimser!

Som fortæller (spilleleder, GM'er) har jeg dog selv erfaret, at spillere kan lade deres karakterer forsøge handlinger, som kan være helt uforudseelige, men som ofte er forholdsvis meningsfulde. Hvis en karakter beslutter at satse på, at han kan gå armgang i et tyndt reb over en kløft, eller faktisk prøver at skjule sig for skurken under et ternet tæppe, synes jeg, at det gode gamle terningslag er den mest rimelige måde, at afgøre udfaldet på.

Jeg har valgt at give karaktererne færdigheder efter et procentlignende system, og jeg synes, at du skal lade spillerne slå for deres handlinger i situationer som kamp, informationsøgning og andre lignende tilfælde, hvor de afprøver deres færdigheder. Det gælder om at slå så lavt som muligt. Brug to tisedede terninger. Det er altid den terning, som er lavest, der tæller for tiere. Slå også for initiativ, hvem der skyder først m.v. på samme måde.

nettet

Her kan man finde informationer om næsten alt. Det dog ikke altid helt nemt, og nogen gange virker det slet ikke. Karaktererne skal slå for brug af nettet. Du slår et kontrolslag med en tisedet terning, og hvis resultatet bliver 3 eller derunder, kan du lade informationsmiraklet komme med en eller anden mystisk fejlmelding. [fejl 404] Det er sådan noget, der sker. Du kan faktisk godt lade fejlprocenten stige henimod slutningen.

bilagsoversigt:

Sidetalene henviser til scenarieteksten, mens tallene i kursiv henviser til den side du finder bilaget på.

indgreb:

[579] "Gud" siger mærkelige ting til karaktererne.s. 26 (1) (efter Johannes kap 1 vers 1-5)

[Carlton 11]

Computerdisplay, der sender Lance Carlton uforståelige kampinformationer.s.14 (6)

[Carlton 33]

Kamp-computeren virker igen. – Sådan set(?)s.21 (5)

- [carlton 101]**
Manden fra Eurospatiale prøver at give Lance Carlton / Mark x en reset-kommando.
.....s. 29 (17)
- [gelton 11]**
Jane Gelton ser sine (Mary Lee Centinells) forældre styrte i døden.s.13 (4)
- [gelton 22]**
Jane gelton overvejer at myrde en af sine medkarakterer, og bliver lidt forskrækket.
.....s. 15 (4 + 5)
- [gelton 44]**
et password til Eurospatiales net.s. 26 (5)
- [gelton 101]**
Mary Lee Centinell får sin hukommelse tilbage.
.....s. 29 (19)
- [hakes 44]**
Uddrag af Howard Hammiltons personale-filer.
.....s. 25 / s. 30 (13)
- [hakes 101]**
Howard Hamilton får sin hukommelse tilbage.
.....s. 30 (14)
- [heringdon 11]**
Nick Heringdons voldsomme og effektive reaktion på ungdomsbanden.s. 14 (4)
- [heringdon 111]**
Mike Drake får sin hukommelse tilbage.
.....s. 31 (15)
- [maslyn 11]**
Gereta Maslyns voldsomme reaktion på ungdomsbanden.....s. 15 (4)
- [maslyn 22]**
Gereta Maslyn opdager, at hun har en temmelig stor satanistisk tatovering foran mellem brysterne.
.....s. 16 (4)
- [maslyn 101]**
Henrietta Jamieson får hukommelsen tilbage.
.....s. 30 (18)
- [rezzalino 22]**
Carlo kender et master password, som kan få næsten alt til at virke, og som kan få ham igennem næsten over alt. Undtagen hvis det er noget med 'Gud', Darke/Powers eller fx "The Finn".s. 16 (4)
- [rezzalino 99]**
Carlo har en pervers drøm, hvor hans (Gery Hammers) rigtige mor er med, og beslutter at opspøge hende.s. 31 (13)
- [rezzalino 111]**
Gery Hammer får sin hukommelse tilbage
.....s. 31 (16)

handouts:

- [bilag 77]**
Computerdiske i et gammeldags, næsten ukendt format. På en af dem står der "Karel Mo Fensham" ('Gud's skaber)s.17 (10)
- [bilag 99]**
Label med logo fra "Party Time de Luxe". Firmaet leverer alt slags udstyr til fester, arrangementer, koncerter m.v. Alt fra mad, lydanlæg og uniformer til oppustelige gummidyr, fyrværkeri og special effects.
.....s. 20 (5)

- [bilag 999]**
Fire-agenternes forskellige ID-kort ..s. 23 (11)
- [bilag 123]**
En underlig sang. Børnene har en sans for det makabre. (Dansk folkevise. Fra: Sorten Muld Mark II)s.22 (11)
- [bilag 666]**
ID fra Darke/Powerss. 23 (10)
- [itworx 37]**
Eksempler på typiske fejlmeddelelser og anden støj fra nettet.
- [lightsource 99]**
Den tidligere så magtfulde religionskoncern har en lille kedelig hjemmeside på nettet. s. 16 (10)
- [nyhederne 1] - [nyhederne 15]**
Informationsbombardementet. Nogen af historierne er relevante for vores karakterer
Meningen er, at spillerne skal få en fornemmelse af en konstant strøm af relativt ligegyldigt overfladisk støj, og du kan uddele nyhedshistorierne hist og pist undervejs. Det gør slet ikke noget, hvis de møder den samme nyhed flere gange undervejs.

indholdsoversigt:

denne udgave:	2
plot	3
anslag:	3
forhistorien:	4
vigtige ting:	5
karakterer:	5
børnene	5
gud	6
fire	6
darke/powers	6
jane gelton	7
lance carlton	7
william hakes	8
carlo rezzalino	9
efter åbenbaringen: (faktaboks)	10
nick heringdon	10
gereta maslyn	11
styrtet	11
op fra sumpen	13
skumlerne:	13
skræmmefolket	13
kabelbyerne:	14
at være	15
hvem? mig?	20
en pille eller to (faktaboks)	24
afklaring	27
finale	32
værktøj	35
oversigter & info	37
bilagsoversigt:	38
efterskrift:	40
2004:	40

efterskrift:

Dette scenarie har været sjovt og spændende men også meget besværligt og tidskrævende at skrive. Det første og hidtil eneste prøvespil blev en noget blandet succes, og jeg har derefter lavet næsten det hele om. Jeg har prøvet at gøre den relativt udviklede historie nem at gå til, og håber naturligvis at det er lykket.

Det hele startede med nogen børn, som egentlig kommer fra et af mine andre scenarier.

Det udviklede sig dog hurtigt til et religions-filosofisk tankeeksperiment. Det behøver du dog ikke skænke mange tanker undervejs.

Jeg har personligt ikke noget mod hverken satanister eller kristne, men så vidt jeg forstår forskellen på de to ting, handler satanisme om den individuelle udfoldelse mens den traditionelle kristendom er et socialt set samlende fællesskabsbaseret fænomen. Det er ikke sikkert, du eller andre er enige. Det må jeg så se om jeg kan lære at leve med.

2004:

Childsplay har faktisk altid været et af mine egne yndlingsscenarier, og selvom jeg måske nok ville have gjort en del anderledes idag synes jeg egentlig stadig, at det holder 100%.

Også selvom vi i mellemtiden både har haft de berømte Matrix-film og en revolution - ikke mindst på mobil-telefon-området - for nu slet ikke at nævne 100-vis af alenlange rollespils-teoretiske diskussioner.

Jeg føler stadig, at jeg kan stå inde for det som forfatter og vil ikke tøve med at anbefale det til (voksne) rollespillere som et scenarie, der potentiale til både underholdende, foruro-ligende og tankevækkende rollespilsoplevelser.

Jeg er glad for, at det nu kommer på R'Lyeh og håber at mange vil kunne få glæde af det.

karaktererne og deres virkelighed:

mary lee centinell (jane gelton)

Astropilot, seriøs kareer Kvinde og forældremorder.

viden:

Kender Lance Carlton som astropiloten Mark.

diverse:

Har en ganske pæn, ret veldimensioneret lejlighed i den pænere del af Metrozone2, og er ugift.

Ejer bl.a. en disk med vejledning i gode manerer, en bibel samt en computerstyret dildo.

markX

En teknologisk triumf. En kunstigt fremstillet kamp- og arbejdsenhed beregnet til brug i rumfarten.

viden:

Kender Jane Gelton som Mary Lee Centinell, astropilot for Eurospatiale.

har ikke noget hjem, men bliver opbevaret i en mobil basestation.

howard hamilton

Korrupt politimand med en dårlig moral, voyeuristiske tendenser og meget sort samvittighed.

diverse:

I Hamiltons hjem kan man bl.a. finde en meget stor kiggert, avanceret overvågningsudstyr og flere diske med seriøs information om diverse perversioner.

Er gift men bryder sig ikke synderligt om det. Han har en overraskende stor lejlighed med alle bekvemmeligheder.

Han er 28 år og i fremragende fysisk form.

gery hammer

Gery Hammer, sikkerhedsansvarlig computereksperter og chefideolog hos FIRE. "Freedom of Information and Regulations Enforcement" hvor han er en af hjernerne bag en plan om at overtage verdensherredømmet ved at styre og manipulere informationsstrømmen.

diverse:

Gery Hammer ejer bl.a. en samling pornografiske film (af reserch-hensyn!), verdens sejeste computer og flere populærvidenskabelige værker om menneskets natur.

Bor i en veludstyret men grim luksulejlighed i byens dyreste kvarter. Lejligheden er udstyret med alt moderne sikkerhedsudstyr og skulle være både aflytnings- og indbrudssikker

mike drake

Genkender Gereta Maslyn som Ypperstepræstinde/frontfigur i banden.

diverse:

Mike Drake ejer bl.a. et eksemplar af Nostradamus' forudsigelser, en statuette af monstret fra ALIEN i sort granit samt Saint Markus Mediamasters sidste bånd.

Mike bor i en lejlighed han selv har bygget, og som ligger skjult i en nedlagt metrobanestation. Den er praktisk, velindregnet og i en kombination af japansk og skandinavisk stil.

henrietta jamison:

i virkeligheden:

Yppertepreæstinde i en satanistisk bande.

Hvis du ikke allerede har opdaget det, ved du nu, at Nick Heringdons rigtige navn er Mike Drake, og at han var bandens effektive og tilsyneladende følelseskolde 'problemløser'.

diverse:

Har en dukke, der hedder MotorsavsBarbie, en stor giftedderkop og en sort kat, der hedder Nekronymikon.

Ejer en luksuriøs lejlighed på toppen af et halvgammel højhus i et af Metrozone2's skumlere kvarterer. Lejligheden er selvfølgelig indrettet i gotisk stil - bortset fra laboratoriet, træningslokalet og det lækre og velforsynede køkken.
