

Agents of S.H.I.E.L.D.

As Time Goes By

Et scenarie til Fastaval 2022, af Lars Kroll





Velkommen ombord!

Tak fordi du gerne vil køre mit scenarie! Scenariet er skrevet til Fastaval 2022, men du er inderligt velkommen til at køre det i andre sammenhænge. Scenariet vil også være tilgængeligt på Alexandria.dk efter Fastaval.

Ideen til scenariet kom bl.a. fra at se Marvel serien Agents of Shield, specielt episode 9, Sæson 7, hvor ideen om at blande SSR agenter og SHIELD agenter kommer fra. Tidsrejse plots er vanskelige, og på mange måder har det været en lidt hård fødsel for dette scenarie, men jeg er virkelig glad for slutresultatet.

Hvis du kører scenariet på Fastaval, så find mig når I er færdige med at spille: Jeg vil ALTID gerne høre warstories om hvordan din og dine spilleres oplevelse var.

Og nu til taksigelserne:

Tak til mine spiltelere: Anne Vinter Ratzer, Joe Kroll Ratzer, Tore Vange Pedersen og Anne Lykke Pedersen. Det var vanskeligt at få arrangeret med Corona og så videre, men det lykkedes!

Tak til mine børn, der tålmodigt har undværet deres far flere aftener. Tak til Marvel og Disney for nogen fede film og serier. Tak til Fastaval for at findes, og først og fremmest tak til Anne, for at blive ved med at tro på scenariet, selv når jeg ikke gjorde, efter at have skrevet 2014 plottet om en milliard gange.

Og endnu en gang tak til dig, fordi du gider køre mit scenarie. Jeg håber du og dine spillere får en sjov oplevelse ud af det.

Lars Kroll

Århus, 2022.

Indholdsfortegnelse

BAGGRUND	3
ZOLAS TIDSLINJE.....	7
OPTAKT -1948	8
OPTAKT - 2014.....	11
TIDSLOMMEN.....	15
TILBAGE TIL 1948	20
TILBAGE TIL 2014.....	21
HANDOUTS og SPer.....	22

Skrevet af Lars Kroll

Korrektur Anne Vinter Ratzer
Alle fejlene er mine, alle forbedringerne er hendes fortjeneste.

Tilladelse gives hermed til at bruge scenariet i enhver ikke-kommerciel eller kommerciel sammenhæng.



Scenariet i en nøddeskal

Dette er et scenarie om tidsrejser, der spilles med to spillere og 8 spillere, i to lokaler. Der er to hold spillere: Et hold er SSR agenter fra 1948, og det andet er SHIELD agenter fra en alternativ version af 2014.

Spillederne starter med at køre hver deres gruppe af fire spillere, henholdsvis SSR fra 1948, og SHIELD fra den alternative 2014. Hver gruppe af spillere bliver, i scenariets første akt, lokket i en fælde af scenariets skurk, Armin Zola. Fælden er en tidslomme i 1984, et kort tids-loop, i et lommeunivers, der gentager sig selv. Men, spilpersonerne bliver ikke sendt til den samme tidslomme: to af 1948 agenterne og to af 2014 agenterne sendes til hver sin version af tidslommen. Oplægget i begge tidslommer er det samme, men eftersom det er forskellige spilpersoner, spillere og spillere, forløber scenen i tidslommen forskelligt. Spilpersonerne undslipper tidslommen, og vender tilbage til deres egen tid: 2014 spilleren spiller færdig med 2014 agenterne, og 1948 spilleren spiller færdig med 1948 agenterne.

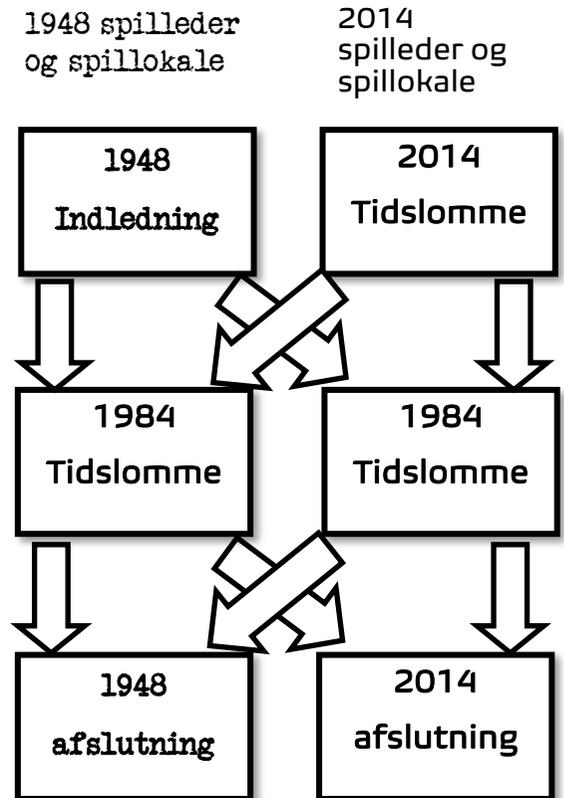
Hvorfor denne struktur?

Det er sjovt at lade spilpersoner fra forskellige tidsaldre spille sammen, for at spille på kontrasterne i mellem tidsaldre. Derfor er det vigtigt at spillerne får tid til at etablere deres karakterer i deres egen tid, inden de støder sammen med spilpersonerne fra en anden tid: Det giver forhåbentlig nogle sjove kultursammenstød.

Tidslommen er også en lejlighed til at lege med samme slags tidsrejsekoncepter som Groundhog Day, Live, Die, Repeat, og selvfølgelig Marvels Agents Of SHIELD E:9, S:7 "As I have always been", altså tidssløjfer hvor de samme hændelser udspiller sig igen og igen. Sidste akt, hvor spilpersonerne er "hjemme" igen i deres egen tid, er et time-heist, hvor spilpersonerne kan redde deres egen tidslinje, ved at lave snedige fiksfakserier med tiden.

Stemning

Scenariets genre er let action, iblandet lidt komedie efter eget valg. Det er meningen at scenariet skal være sjovt og engagerende, at man skal hygge sig med problemknusning, uden at sidde frustrerende fast i det, og at man skal more sig med kulturforskellene imellem 1948 og 2014. Det er tanken at spillerne skal forlade spillelokalet med et smil på læben, og have lyst til at fortælle om hvordan de klarede ærterne.





Som spiller er dit ansvar primært:

I optakten: At etablere stemningen i 1948 eller 2014. Lad karaktererne etablere deres forhold til hinanden, og lad spillerne spille sig "varme". Hold det let og hurtigt.

I Tidslommen: Start ud med at frustrere dem, dræbe dem hurtigt, så de kan opleve tid-sloopet. Giv dem plads til at lære hinanden at kende på tværs af tidsaldre.

Når de begynder at løse problemer i tidslommen: Hjælp dem. Det er svært at regne ud hvad man skal gøre, så hjælp dem endelig. Lad Zola være nem at narre/overtale/true. Lad Zola hjælpe med at foreslå løsninger. Drop hints.

Når de er tilbage i deres egen tid: Giv dem tid til at debriefe hinanden kort. Hjælp dem igen-nem heistet, og gør det relativt nemt for dem at lykkes med deres plan.

Når spillet er slut: Debrief. lad dem stille spørgsmål og besvar dem. Hvis de stiller spørgsmål du ikke kan svare på, så send dem i min retning. Jeg vil ALTID gerne snakke med spillere og spillere der har kørt mit scenarie!

Hvis du kører scenariet på Fastaval: Husk bedømmelsessedler.

Marvel Cinematic Universe: MCU opsummeret

Den hurtige version af MCU for spilleren: I 1942 modtager den skravlede, men modige og retskafne Steve Rogers et superserum og bliver til Captain America: USAs første supersoldat. Superserummet er udviklet af bl.a. Howard Stark, en genial videnskabsmand.

Captain America kæmper som en del af organisationen SSR imod Nazi-Tysklands hemmelige våbenteleknologidivision HYDRA og knuser dem i sidste ende, men ender selv under isen nær Grønland, fordi han heroisk ofrer sig selv. HYDRAs leder Red Skull går til grunde, og SSR tager HYDRAs fremmeste videnskabsmand, Armin Zola, til fange, og rekrutterer ham i dybeste hemmelighed.

Efter krigen bliver SSR til en national efterretningstjeneste, og bliver i midten af 60'erne lagt ind under det nyoprettede SHIELD. Op igennem 80'erne dukker HYDRA op igen som dele af KGB og GRU, Stasi og andre efterretningstjenester bag jerntæppet. SHIELD og HYDRA fører en hemmelig spionkrig imod hinanden.

I 2011 bliver Captain America fundet og tøet op. Han bliver en del af Avengers: Et hold af superhelte, ledt af Captain America, og Iron Man i skikkelse af Tony Stark, Howard Starks søn.



Hvis du som spiller har lyst til at (gen)se et par MCU film som optakt til scenariet, anbefaler jeg i prioriteret rækkefølge:

- 1: Captain America: The Winter Soldier (2014: HYDRAs skumle plan)
- 2: Captain America: The first Avenger (1940'erne, Cap bliver skabt)
- 3: Agent Carter: Disney+ serie om Agent Peggy Carter, og SSR efter krigen.
- 4: Agents of Shield: Disney+ serie om SHIELD i tiden efter 2014.



I 2012 bliver New York angrebet af en hær af rumvæsner ledt af Loke: Jætte og fosterbror til Thor, en anden Avenger. Iron man lukker den portal rumvæsnerne kommer fra og undgår kun på et hængende hår selv at miste livet.

To år efter slaget om New York finder Steve Rogers, hjulpet af Black Widow (en tidligere russisk agent der er hoppet af til SHIELD) ud af, at Armin Zolas hjerne stadig lever, uploadet til en computer, og at han har bygget en femte kolonne af HYDRA loyale op indeni SHIELD. HYDRA er klar til deres sidste træk: At dræbe de mennesker og superhelte som Armin Zola har beregnet vil være trusler imod HYDRAs plan om at overtage verdensherredømmet. Captain America redder ærterne i sidste øjeblik, og HYDRA falder. I 2023 opfinder Tony Stark en tidsmaskine, som han og de andre Avengers bruger til at frelse universet.

Scenariets tidslinie og afvigelser fra MCU

MCU er et *multivers*, det vil sige at der er mange universer, der mere eller mindre ligner hinanden. Dette scenarios univers starter i MCUs tidslinje: I 2014 går Armin Zola tilsyneladende til grunde, da den bunker hans computerhjerne bor i bliver sprunget i luften. Han overlever imidlertid ved at flytte sin bevidsthed til en Live Model Decoy (LMD): En avanceret androide. Zola går under jorden, da HYDRAs komplot om at overtage SHIELD indefra bliver stoppet af Captain America. Han forbliver i skjul de næste ni år, og pønser på hævn. Da Tony Stark i 2023 opfinder tidsmaskinen, hacker Zola sig ind på Starks computer og stjæler planerne. Han bygger i al hemmelighed sin egen version af tidsmaskinen, og rejser tilbage i tiden til 1984, for at advare en tidligere version af sig selv.

Ved at gøre dette, laver Zola uforvarende et paradoks, der skaber et lommeunivers: En stump af 1984, der gentager sig selv i det uendelige. Det lykkes Fremtids-Zola at forlade lommeuniverset, men han efterlader 1984-Zola der. Fremtids-Zola rejser nu til 1948, for at myrde Howard Stark, hans ærkefjende fra krigen.

Han møder et hold af SSR agenter (Spilpersonerne) der passer på Stark, men det lykkes ham at myrde Stark for øjnene af dem, og sende dem til lommeuniverset i 1984.

Ved at dræbe Stark, skaber Zola en alternativ tidslinje, i hvilken Howard Stark dør i 1948, længe før han får sin søn, Tony Stark. I 2012 er der derfor ingen Tony Stark til at redde New York, og det er i stedet Captain America der ofrer sig for byen. Endelig, i 2014, i det alternative univers hvor hverken Tony Stark eller Cap findes, forsøger Zola igen at få HYDRAs komplot til at lykkes: Endnu en gang er der et SHIELD team (flere spilpersoner!) der er tæt på at stikke en kæp i hjulet på ham, men han sender også dem til tidslommen. Det er her scenariets anden akt begynder, med at de to teams fra SSR i 1948 og SHIELD i 2014,



I 1948 splitter universet i to linjer: MCU som vi kender det, og den alternative tidslinje, hvor Howard Stark dør. Tony Stark bliver aldrig født i den alternative tidslinje, og Captain America må derfor ofre sig for at redde New York i 2012.

Bortset herfra, forløber tidslinjerne langt hen af vejen på samme måde. Nick Fury bygger stadig Avengers: Han bygger bare gruppen op om Captain America i stedet. Stark Industries findes stadig, men er omdøbt til Stain industries, efter Howard Starks forretningspartner, Obediah Stain. Det er med andre ord så tæt på MCU som muligt, givet at Tony Stark aldrig blev født, og at Cap døde i 2012.



blandes i tidslommen og skal forsøge at slippe ud. Til slut vender spilpersonerne tilbage til deres oprindelige tidslinje, og spiller færdig med deres oprindelige spilleleder.

SPILLER FORDELING

Spillere der ikke kender så meget til Marvel filmene, kan med fordel sættes til at spille 1948 agenter: Der er ikke foregået så meget Marvel-univers i 1948, så man behøver ikke at forstå så meget af Marvel-verdenen for at kunne spille spilpersonerne med baggrund i 1948. Det håndterer vi under spilopstart.

TIDSPLAN

Scenariet starter i 1948 og i 2014. En gruppe spiller i 2014, mens en anden spiller i 1948. Som Spilleleder bør du læse begge forløb, både 1948 forløbet og 2014 forløbet, så du ved hvad dine spilpersoner har oplevet lige inden de rammer tidslommen.

OPSTART 30 min.

Opstart, briefing af spillerne om verden. Uddele og læse spilpersoner.

Optakt scene - 60 min

Mordet på Stark I 1948, Black Widows død I 2014. Sendt til tidslommen!

PAUSE - 10-15 min.

Buffer, så begge spilledere er klar. Spilledere koordinerer med hinanden, og udveksler spillere.

Tidslommen 120 min

Møde Zola I 1984, gennemspille loopet flere gange, undslippe tidslommen.

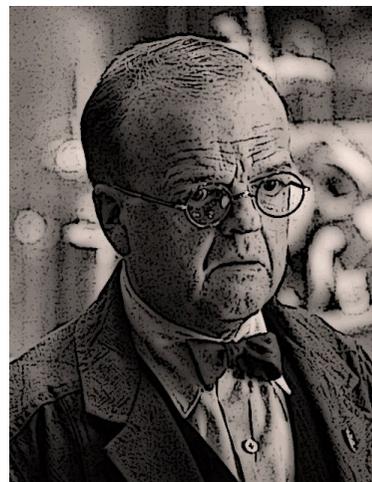
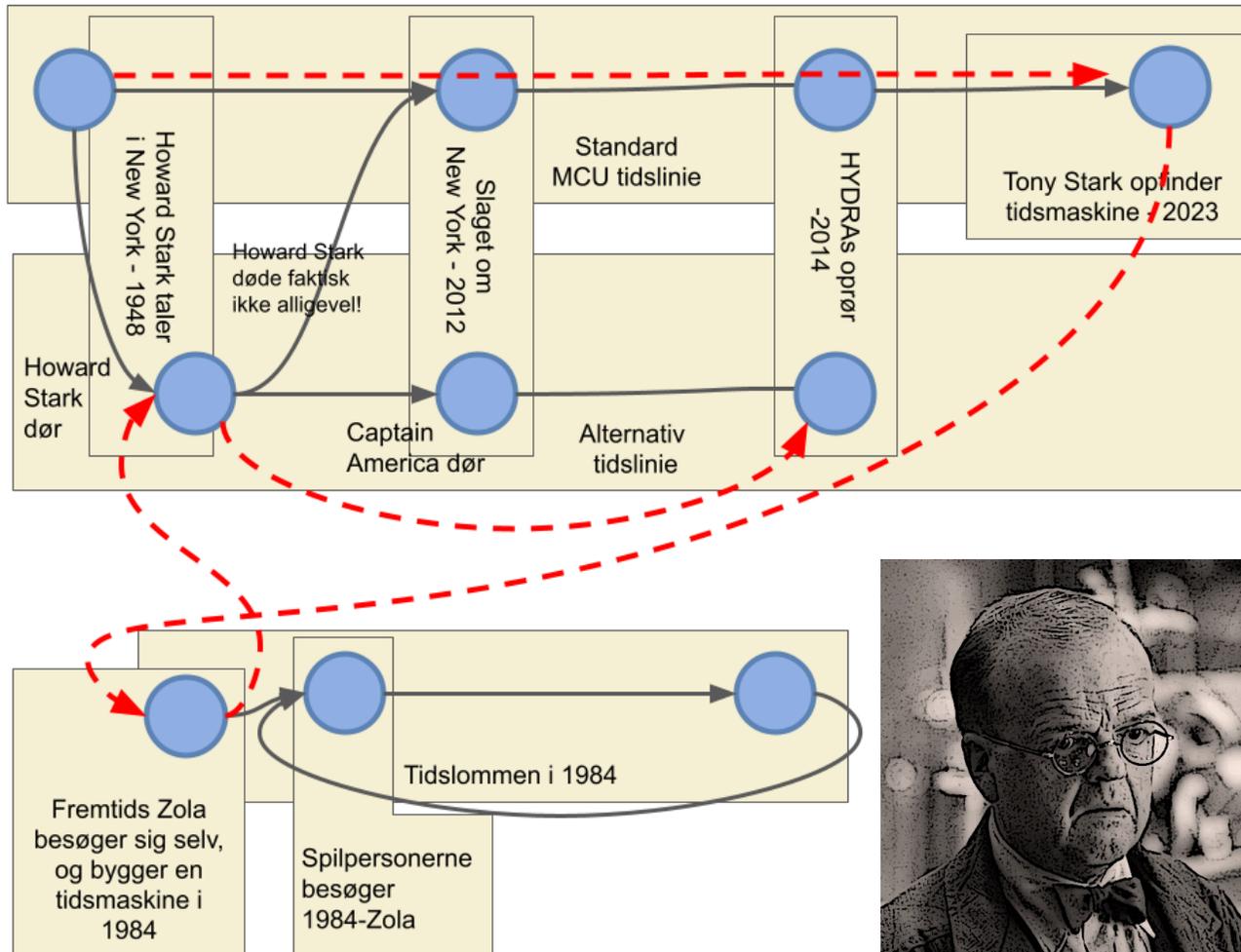
PAUSE - 10-15 min

Buffer, så begge spilledere er klar.

Afslutning - 30-60 min

Tilbage I egen tidslinie. Afslutning og debriefing.





Armin Zolas tidslinje er værd at forstå:

I 1945 bliver han taget til fange af, og lader sig rekruttere af, SSR. Han dør i 1972, og hans hjerne bliver uploadet til en computer. Han genopliver HYDRA som en femte kolonne i SHIELD, men i 2014, stopper Captain America ham. Den bunker, hvor Zolas computerhjerne har levet siden 70'erne bliver sprængt i luften, og Zola går tilsyneladende til grunde.

Zola undslipper dog, ved at uploade sin hjerne til en LMD, og går under jorden de næste ni år, mens han pønser på hævn. Da Tony Stark i 2023 (Endgame) bygger en tidsmaskine, bryder Zola ind i hans computer, og stjæler tegningerne. Han bygger i dybeste hemmelighed sin egen tidsmaskine, og tager tilbage til 1984 for at advare sig selv om fremtiden. Han bygger endnu en tidsmaskine i 1984, men da han bruger den, skaber han uforvarende tidslommen. Herfra, rejser han til 1948, for at dræbe Howard Stark, dels som hævn, dels for at slippe for Iron Man. Dette skaber den alternative tidslinie som 2014 SHIELD agenterne i dette scenarie kommer fra. Zola hjælper nu HYDRA komplotet på vej, op igennem historien, og hopper i tiden som nødvendigt, indtil han i 2014 igen må sende SHIELD agenter til tidslommen.

1948 agenterne kan, hvis de redder Stark, sikre at deres tidslinie forbliver den originale MCU tidslinie, hvor Stark ikke døde alligevel. 2014 agenterne kommer tilbage til deres egen tidslinie, hvor Howard Stark BLEV myrdet, men kan sikre at HYDRA fejler i DERES tidslinie.



Optakt 1948

BRIEFING, SSR hovedkvarter. Et støvet kontor, med brune vægge, mattede glasruder med skrift i moderne font. Der er en mere eller mindre konstant tåge af røg fra de uendelige mængder af filterløse cigaretter agenterne pulser på.



Spilpersonernes chef, Oberst Phillips, beordrer dem at passe på Howard Stark, der er på besøg i byen. Stark er en genial videnskabsmand, der også er en notorisk krukke, kvindebedårer og playboy. Phillips giver spilpersonerne Starks personlige fil (handout) Stark er også en af grundlæggerne af SSR, en højt dekoreret krigshelt, og en af hovedmændene bag Captain America projektet. Han er med andre ord en VIP. Frieda, der ellers normalt ikke får lov at komme med på feltopgaver, skal med fordi Stark personligt har bedt om hende på sit bodyguard hold.

Stark skal holde tale om fremtidens teknologier til en event for byens spidser. Eventen foregår på et fancy hotel i den dyre ende af Manhattan. Stark insisterer på at hele teamet skal dukke op i pænt tøj, og har sendt sin meget britiske butler Jarvis ud med passende jakkesæt til herrerne, og en cocktail-kjole til Frieda. Jarvis briefer om lokationen, og spilpersonerne planlægger hvordan de vil beskytte Stark. Denne scene skal holdes kort: Stark kuldkaster alle deres planer alligevel, men giv spillerne tid til lige at spille deres karakterer varme.



Edwin Jarvis er den perfekte britiske butler. Han taler med stærk britisk accent, er høflig, men også bestemt. Hvis spilpersonerne går for meget i planlægningsmode, vil han minde om at konferencen altså starter lige om lidt. Carnaby er også britisk, så måske han og Jarvis kan finde lidt fælles grund over det. Jarvis vil synes at Mitch er en frisk knægt, Blonsky er en amerikansk bonderøv, og at Frieda er charmerende og at kjolen klæder hende. Han er også klar over at Stark sikkert har tænkt sig at flirte med Frieda.



KONFERENCEN

Ude på hotellet er konferencen "Fremtidens teknologi" godt i gang: Der er et rend af New Yorks spidser, industrimagnater og videnskabsfolk der ryger dyre cigarer, drikker champagne og spiser kanapeer serveret af smukke kvinder i afslørende kjoler. Der er ganske få kvinder på stedet, udover de kønne servitricer, men der er et par stykker: En filmstjerne her, en industrimagnats armpynt der, men ellers er scenen domineret af rige, hvide midaldrende mænd. Teamet er blevet bedt om at være diskrete. Da Howard Stark ankommer, hilser han hjerteligt på Frieda først, derefter kort på de andre. Han er rimelig ligeglad med hvad Agenterne havde forestillet sig: Han insisterer på at han kun gider have Frieda tæt på sig, og at de andre må passe på ham "fra afstand. Derovre f.eks. Tag en dry martini med tilbage til mig... og en til frøken Bauer. Det ER stadig frøken ikke?". Han er med andre ord skideirriterende, har ingen intentioner om at lade agenterne bestemme hvor han må gå hen og ikke gå hen, og er i det hele taget mere interesseret i at spille smart og flirte useriøst med Frieda.

Det er en anden tid. Det er vigtigt at du får etableret 1948 stemningen, og lader spilpersonerne læne sig grundigt ind i den. I 1948 ryger alle cigaretter eller cigarer. Også indenfor. Kvinder er andenrangsborgere, hvis job mest er at se kønne ud og grine af deres mænds vitser. Mænd sidder på magten, og det er helt normalt for en rig ældre herre at klappe en køn ung kvinde i måsen. Det kan være hun fniser koket, eller stikker ham en kæmpe flad. I begge tilfælde vil de andre mænd der kigger på sikkert synes det er mægtigt skægt. For spilpersonerne er dette også mere eller mindre naturligt.



Howard Stark er en genial videnskabsmand, industrialist, succesfuld forretningsmand og notorisk skørtejæger. Han er charmerende og intelligent, og enormt selvglad. Meget af hans fremtoning er dog påtaget: Under den overfladiske selvglade playboy, arbejder hans hjerne konstant dobbelt så hurtigt som folk omkring ham. Han har respekt for Frieda, og er vred på arrangørerne af konferencen fordi de ikke har inviteret hende, bare fordi hun er kvinde, og Østriger. Han gør et nummer ud af at præsentere hende som "Den geniale Dr. Bauer" for diverse ældre hvide mænd, og flirter skamløst med hende. Han forsøger på sin egen måde at give hende en VIP oplevelse.



TALEN

Da tiden nærmer sig, hvor Stark skal holde sin tale, må spillersonerne gerne være godt og grundigt trætte af ham. Inden han skal på scenen, insisterer Stark på kort at forberede sig på sin tale i et omklædningsrum backstage, alene. Da han kommer ud igen, er han ikke særligt snakkesalig, men styrer direkte mod scenen. Stark bliver introduceret af New Yorks borgmester, og begynder sin tale, sandsynligvis med spillersonerne i kulisserne, og fordelt omkring i salen. Lad spillerne forklare hvordan de passer på Stark, og find på et sted Borgmesteren placerer sig, hvor de ikke holder helt så meget øje med ham: Enten i kulisserne, på en stol på scenen, eller på en stol bag ved talerpulten.

Stark taler om sine teorier om multiverset, da borgmesteren uden varsel skyder Stark på klods hold. Stark falder omkuld, blødende fra et dødeligt sår. Folk i salen går i panik og flygter imod udgangen i kaos.

Borgmesteren ændrer pludseligt udseende: Det er ingen ringere end Armin Zola, som adskillige af spillersonerne genkender. Han kagler ondt og råber "Hail HYDRA" inden han stormer væk. Folk i salen går i panik, og flygter mod udgangen i ren kaos. Spilpersonerne kan sagtens tage forfølgelsen op af Zola.

FÆLDEN

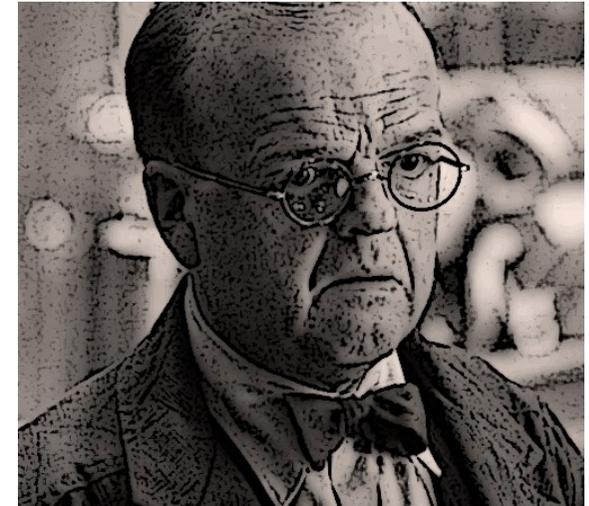
Spilpersonerne løber ret nemt Zola op: Han er ikke ligefrem Captain America. De fanger ham i en baggyde bag hotellet, men det lykkes ham at ramme dem alle i et, eller to skud med en mærkelig skyder, anderledes end den han skød Stark med. Spilpersonerne ser et skarpt lysglimt, og mister bevidstheden.

PAUSE

Heromkring er det godt tidspunkt at holde en kort pause. Spilpersonerne er blevet ramt af Zolas tidsportalpistol, og er blevet sendt til tidslommen. Nu skal du finde 2014 spillederen, så I kan udveksle spillere efter pausen.

Du skal sende **Kelly Blonsky** og **Frieda Bauers** spillere ind til 2014 spillederen, og du vil modtage **Elizabeth Carnaby** og **Björn Karlsson** fra 2014 spillederen. Det er sjovest, hvis spillerne ikke snakker så meget med hinanden inden I går I gang med tidslommescenen.

Når dit nye hold af spillere er klar, kan I gå igang med at spille tidslommescenen.



Det er vigtigt at DU husker hvad der foregår i denne scene, og gør det tydeligt for dem, at de mister Stark af syne ihvertfald et kort stykke tid. Du må også gerne gøre et nummer ud af, at han opfører sig anderledes når han kommer ud igen. Når spilpersonerne kommer tilbage i tredje akt, skal de have mulighed for at udskifte Stark med en LMD, så det er DEN der i virkeligheden bliver skudt af Zola. Zola selv, er også en LMD: Det er derfor han kan ændre udseende.



OPTAKT 2014

Brief kort spillerne om, at scenariet foregår i en alternativ tidslinje, hvor der ingen Iron Man er, hvor New York blev angrebet af Chitaurier, ledt af Guden Loke, og besejret dels af SHIELD, dels af Avengers, ledt af Captain America. Cap mistede livet i slaget, og dagen blev reddet. Frygten for et eventuelt nyt angreb har betydet, at SHIELDS budget er nærmest uendeligt nu.

Spilpersonerne fejrer afslutningen af deres seneste sag i deres kontor. Det er et lille felt-kontor i udkanten af Washington de har brugt under sagen. Sagen (der i øvrigt er ligegyldig for resten af historien) handlede om nogle skurke der stjal og solgte artefakter fra slaget om New York. Sagen er nævnt i et par af spilpersonerne. Bed hver af spillerne om at beskrive en sej ting de selv gjorde for at løse sagen: Det kan være at Tyrone skød nogle af skurkene, Björn demonterede en bombe, eller noget helt tredje. Det er op til spillerne. Ideen er at få spillerne varmet op til genren, og til deres karakterer.

Når du mener de er klar, bliver Elizabeth ringet op af deres chef, Robert Gonzales.

Mission

Gonzales sender dem afsted på en rutinemission: De skal køre til en gammel militærbase i New Jersey, og hente en kuffert. Gonzales sender kodeord og ordrer til Elizabeths telefon. Gonzales kan fortælle dem, at det egentlig var meningen af et hold fra STRIKE, SHIELDS tunge indsats styrke, skulle hente kufferten, men de blev sendt på en anden hasteopgave, så nu lander den altså på Elizabeths skrivebord. Når de har hentet kufferten, skal de køre den til Triskellion, hvor den skal afleveres til projekt Insight.

Teamet har en stor sort SUV med tonede ruder, og en fuld taktisk pakke, dvs. alt hvad hjertet begærer af våben, skudsikre veste osv. Kør en kort scene, hvor spilpersonerne er på vej til basen. Lad dem komme ind i deres karakterer.



Spilpersonerne ved at det i morgen er planen at tre kæmpe helicarrers skal lette fra SHIELDS hovedkvarter: Triskellion.

De er kæmpestore, svært bevæbnede, og behøver aldrig at lande. De er første skridt i et initiativ der skal beskytte verden mod et eventuelt nyt angreb af samme slags som slaget om New York.



Basen

Basen ser umiddelbart forladt ud: der gror højt græs, vejen er ikke vedligeholdt osv. Der er dog en vagt ved indgangen, og hvis man kigger lidt tættere efter, kan man se alle mulige højteknologiske overvågnings- og sikkerhedsdimser: Sensorer, kameraer og så videre: Nogen har lagt en masse arbejde i at gøre basen ekstremt svær at snige sig ind på, OG gjort hvad de kan for at få det til at se ud som om den ikke er i brug længere. Vagten ved indgangen undersøger grundigt agenternes ordrer. Han forventede et STRIKE team, men spilpersonernes papirer og ordrer er i orden, så han dirigerer dem til en hangar hvor de skal hente kufferten, hos sergent Brock.

Basen er i virkeligheden HYDRAs hovedkvarter. Alle der arbejder på basen er SHIELD agenter, der i virkeligheden er tro imod HYDRA, og de er i højt beredskab: I morgen, når de tre helicarriers letter, er det meningen at HYDRA vil overtage SHIELD, og alle på basen gør klar til det. Det meste aktivitet foregår dog indendørs, og under jorden, så udenfor ligner det stadig en forladt militærbase. Hvis spillerne leder efter data om basen:
Basen var engang hjemsted for Captain Americas enhed, under anden verdenskrig. Efter krigen blev den brugt som en del af projekt Papirclips. (handout) Efter ca. 1984 er der intet nævnt om den. Som om den holdt op med at eksistere. HYDRA, eller mere præcist, Zola, har slettet basen fra SHIELDS databaser.

Hangaren

Inde i hangaren er der en MASSE aktivitet: Agenter, soldater og svært bevæbnede STRIKE folk har travlt med alle mulige ting: En række PMVer er ved at blive fyldt med diverse isenkram og våben, tre Quinjets er ved at blive gjort klar til at lette. Der er svejsegnister, gaffeltrucks der kører med store kasser, befalingsmænd der råber ordrer og generelt en masse larm og aktivitet. Sgt Brock er nervøs over at udlevere kufferten til spilpersonerne, fordi han forventede et STRIKE team, men spilpersonernes tilladelser er i orden, så i sidste ende får de udleveret en låst sort plastickuffert, som en hærdebred soldat slæber ind i bagagerummet på agenternes SUV. Kufferten indeholder styrechips til de tre helicarriers der skal i luften imorgen. Styrechipsene giver Hydra kontrollen over de tre helicarriers, og det er hjertet af HYDRAs plan om at overtage magten fra SHIELD.

Efter de har fået kufferten, bliver de mindet om at de skal køre til Triskellion og aflevere kufferterne til project Insight. De må under ingen omstændigheder åbne kufferterne.



HYDRA var oprindeligt Nazi-Tysklands våbenforskningsdivision, ledt af den geniale skurk Johann Schmidt, også kendt som Red Skull! Ved slutningen af Anden Verdenskrig, brød HYDRA med Nazi Tyskland, for at blive en selvstændig magtfaktor. SSR og Captain America stoppede dem dog, dræbte Red Skull, og tog Armin Zola, deres chef videnskabsmand til fange. Siden 60erne, har Zola arbejdet på at genetablere HYDRA i dybeste hemmelighed, som en parasit inden i SHIELD. Basen er, udover at indeholde Zolas hjerne, HYDRAs hovedkvarter.

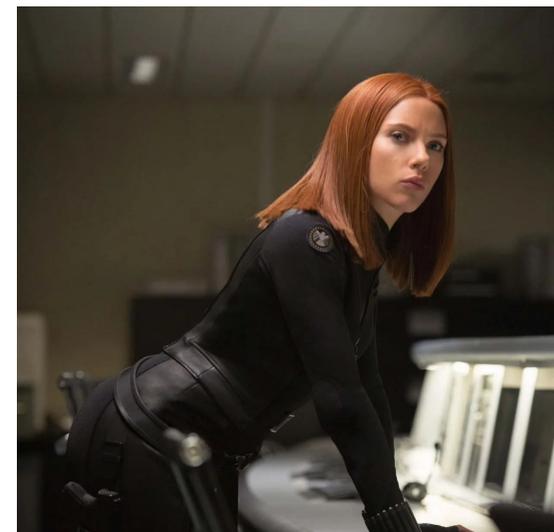


Black Widow

Spillerne drejer om et hjørne i Washington, på vej mod Triskellion. Det er en tom vej i et halv-øde industrikvarter. De kører under en motorvejsbro, og der står pludselig Black Widow midt på vejen og holder dem op. Spilpersonerne kender alle til Black Widow: Hun er en Avenger, og en af Nick Furys tætteste agenter. Hendes rang i SHIELD er lidt uklar, og hun arbejder som regel alene. Ingen af spilpersonerne kender hende personligt særligt godt.

Hun ved ikke om spilpersonerne er nogen hun kan stole på, men har valgt at give dem en chance. Hendes plan er simpelthen at bede spilpersonerne om lov til at undersøge kufferten. Black Widow ved godt hvad der er, eller rettere burde være, i kufferten. Hun planlægger at læse indholdet af chippen, og om nødvendigt omprogrammere den. Mens spilpersonerne snakker med hende, modtager de et opkald fra STRIKE til alle agenter: Black Widow er eftersøgt, Nick Fury er forsvundet, og Black Widow er mistænkt for at være involveret. Black Widow hører også opkaldet. Dette er et fint tidspunkt for hende at sige "Well....this is awkward"

Det er muligt spilpersonerne forsøger at arrestere Natasja her: Det ville være det regelrette at gøre, og hendes opførsel er ret mistænksom. Nat vil forsøge at overtale dem til at lade hende kigge på chipsene, og forklare dem om det HYDRA komplot hun mistænker. Hvis SPerne forsøger at arrestere hende, forsøger hun at banke dem, og sikre sig chipsene. Hvis SPerne samarbejder med Nat, vil hun kigge i kufferten sammen med dem.



Natasja Romanov har et stykke tid mistænkt at der er noget helt galt i SHIELD. Hun og Clint Barton, bedre kendt som Hawkeye, har på Nick Furys ordre undersøgt sagen, og de mistænker at STRIKE er HYDRA og at HYDRA planlægger noget lusk med Helicarrierne.

Romanov prøver derfor at få fingrene i styrechipsene og undersøge dem. Hun og Barton har banket det hold STRIKE agenter der skulle have hentet chipsene, og hendes plan er nu at få kigget på chipsene, og eventuelt omprogrammeret dem, hvis der er lusk med i spillet.



HYDRA slår til!

Uanset hvordan det går med spilpersonerne og Natasja, dukker et STRIKE hold op. Det er gået op for dem, at spilpersonerne aldrig skulle have haft kufferten, og da de ser Natasja sammen med spilpersonerne, går de uden tøven til angreb. De skyder en panserværnsraket der rammer under spilpersonernes bil, og kaster den om på siden. Gør kampen hurtig, beskidt og voldsom. Spilpersonerne kan godt blive såret, men ikke alvorligt. Black Widow er sejere end spilpersonerne, og reagerer lynhurtigt da angrebet går i gang: Hun er ude af spilpersonernes SUV, og på vej mod en hvid varevogn med en stor rustplet, inden de rigtigt når at reagere. Under kampen, mister spilpersonerne kort Black Widow af syne, da hun gemmer sig bag den hvide varevogn i den modsatte kørebane. Da hun kommer til syne igen, bliver hun dræbt af STRIKE holdet. Hun kan evt. tage en kugle for en af spilpersonerne, for at give dem ekstra dårlig samvittighed.

Kampen ender uundgåeligt med at STRIKE får omringet spillerne, og at spilpersonerne ser Armin Zola (der ligner sig selv fra ca. 1950). Zola kagler af dem, han tror de arbejder for Natasja, eller for Nick Fury direkte, og at de prøver at stikke en kæp i hans hjul. Han ender med at skyde dem med en sær skyder, der skaber en sort kugle der opsluger spillerne. Det er portalskyderen han skyder dem med, og den sender dem til tidslommen.

PAUSE

Heromkring er det godt tidspunkt at holde en kort pause. Spilpersonerne er blevet ramt af Zolas tidsportalpistol, og er blevet sendt til tidslommen. Nu skal du finde 1948 spillederen, så I kan udveksle spillere efter pausen.

Du skal sende Elizabeth Carnaby og Björn Karlsson spillere ind til 1948 spillederen, og du vil modtage Kelly Blonsky og Frieda Bauer fra 1948 spillederen.

Når dit nye hold af spillere er klar, kan I gå igang med at spille tidslommescenen.



Gør et nummer ud af, at Black Widow gemmer sig bag den hvide varevogn med den store rustplet, og at de kortvarigt ikke kan se hende. Når spilpersonerne kommer tilbage i slutscenen, kan de bruge varevognen til at skifte Black Widow ud med en LMD.



Tidslommen

Tidslommen er et lille lommeunivers Fremtids-Zola har skabt ved et uheld, da han besøgte sig selv i 1984. 1984-Zola er en bevidsthed i en 1984-æra supercomputer: Et stort rum fuld af computere, magnetbåndstationer og blinkende LED lys.

I tidslommen gentager de samme 53 minutter sig igen og igen, og 1984-Zola er fanget i tidsloopet, uden at være klar over det. Zola kan IKKE huske hvad der er sket i tidligere gennemløb af loopet. Han tror, at han er i sikkerhed i sin bunker i 1984, og at han beskytter sin egen fremtid ved at eliminere agenterne. Han er ikke klar over, at han har løbet igennem den samme tidsløkke utallige gange. Fra hans synspunkt, fik han besøg af sig selv fra fremtiden, og fik en lang snak om hvordan planerne udvikler sig igennem 90'erne, 00'erne og indtil de i 2014 endelig lykkes. FremtidsZola tager afsted til 1948 for at myrde Howard Stark, men noget går galt i processen, og lommeuniverset splitter ud fra tidslinjen.

Spilpersonerne ankommer cirka samtidig til tidslommen, to af dem (en fra 1948 og en fra 2014) kommer til sig selv i et rum plastret til med elektronik, ledninger, skærme og andet. De to andre vågner efter få minutter, men starter hver løkke uden erindring om de tidligere loops, mens de to der er ved bevidsthed husker alt, også fra tidligere gennemløb af loopet.

Efter 53 minutter i bunkeren, begynder alle at opleve skarpe lysglimt, der over få minutter stiger i intensitet, og ender med en skarp smerte, inden de igen vågner i portalrummet. Hvis de, inden de 53 minutter er gået, kan få liv i portalmaskinen kan den sende dem tilbage til det tidspunkt og sted de kom fra, med fuld hukommelse om deres oplevelser i tidslommen. Du er, som spilleleder, velkommen til at slå dine spillere ihjel igen og igen i tidsloopet. Når en spilperson dør, skal du hurtigst muligt runde loopet af, og genstarte det (så det ikke er for kedeligt for spilleren) Første gang igennem loopet, dræber du hele holdet hurtigt, så spillerne forstår hvordan tidsløkken fungerer.

Forløb

Spilpersonerne starter hver gennemgang af loopet ved godt helbred og med alt deres grej. Björn og Sparky, samt Bauer og Clark kan ikke huske forrige gennemløb.

2014 spilpersonerne har ikke styre chipsene med.

Du og din med spilleleder spiller tidsløpet samtidigt, men udveksler fire af spilpersonerne med hinanden.

1948 spillederen spiller med Elizabeth Carnaby.

Björn Karlsson - Besvimet ved starten af loopet

Keith Carnaby

Mitch "Sparky" Johnson - Besvimet ved starten af loopet

2014 spillederen spiller med

Kelly Blonsky

Frieda Bauer - Besvimet ved starten af loopet

Tyrone Isaacs

Andrew Clark - Besvimet ved starten af loopet



Første gennemløb: Lære hinanden at kende

SSR agenterne og SHIELD agenterne skal lære hinanden at kende, og finde ud af at de er på samme side. **Mike** kender til **Frieda** igennem hendes arbejde, og han beundrer hende.

Elizabeth er **Keiths** barnebarn, og kan genkende ham fra billeder fra sin barndom.

SSR agenterne har ingen mulighed for at kende til SHIELD agenterne, så det er op til spillerne at få etableret tillid. Hold øje med, hvad de besvimelede karakterer siger først, når de vågner, og skriv evt. nogle citater ned.

Agenterne er i sikkerhed i portalrummet de første 10 minutter. Efter 10 minutter begynder der at sive grøn giftgas ind gennem to riste oppe ved loftet. Giftgassen er øjeblikkeligt dødelig, men man kan ret nemt stoppe ristene til, hvis man ved gassen er på vej.

Andet gennemløb: Hukommelsestab

De to spillere der er bevidstløse, vågner op uden at kunne huske forrige gennemløb. Hvis de gentager det første de sagde da de vågnede, er det ekstra godt. De to andre vil formentlig regne ud, at de er i et tidsloop, og gøre noget ved giftgassen, eller få alle ud af rummet. Der skal igen etableres tillid mellem SSR og SHIELD, og mellem de der ved at dette er et tidsloop, og dem der ikke gør. .

Tredje og videre gennemløb: Samarbejde

Nu kan I begynde at skippe over de ting spillerne HAR fundet løsninger på: Etablere tillid, forklare de andre hvad der er foregået i de tidligere loops, undslippe giftgassen etc. Spillerne skal mindes om at det samme gentager sig igen og igen, men I behøver ikke spille det igen og igen. Hvis spillere laver et eller andet der tager lang tid, kan du lade dem opleve enden af tidsloopet, så de finder ud af at de altså kun har 53 minutter inden næste reset. Du kan også roligt slå dem ihjel igen og igen, men forsøg at nakke dem alle, hvis en af dem dør, eller skippe hurtigt videre til næste loop, så de "døde" spillere ikke ked-er sig. Lad endelig døde spillere blive i lokalet og give råd til de overlevende.

Efterhånden vil spillere kunne udforske hele basen..



Lad spillerne beskrive scener, hvor de HAR været igennem det samme 100 gange før: Måske skyder Blonsky nonchelant dræberrobotterne, uden at kigge i deres retning, fordi han ved præcis hvornår og hvor de kommer. Måske "gætter" Carnaby den 8 cifrede kode til en dørlås, måske noget andet.

Tænk svært computerspil, hvor man har kørt igennem den samme del igen og igen, indtil man kan det perfekt.

Det er OK at det er uklart HVOR mange gange de løber igennem tidsløkken.



Portalrummet

Spilpersonerne starter hvert gennemløb i portalrummet. To af dem er bevidstløse, de andre to kortvarigt blændede af stærke lysglimt. De bevidstløse spilpersoner vågner efter et par minutter. Rummet er fyldt med elektronik, kraftige højenergikabler, og alt muligt hightech udstyr. Efter 10 minutter i rummet, bliver det fyldt med grøn giftgas fra to riste oppe ved loftet.

Kontrolrummet

..er rundt, og omkranser portalrummet fuldstændigt. Der er to døre ud: Den ene leder til lagerrummet, den anden til Zolas Hjerne.

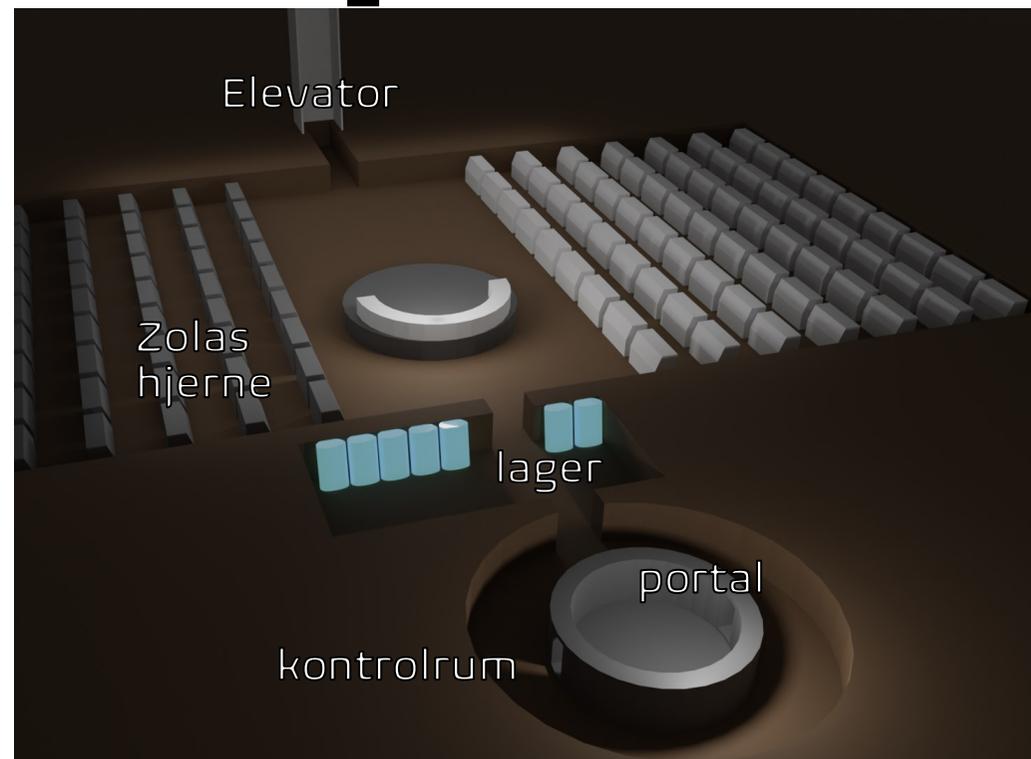
Der er vinduer ind til Portalrummet: Tykke solide skudsikre ruder. Der er også en kontrolpult med en masse håndtag, indstillinger og knapper på. Det er kontrolpulten der definerer hvilken tid tidsportalen er indstillet til. Det er komplet umuligt for spilpersonerne at regne ud hvordan alting skal indstilles for at de kan komme "hjem", og der er nærmest uendelige kombinationsmuligheder. De mere teknisk orienterede af spilpersonerne kan dog regne ud at det er en tidsmaskine..

Efter cirka 10 minutter i kontrolrummet åbner den anden dør, og fem dræberbotter stormer ind og åbner ild mod spilpersonerne.

Lagerrum

Der er en sidedør i kontrolrummet, der leder til et lagerrum, hvor Fremtids-Zola har stashet nogle ting: blandt andet to "blanke" LMD kroppe i en glaskuppel. Lagerrummet indeholder også fem dræberbotter, der skal bruge cirka ti minutter på at lade op, inden de kan aktiveres. (Det er derfor Zola først sender dem til kontrolrummet efter 10 minutter). Hvis man når frem til dræberbotterne inden de ti minutter er gået, kan man rykke opladerkablerne ud af dem, inden de er klar til at angribe. Der er også våben og udstyr i lagerrummet, som spilpersonerne kan tage.

Dræberbotterne er en afart af LMDer, der er specialiserede i kamp: tænk soldater, som man kan slå ihjel uden dårlig samvittighed.





Zolas hjerne

Zola er i 1984 lagret i et stort rum, på kilometervis af magnetbånd, og i hundreder af computere på størrelse med køleskabe. Udover adgang til kontrolrummet, er der en dør til en elevator. Der er en konsol i midten af rummet, med et par store monokrome skærme (grønt på sort baggrund), et stort kamera Zola kan bruge til at "se" hvem han taler med, og et ældgammelt keyboard. Der er også, ret overraskende, en moderne 2023 terminal koblet til den ældgamle computer. Fremtids-Zola tog den med fra fremtiden, og har koblet den til 1984-Zolas computer. 2023 terminalen har sandsynligvis mere computerkraft end resten af rummet tilsammen. 2014 spillerne kan koble deres eget udstyr til den moderne terminal, men det er egentlig ikke nødvendigt: Når de begynder at pille ved terminalen, vågner 1984-Zola til dåd, og viser sit ansigt på en af skærmene, og taler med dem gennem et højtalersystem.

Zola **tror** at han lige har sagt farvel til Fremtids-Zola, som har lovet at komme igen: Det skete umiddelbart før tidsloopet starter.

Zola **aner ikke** at han er fanget i et tidsloop: Han husker intet om tidligere gennemløb.

Zola **kender alt** til fremtids Zolas planer: At han vil dræbe Howard Stark, at han har infiltreret SHIELD med HYDRA-agenter (en plan der allerede var godt igang i '84 og længe før)

Zola **er klar over** at han har mistet kontakten med omverden, men aner ikke at tidsloommen er skyld i det. .

Zola er blændende intelligent. Hvis SPerne overbeviser ham om, at han lever i et tidsloop, vil han gerne lave en handel med dem: Han hjælper dem ud af tidsloopet, og de tager ham med til fremtiden, og installerer ham i en LMD. Han vil forsøge at få sin frihed, men kan acceptere fangenskab. Zola er først og fremmest en overlever.

Zolas sind er optaget på "kilometervis af magnetbånd", ved vi fra filmene, så hans bevidsthed fylder mange megabyte, måske endda flere Gigabyte ! Heldigvis har flere af karaktererne fra 2014 USB nøgleringe, mobiltelefoner og lignende, så de kan sagtens tage en kopi af hans hjerne og tage med.

Zola kan indstille portalrummet, så spillere kan komme hjem hvor de kom fra. Han kan IKKE sende dem til andre tider eller steder, og han regner med, at de nok vil ankomme cirka en times tid *før* de blev sendt afsted.

Zola kan ikke kontakte de andre tidslokker, hvis spillerne overhovedet regner ud at de



Zola er genial, men også en kujon. I spiltesten lykkedes det spillerne at overbevise Zola om, at fremtids Zola havde snydt ham, og efterladt ham i tidslokkeren for at dø.

Zola ved at han har mistet kontakten med omverdenen. Han tror muligvis at spillere har kappet ledningerne til udenfor, og er nervøs for sit skind. Han kan forsøge at uploade sig selv til en LMD og flygte. Hvis han er trængt op i en krog, vil han forhandle.



findes.

Zola kan forklare SPerne om basal tidsrejse- og multivers-fysik: Hvis de møder tidligere versioner af dem selv, skaber de et paradoks, og dermed en ny tidslinje, hvis de er heldige, eller en tidslomme som den de er i, hvis de er uheldige.

Zola har intet problem med at sælge fremtids-Zola ud: Han vil gøre hvad som helst for at slippe ud af tidslommen.

UDENFOR

Der er en armeret dør i Zolas hjerne, der leder til en elevator op. Elevatoren virker ikke, men Agenterne kan åbne en lem i loftet af elevatoren. De kan se op, og se at elevatorskakten ender i et pulserende lysskær, en slags kraftfelt. Hvis de rører ved kraftfeltet, kollapser tidslommen katastrofalt, alle dør, og tidsloopet gentager sig.

Lommeuniverset er en kugle, med centrum i portalrummet, og ca. 100 m i radius.

Kuglen bliver langsomt mindre og mindre, og bliver ikke "nulstillet" når loopet nulstilles. Du kan bruge det til at give dem lidt ekstra stress på, hvis de har løbet igennem mange loops, kan du lade kraftfeltet dukke op inden i Zolas hjerne, så de kan se det komme tættere på .

Opsummering

Spilpersonerne starter denne akt, med at opdage at deres to kammerater er væk, og med at møde Agenter fra en anden tidsalder. De bliver dræbt af diverse af Zolas fælder, og lærer at de er i et tidsloop, hvor kun to af agenterne kan huske hvad der skete i forrige loop. De etablerer en rutine, hvor de undgår Zola fælder, og etablerer tillid med hinanden. De finder Zola, og finder ud af hvad der foregår.

De kan lave en handel med Zola: Hvis de tager ham med ud af tidslommen til fremtiden, vil han hjælpe dem. De kan putte ham i en USB stick eller i en LMD og tage ham med.

Zola kan indstille tidsmaskinen til at **sende spilpersonerne til deres egen tid**, cirka en times tid før de blev sendt afsted. De må for alt i verden **undgå at påvirke** det forløb der allerede ER sket for dem selv. De bør **have en slagplan**, inden de tager tilbage til deres egen tid.

Pause

Her holder du en ny pause. Du sikrer dig at din medspilleleder er færdig med sin gennemspilning af tidslommen. Du kan bruge pausen som elastik.



LMD: Live Model Decoy: En robot, der kan genskabe en anden persons udseende perfekt. De kan endda opføre sig som den person de skal efterligne. Robotten kan scanne og genskabe udseende for en person lynhurtigt.

SPerne kan bruge LMDer til at **erstatte Howard Stark** så han ikke bliver dræbt i 1948, eller til at **erstatte Black Widow** i 2014, så HUN ikke bliver dræbt. De kan give 1984-Zola en ny krop.

De fem dræberrobotter er LMDer sat til soldater drone tilstand: De har et helt blankt ansigt, uden næse, mund, hår og øjne. Ellers er de ca. lige så seje som en veltrænet soldat.



Spilpersonerne vender tilbage til deres egen tid. De "lander" i en baggyde bag hotellet, c.a. en time før Stark blev myrdet. Den tidligere version af dem selv er i fuld gang med at passe på Stark inde i bygningen. Hvis bare en af grupperne havde en LMD med sig fra tidslommen, har gruppen en LMD. De har næppe Zola med sig, idet han meget hellere vil til fremtiden end til 1948, hvor han er en velkendt krigsforbryder.

Spilpersonerne vil forhåbentlig gerne bruge deres ekstra time til at forhindre Stark i at blive myrdet, men udfordringen er, at de skal gøre det uden at ændre noget som helst af det deres fortidige version af dem selv oplevede!

De kan løse opgaven med den LMD de har med: De kan sætte den i stedet for Howard Stark, inden han bliver myrdet, så det er robotten der dør, i stedet for den rigtige Stark. I indledningen mistede spilpersonerne Stark af syne kortvarigt, umiddelbart før hans tale, mens han insisterede på at forberede sig: Det er et fint tidspunkt at erstatte ham med LMDen.

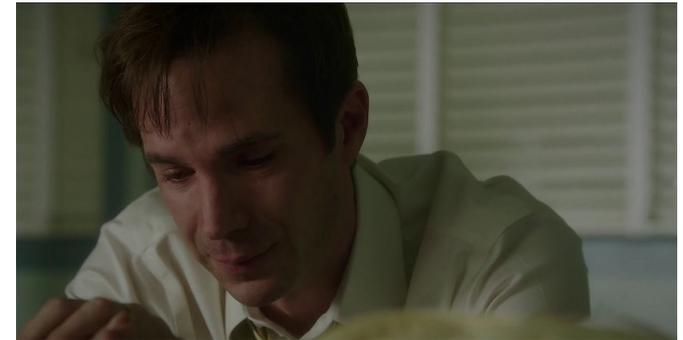
Det er vigtigt at de ikke snakker med tidligere versioner af sig selv, og at de lader den tidligere version af sig selv blive sendt til tidslommen. Hvis de gør det alligevel, så lad evt. universet kollapse, og lad dem dukke op igen i baggyden, ca. en time før Stark blev myrdet.

LMDen kan kopiere Stark, næsten øjeblikkeligt, ved bare at røre ved ham. Det nemmeste er nok bare at slå ham ned, og lade LMDen røre ved ham, og gå ud til den fortidige version af dem selv. Herefter skal de sådan set bare lade Stark-LMDen blive myrdet, og fange eller dræbe Fremtids Zola lige efter at han har zappet den fortidige version af dem selv til 1984. De skal sørge for at skaffe liget af Stark LMDen af vejen. Jarvis ligger grædende på knæ og holder den i hånden.

De vil sandsynligvis blive nødt til at forklare både Stark og Jarvis hvad der er foregået, men om de derudover vil fortælle nogen om hvad der skete, er op til dem. Stark kan forstå historien, og kan overbevises om at den er sand.

Rund scenariet af, når du mener at trådene er redet ud.

Nå ja.... Den RIGTIGE borgmester ligger bagbundet i bagagerummet af hans bil, hvor Zola efterlod ham.



Det er svært at regne ud hvad det er meningen man skal gøre. I spiltesten regnede en af spillerne det ud da de fandt LMDerne i basen.

Hjælp dine spillere på vej, ved f.eks. At hjælpe dem med at opsummere en god plan. Giv dem tid til at planlægge, og giv dem de hints de har brug for.

HVIS du mener de skal have lidt mere modstand, kan du e.v.t. lade Jarvis vandre ind i lokalet, mens holdet står rundt om en bevidstløs Stark, eller på andre måder blive et problem.

Du kan også lade dem have en diskussion om hvad de skal gøre med LMD liget af Stark: Det er spændende tech, men risikerer de et paradoks hvis de beholder det?



Agenterne vender tilbage til 2014, knap en time før de blev sendt afsted til fortiden. De er på en skrotplads, lige i nærheden af den motorvejsbro hvor de blev angrebet af STRIKE og Zola.

Den Hvide varevogn, med den store rustplet på, står parkeret på skrotpladsen: Den kan de sagtens stjæle. De vil forhåbentlig gerne bruge deres ekstra chance til at forhindre Zolas plan om at overtage kontrollen med Helicarrierne.

Udfordringen er, at de er nødt til at gøre det, UDEN at ændre den oplevelse den tidligere version af dem selv havde! De skal med andre ord sørge for at deres tidligere selv falder i bagholdet, at de ser Natasja Romanov dø, og at Zola får sendt dem til tidslommen. Hvis de alligevel interagerer med tidligere versioner af sig selv, kan du evt. lade universet kollapse, og lade dem vågne igen på skrotpladsen, alt efter hvad du mener vil være sjovest.

Hvis de har en LMD eller to med sig, kan de bruge den til at erstatte Natasja Romanov, inden hun bliver dræbt. Det kan i givet fald ske bag den hvide varevogn de så hende gemme sig bag. Det er også muligt de bare accepterer at Romanov dør, og fokuserer på at besejre Zola.

Her har de alle muligheder for at lægge et baghold, og ordne STRIKE holdet: De ved præcis hvor Strike holdets PMVer kommer til at stå under kampen, og de har god tid til at forberede sig. De ved også hvor deres egen bil kommer til at være, og hvor Zola skyder dem med portal skyderen.

Hvis alt går som det skal, kan de besejre STRIKE holdet og fremtids-Zola, måske endda Natasja Romanov. Herefter kan de enten give chipsene til Romanov, eller ringe til Fury. I begge tilfælde, dukker Fury op efter få minutter i en Quinjet, og tager chipsene med sig. Han flyver tilbage til Triskellion, og ordner de tre Heli carriers, og heltene bliver debriefet af ham.

Han vil gerne have en ordentlig forklaring på hvad der er sket.



Det er ikke meningen at spilpersonerne skal med ud og smadre Helicarrierne - Deres opgave er sådan set løst, når de har overladt chipsene til Fury.

Men der er bonus point for at redde Black Widow: Det kan lade sig gøre, hvis de skifter hende ud med en LMD, uden at lade fortidsversionen af dem selv se det.

PROJEKT PAPIRCLIPS

(ref: Tidligere, Operation overcast)

DATO:

27 Nov. 1946

KLASSIFIKATION:

Klassificeret.- YDERST HEMMELIG

FORMAAL:

Under Krigen tog SSR adskillige videnskabsfolk af Tysk, Østrigsk, Schweizisk og andre nationale baggrunde til fange. Mange af disse arbejdede for Det tredje Rige /HYDRA under krigen, og har ekstrem værdifuld viden og værdifulde egenskaber. Formålet med Projekt Paperclips er at rekrutterede disse videnskabsfolk i SSR forskning.

OPSUMMERING:

Når SSR under krigen tog HYDRA soldater eller spioner til fange, begik de ofte selvmord med cyanid piller, for at demonstrere deres fanatiske loyalitet til RED SKULL (se ref. personlig fil: RED SKULL). De videnskabsfolk vi har taget til fange, specielt hen under slutningen af Krigen, er dog ofte blevet taget levende. Nogen af disse videnskabsfolk har arbejdet under tvang i krigen, ved vi fra agent Frieda Bauer (se ref. rapport af 1946 - ref 22394588).

PAPIRCLIPS Kategori 1: Identificer videnskabsfolk der har arbejdet for HYDRA imod deres vilje, og tilbyd dem almindelig rekruttering. Betragt disse som befriede krigsfanger.

PAPIRCLIPS Kategori 2: Identificer videnskabsfolk der har arbejdet villigt for HYDRA, men nu ønsker at skifte side. Tilbyd rekruttering, men giv begrænset klassificering.

PAPIRCLIPS Kategori 3: Identificer videnskabsfolk direkte involverede i krigsforbrydelser og forbrydelser imod menneskeheden. Debrief og afhør for maksimal vidensudvinding, og udlever til Nürnberg med henblik på retsforfølgelse.

PAPIRCLIPS Kategori 4: Armin Zola (se ref. personlig fil Armin Zola) var HYDRAs ledende videnskabsmand. Han er, at H. Stark, beskrevet som en af verdens fremmeste ingeniører, sandsynligvis endda dygtigere end Stark selv. Af hensyn til Zola enorme strategiske værdi, er det besluttet indtil videre at hemmeligholde at han er i SSRs varetægt og IKKE udlevere ham til Nürnberg.

PERSONLIG FIL

NAVN:

Arnim Zola

FØDT:

12 marts, 1902.

Nationalitet:

USA, Schweiz oprindeligt

OPSUMMERING:

A.Z. meldte sig under SAs faner i de tidlige dage af Nazipartiet i Tyskland. Han blev rekrutteret af Johann Schmidt (ref. personlig fil, RED SKULL 874462) i 1934, til HYDRA. A.Z. steg hurtigt i graderne, og var allerede da krigen brød ud i 1939 HYDRAs ledende forsker.

Zola arbejdede under krigen med avanceret robot teknologi, og udviklede bla. et funktionsdygtigt exoskelet der kunne give en almindelig trænet soldat fysisk styrke på niveau med Captain America. Zola var også involveret i diverse stærkt uetiske initiativer med det mål at genskabe super soldat serummet.

A.Z. blev taget til fange af Kaptajn Steve Rogers (se ref. Captain America 4345780888, ref Steve Rogers: 22349975) i marts 45. A.Z. er den højest rangerende HYDRA operatør SSR, eller nogen andre allierede for den sags skyld, har været i stand til at fange i live. A.Z. valgte, i modsætning til de andre, IKKE at tage sin cyanid pille.

Igennem debriefing af A.Z. står det klart, at hans selvopholdelsesdrift, og hans øvrige selviskhed er en langt vigtigere faktor end hans ideologi. Zola ser sig selv som HYDRA før Nazist, men hans selvinteresse er stadig vigtigere for ham end hans loyalitet til HYDRA.

STRATEGISK BETYDNING:

A.Z. er formodentlig verdens skarpeste hjerne, når det kommer til praktisk anvendelig ingeniørkunst og teknologisk innovation. Hans energivåben designs, men først og fremmest hans robot designs, er årevis foran noget SSR kan skabe, selv med Howard Starks hjælp.

A.Z. skal holdes under skarp bevogtning, for at undgå en eventuel flugt. Han er tålmodig, og vandt til at tænke i langsigtede planer.

ANBEFALING:

A.Z. bør indrulleres i projekt papirclips (se ref PAPIRCLIPS 334522967734) i dybeste fortrolighed.



PERSONLIG FIL

NAVN:

HOWARD ANTHONY WALTER STARK

FØDT:

15 -Aug, 1917.

Nationalitet:

USA

OPSUMMERING:

STARK INDUSTRIES:

Howard A. W. Stark (herefter H. S.) grundlagde Stark Industries, en væsentlig leverandør til diverse militære projekter før, under og efter Anden Verdenskrig. Starks væsentlige formue er skabt af Stark industries signifikante teknologiske forspring i forhold til konkurrenterne.

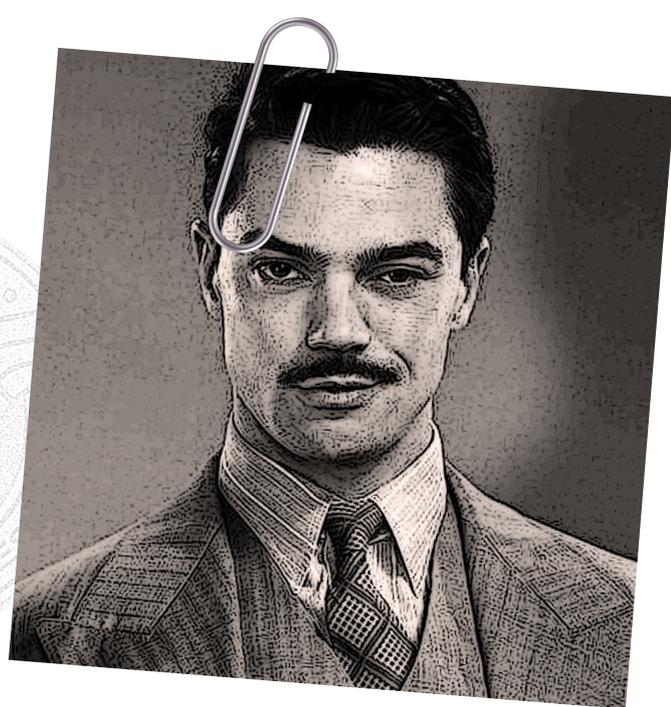
Stark industries bidrog væsentligt til Manhattan projektet (se ref. Manhattanprojekt ff. 2283454667), samt til project REBIRTH (se ref. Captain America 4345780888, ref Steve Rogers: 22349975). H.S. er en af verdens fremmeste ingeniører, og Stark Industries, en af de mest teknologisk avancerede virksomheder i verden.

PERSONLIGT LIV:

H. S. er at betegne som en playboy: Han er ekstremt aktiv i både New Yorks og Los Angeles jet set scene, hvor han ofte ses i selskab med smukke skuespillerinder, rigmænd, politikere og investorer og lobbyister. Hans hedonistiske livstil er dog ikke et oplagt mål for afpresning fra fremmede magter, idet han aktivt fremmer sin livsstil som en del af sit image. H.S. er ugift.

KRIGS HISTORIE

H.S. har modtaget adskillige ordner og medaljer for sit utrættelige arbejde som chef videnskabs officer i SSR, hvor han har bidraget materielt i skabelsen af Captain America, i Manhattanprojektet og i talløse andre videnskabelige innovationer. Under krigen, var Stark central i kampen imod HYDRA, og i bjærgningen af HYDRA teknologi.



Ref# 22399584 - 9/9/2012

CLASSIFICATION: CONFIDENTIAL

Code name: Project Insight



S.H.I.E.L.D.



FORMÅL

Efter Chitauri invasionen (ref. *After action report, NYC August 2012*) tidligere i år (2012), er det tydeligt at SHIELD er svært underbevæbnet i forhold til trusler af uden jordisk oprindelse. Projekt INSIGHT foreslår at bygge tre avancerede Heli Carriers (ref. *Helicarrier design, file 33564435*) og sætte dem i permanent rotation som et tidligt respons våbensystem.

OPSUMMERING

Tre Helicarriers, bevæbnet med teknologi bjærgtet fra slaget om New York, sættes i produktion øjeblikkeligt. Det forventes at disse kan sættes i luften medio 2014, koblet sammen med et varslingsystem af 12 geosynchrone observations satellitter. Med integreret fuldautomatisk våben styring, og Helicarriernes ekstreme ildkraft, forventes de tre at ville kunne nedkæmpe en invasionsstyrke tilsvarende den der invaderede NYC. Våbensystemet vil være under direktør Nick Furys direkte kommando.

TILFØJELSE

Insight foreslås at integrere den fuldautomatiske våben styring med AI styret målsøgning krydsrefereret med SHIELD arkiver, og automatisk trusselsvurdering.

Dr. Frieda Bauer

Født: 1919, Leiblfling Østrig

Køn: Kvinde

Nationalitet: USA

Rang: Chef forsker, SSR New York



Du skubber dine briller på plads på din næseryg, en bevægelse der sker helt automatisk når du bliver nervøs eller forvirret. Du bliver tit nervøs og forvirret, og det irriterer dig grænseløst. Du var den yngste kvinde der fik en mastergrad fra Wiens Tekniske Universitet (16!) Du har en doktorgrad i højenergi fysik, og endnu en i kosmologi. Du har, under kæmpe personlig risiko, været dobbeltagent for SSR, dybt i HYDRAs organisation under Anden Verdenskrig. Og alligevel, når en eller anden ... fryns der har brugt krigen på at smide med håndgranater og skyde med ..skydere byder dig på en drink med en rap bemærkning, så glider dine briller ned på din næseryg. Eller... det gør de jo ikke engang? Dine åndssvage, latterlige, fjollede fingre synes bare det er vigtigt at skubbe de åndssvage, latterlige, fjollede briller på plads.

Frieda Bauer er født i en lille landsby i Alperne, i Østrig. Allerede som meget ung, var det klart for hendes lærere at hun havde et helt ekstremt godt hovede, specielt for naturvidenskab. Hun kom i et accelereret studieforløb, og blev i 1933 indskrevet på Østrigs Tekniske Universitet, kun 14 år gammel. Her gjorde hun lynhurtig karriere, og blev hurtigt en respekteret forsker. I 1938, mens Frieda forskede i højenergifysik og relativitetsteori, i hvordan tid og rum opfører sig under ekstreme energiforhold, kom en amerikansk opfinder på besøg: Howard Stark holdt en gæsteforelæsning på Universitetet, og Friedas liv ændrede sig. Stark mødtes med hende på en café og bød på varm chokolade og Apfelstrudel. Stark var en kendt skørtejæger, og vanvittigt charmerende, så Frieda måtte mange gange skubbe brillerne på plads under mødet. Det viste sig dog, at Starks intentioner var ærbare, og meget mere farlige end bare at flirte.

Stark kigger sig omkring, for at sikre at ingen følger med i jeres samtale "Det hedder SSR. Strategic Scientific Reserve. Krigen kommer frøken Bauer, og de har set hvem vi kommer til at kæmpe imod. Herr Hitler har ingen intentioner om at stoppe med Sudeterlandet. Østrig bliver de næste, derefter hele Europa. Vi håber at de, frøken Bauer, vil hjælpe os?"

Du bliver opmærksom på hvordan din finger er gået i stå på din næseryg, efter den obligatoriske brille skubnings manøvre. Din hånd bevæger sig lidt for hurtigt ned fra brillen, og er lige ved at vælte din kop med chokolade. "Foreslår De at jeg hopper af? Stikker af til Amerika sammen med dem?"

Hans øjne kniber lidt sammen, og han bider sig let i underlæben, som om han skammer sig over noget. "Nej frøken Bauer... Det er ikke lige præcis det vi forestiller os..."

Efter Østrig blev annekteret af Nazi Tyskland, blev Frieda indrullet i SS's våben forskningsafdeling, kaldet HYDRA, under kommando af Johann Schmidt. Hun har dog allerede på det tidspunkt valgt side: Hun opretholder, igennem tekniske gadgets, spioner og andre dobbeltagenter, kommunikationen med SSR. Frieda arbejder hele Krigen igennem i virkeligheden som dobbeltagent for SSR, og viderebringer information til USA. Hun arbejder tæt sammen med Dr. Armin Zola, en genial, men også rablende sindssyg videnskabsmand. Hen imod slutningen af Krigen, bryder Hydra med Nazisternes 1000 års rige. Det lykkes Frieda at bringe helt essentielle informationer til SSR, og hjælper Captain America med at trænge ind i Hydras fæstning, og med at forhindre Schmidt i at bombe USAs Østkyst.

"På vegne af en taknemmelig nation, tildeles de hermed The Medal of Honor." Du husker stadig

præsidentens ord. Du var stolt, og det betød ikke så meget for dig, at din Medal of Honor aldrig ville blive nævnt i historiebøgerne, fordi dit arbejde stadig nu, efter krigen, var klassificeret. Du fik tildelt en post i SSRs videnskabelige division i New York, og lynhurtigt ændrede alt sig. Du var en højt dekoreret officer i SSR, men nu hvor krigen var slut, var du først og fremmest en kvinde, og kvinder laver kaffen. Skriver referatet. Ser kønne ud, men taler ikke med mindre de bliver talt til. Det var mindre udtalt sammen med de andre nørdere i laboratoriet, måske fordi deres arbejde også blev set ned på, i forhold til de store, stærke, bredskuldrede SSR felt agenter. Alle som en højt dekorerede krigshelte, der havde kæmpet tappert fra Anzio til Normandiet, og fra Guadalcanal til Iwo Jima. I laboratoriet er det din hjerne og din viden der vinder dig respekt, og efterhånden er det lykkedes dig at markere dig, også over for gorillaerne fra det aktive agentbureau. Der er heldigvis også nogle af gorillaerne der er til at snakke med....



Evner: Du er blændende intelligent. Du er en af verdens fremmeste forskere i kvantefysik og højenergi fysik. Du kan gennemskue avanceret teknologi

Svagheder: Du bliver nemt forfjamsket og fremstår forvirret. Du reagerer skidt på stress og pres, selvom du er modig.

NOTE: Det er stadig klassificeret at du arbejdede som dobbeltagent under krigen. Stort set ingen ved det, heller ikke i dit team.

De andre



Mitch "Sparky" Johnson er din yndlings kollega: Han er virkelig intelligent, med et naturligt, nærmest intuitivt talent for teknologi. Han er langt hen af vejen selvlært, hvilket kun gør hans evner endnu mere imponerende. Han kunne virkelig nå langt hvis han fik sig en rigtig uddannelse, på et ordentligt universitet. Du ved han kæmpede i krigen, selvom han var meget ung.



Kelly Blonsky er en bølle, men også en dygtig soldat. Han gør dig nogle gange bange, simpelthen fordi vold er så naturligt for ham. På den anden side ved du også godt at det var folk som ham der blev skudt på under Krigen, og at der stadig nu, i jeres arbejde, er brug for nogen der kan uddele nogle flade øretæver. Du er glad for at han er på jeres side: Du tænker tit, at han lige så godt kunne være blevet gangster.



Keith Carnaby er jeres overordnede officer. Det er ham der giver ordrene, og det er du glad for. Han ligner præcis hvad han er: En britisk officer i specialtroppe. Han har kæmpet overalt, både i Burma, Kina, Afrika og Europa. Han virker ofte som en hyggelig engelsk godsejer, men du ved han er dødbringende med en lydæmpet pistol, en kniv eller de bare næver. Du tror nok han ved at du var dobbeltagent under krigen, men I har ikke talt om det.

Mitch "Sparky" Johnson

Født: 1922, San Francisco, USA

Køn: Mand

Nationalitet: USA

Rang: Felt tekniker, SSR New York



Du kigger dig omkring i værkstedet. En af officererne rækker ud efter en maskine på et stålbord "Rør ikke ved noget!" Han stivner. Han har højere rang end dig, men ved godt hvornår han skal lytte til hvad du siger. Du kigger nærmere på maskinen, på de ledninger der er koblet til

"HYDRA har haft travlt." Officeren kigger dig over skulderen, mens du forklarer videre "Det ligner en form for energivåben, lidt som dem vi har set på HYDRA tanks, men måske arbejder de på en bærbar version. Se ledningen her? Den leder ned til den her bærbare energi celle...Som et batteri" Du kigger begejstret over på officeren "Er du klar over hvad det betyder?"

Mitch har altid været teknisk anlagt. Før krigen brød ud, havde han landet en praktikant tjans hos Stark Technologies, hvor han arbejdede sammen med nogle af verdens fremmeste elektronik ingeniører. Han var ikke klar over det på det tidspunkt, men han havde åbenbart formået at gøre et godt indtryk på selveste Howard Stark, for da krigen brød ud, rekrutterede Stark ham til en hemmelig enhed han selv havde været med til at grundlægge: SSR: Strategic Scientific Reserve. Stark mente at denne krig i høj grad ville blive et våbenkapløb, et teknologisk kapløb mellem SSR og HYDRA: Nazi Tysklands top hemmelige våben division.

"I sådan et kapløb får vi brug for skarpe videnskabelige hjerner, ingeniører og teknikere. Nogen af dem kommer til at arbejde hjemme, langt fra fronten, og andre..."

Mr Stark tøver lidt.

"Jeg forstår Mr. Stark"

"Howard, bare kald mig Howard knægt"

Du blinker benøvet, men smiler så bredt og fortsætter: "Andre skal med til fronten, og undersøge HYDRAs arbejde på stedet, folk der forstår teknologien, men samtidig er unge nok og i tilstrækkelig god form til at være med ved fronten. Sådan nogen som mig" Du ser på hans ansigt at du har gættet rigtigt.

"Præcis knægt. Du vil blive omgivet af nogle behårde børster. Når kuglerne begynder at flyve, er det dit job at dukke dig, og lade børsterne gøre deres job. Når vi finder HYDRAs baser og erobrer dem, vil det være dit job at analysere teknologien i felten.

Da Mitch vendte hjem til USA efter Krigen, blev han tilbudt at blive i SSR, hvis mission nu havde ændret sig til kontraspionage på Amerikansk grund. Han tog glad imod jobbet, og er nu teknisk specialist på et af SSRs teams i New York. Han tilbringer ganske meget af sin tid i laboratoriet, eller i værkstedet, hvor han roder med diverse gadgets og opfindelser

der kan hjælpe agenterne i felten. Han arbejder med miniature radioer indbygget i armbåndsure, små kameraer skjult i en pakke cigaretter, pistoler med bedøvelsespile og den slags. Han elsker sit job, og elsker at opfinde og bygge alle mulige dimser agenterne i felten kan bruge. Han er også ofte med i felten.



Evner: Du kan **improvisere primitiv teknologi** sammen af et bilbatteri, en spole kobbertråd, et par gamle dåser og en pakke tyggegummi. Du har en taske med gadgets med overalt, og kan en gang i løbet af scenariet **trække en gadget frem** som du har brug for. Den skal være plausibel for 1948, men du må gerne tænke lidt gammeldags James Bond gadget.

Svaghed: Du bliver **overmodig** og vil **gerne vise dig som en rigtig mand** selvom det ofte er smartere at lade andre tage slåskampen for dig.

De andre



Dr. Frieda Bauer er en sær fisk. Hun er tysker... eller hun er vist fra Østrig, men du ved hun arbejdede for HYDRA under krigen. Hvordan hun har fået et så vigtigt job som det hun har her fatter du ikke. På den anden side er hun branddygtig, og du indrømmer blankt at hun er både klogere og bedre uddannet end dig. Hun virker også sød nok, omend lidt kikset. Og ... egentlig ret køn.



Kelly Blonsky er en af de børster Mr Stark talte om. Du ved at han har en masse medaljer fra Krigen, og du ved at han var spejder for Captain Americas legendariske "Howling Commandos". Du ved at du bør se på ham som en vaskeægte amerikansk helt, men du ser altid en bølge først. Godt at han i det mindste er på jeres side.



Keith Carnaby er jeres leder. Han giver ordrerne og I følger dem. Mr. Carnaby har mindst lige så mange medaljer som Blonsky, og i modsætning til Blonsky, er Mr. Carnaby en vaskeægte gentleman. En engelsk en, ovenikøbet! Du er glad for at Carnaby har kommandoen. Du har endnu ikke oplevet ham miste fatningen over noget som helst.

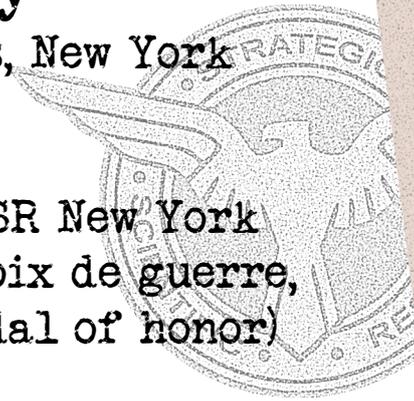
Kelly Blonsky

Født: 1915, Queens, New York

Køn: Mand

Nationalitet: USA

Rang: Sergeant, SSR New York
(purple heart, croix de guerre,
congressional medal of honor)



Du hæver venstre hånd, og gruppen bag dig synker lydløst ned på knæ, i dækning. Du kniber øjnene sammen, og forsøger at finde ud af hvad truslen er. Din fornemmelse for fare har reddet din røv så mange gange efterhånden, at du ikke længere tvivler på den. Noget lidt længere fremme af vejen ligger på lur for at dræbe dig. Du løfter riflen, og kigger igennem kikkertsigtet. Et vejkryds, lave hække langs vejen. Et nedbrændt hus, der kommer stadig røg op fra det... nej... op BAG det. Du falder ned på maven, netop som HYDRA kampvognen med et brøl brager igennem huset i en sky af murstøv og brokker. Dine kammerater åbner ild, men deres rifler er nyttesløse imod kampvognen. Selv en almindelig kampvogn er svær at slå hul på, men HYDRAs avancerede kampvogne er helt umulige. De har kun en svaghed

Mens kuglerne fyger dig om ørene og dine kammerater dør omkring dig, ånder du langsomt og roligt. Dit kikkertsigte finder chaufførens skydeskår: En revne i panseret, 4 cm højt og 20 bredt. Bagved kan du ane chaufførens ansigt. Du tager sigte imellem hans øjne, og klemmer langsomt på aftrækkeren....

Kelly Blonsky er født i New York, barn af Russiske immigranter. Han er vokset op i Brooklyn, og måtte som så mange andre unge mænd i depressionen vælge mellem kriminalitet og politi. Blonsky valgte loven, og politiet. Da Tyskland invaderede Rusland, meldte Blonsky sig til militæret, og endte i de luftbårne tropper. Efter D-dag, blev han indrullet i en ny enhed, kaldet "The Howling Commandos": En lille elite enhed ledt af ingen ringere end Steve Rogers, bedre kendt som Captain America. Blonsky blev enhedens snigskytte og spejder, på grund af hans ekstreme træfsikkerhed med en riffel, og hans nærmest overnaturlige instinkt for at opdage trusler. The Howling Commandos kæmpede som den bevæbnede del af SSR, Strategic Scientific Reserve, imod Nazi Tysklands hemmelige våben division HYDRA. Efter krigen, var det naturligt for Kelly at fortsætte som aktiv agent i SSR.

Mafiafyren forsøger at stikke dig ned med sin smarte springkniv. Du ser angrebet komme, og afviser nemt. Du griber om hans hånd, vrider armen om på hans ryg, og presser ham op imod væggen. Spaghettien gisper af smerte og smider kniven.

"Vi stillede dig et spørgsmål Joey. " Din stemme er lav, nærmest høflig. Du vrider mandens arm hårdere rundt, et lille ryk imellem hvert ord.

"Hvem. Sælger I. SSR. Teknologi. TIL?" Joeys arm giver efter med et kort smæld. Det er ikke første gang du brækker en mands arm. Du slipper ikke armen, men holder presset oppe.

"AAAAHHH FUCK DIG FUCK DIG AARRRHH.... LEVIATHAN ... De kalder sig Leviathan fuck du har brækket min arm!"

Du kigger over på din chef, der nikker "Det rækker. Få nogen håndjern på ham, og lad os få ham tilbage til basen"

Efter krigen blev nogle af de andre Howling Commandos i Europa, hvor de jagter de sidste HYDRA folk, eller arbejder for SSR når I har brug for støvler på jorden i Europa. Blonsky vendte hjem da Krigen sluttede, og blev optaget i SSR, i en ny rolle. Hans evner som kampsoldat er stadig relevante i SSR: Der er hoveder der skal bankes sammen og det er ikke sjældent at SSR har brug for folk der kan passe på sig selv og de andre agenter, nørderne. Der er endda ind imellem kvindfolk med i aktive operationer.

Men det nogen der skal passe på de andre, og nogen der skal slæbe det menneskelige skrald ud. Nogen gange skal der gåes lidt hårdt til en mistænkt, og nogen gange skal man trække sin skyder, eller endda tage nogen af de mere voldsomme våben SSR råder over med på operation. Blonsky har præcis de evner, og den indstilling der skal til, for at løse den del af opgaven.



Evner: Du er en exceptionelt erfaren soldat. Du har en næsten overnaturlig evne til at spotte et baghold, og har adskillige års uafbrudt kamperfaring. Alle på dit hold er erfarne soldater, men du er uden tvivl den mest erfarne.

Svagheder: Du har lidt for nemt ved at bruge vold og kan nemt virke skræmmende på andre. Du er nok aldrig rigtigt vendt hjem fra krigen.

De andre



Mitch "Sparky" Johnson, er en god knægt. Han roder med teknologi og den slags. Han skal nok blive til et rigtigt mandfolk engang, hvis han lever længe nok. Du har desværre set for mange af hans slags komme ind i krigen, og blive dræbt alt for hurtigt, fordi de var for ivrige efter at bevise sig selv, og stadig var for grønne bag ørene. Du ved godt Mitch er bange for dig, men hvis det kan være med til at holde ham i live, så kan du sagtens leve med det.



Frieda Bauer er Østriger, og hun arbejdede for HYDRA under krigen. De højere magter har dog af en eller anden grund valgt at lade hende arbejde her, for SSR. Hun laver et eller andet videnskabs halløj, nogen gange sammen med Sparky. Når I finder noget Sært Stads som du kalder det, afleverer I det til Bauer, og så finder hun ud af hvad det er. Kæmpe nørd, og heldigvis sjældent med i felten. Køn nok, når hun en sjælden gang smiler.



Keith Carnaby Du har haft masser af officerer til at fortælle dig hvad du skulle gøre igennem krigen, både gode og dårlige. Du har endda stået under selveste Captain Americas kommando. Ikke desto mindre er der ingen hvis ordrer du hellere vil følge end Carnabys. Han er godtnok en britisk snob, men han er fandeme en god officer og soldat.

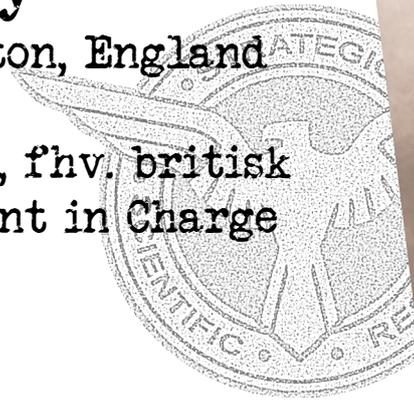
Keith Carnaby

Født: 1907, Brighton, England

Køn: Mand

Nationalitet: USA, f'nv. britisk

Rang: Special Agent in Charge



Mælken spreder sig i en behagelig sky i din kop. Du rører langsomt rundt i den skoldhede te, indtil mælkeskyen er helt blandet op, hvorefter du pertentligt slår teskeen imod kanten af koppen. Du kigger på din chef, Oberst Phillips.

"Javel ja. Så, jeg skal operere 500 km bag fjendens linier, med et ganske lille hold. Vi bliver indsat med faldskærm, skal infiltrere en base bemandet med en bataljon fanatiske HYDRA soldater, ødelægge basen, undgå at blive fanget af de patruljer HYDRA, for ikke at nævne det Tredje Riges øvrige hær, sender efter os, og ekstrahere os selv tilbage til de allierede linier. Åh ja... og det er sandsynligt at en eller flere af mine mænd er dobbeltagenter for HYDRA?"

Phillips ser dig direkte i øjnene. Han nikker, og skubber missions folderen over til dig. Den er, som alle de utallige andre missions foldere du efterhånden har set, stemplet "Strengt fortrolig"

"Hvis de tillader Sir, så tror jeg jeg alligevel siger ja tak til den brandy de så venligt tilbød før"

Keith Carnaby var Kaptajn i SOE, da han blev rekrutteret af Oberst Phillips, for at blive en del af SSR: The Scientific Strategic Reserve, kort efter USAs indtræden i Krigen. Siden da, har hans krig oftest været imod HYDRA, Nazi Tysklands våbenforskningsprogram, og modpolen til SSR. Carnaby har en tendens til at rode sig ind i de farligste, mest vanvittige missioner, som han dog altid møder med en typisk britisk stoisk ro og stiv overlæbe. Han har arbejdet dybt undercover, taler, udover Kongens Engelsk, flydende tysk, Russisk og Italiensk, og er ekspert i lette våben, sprængstoffer og guerilla krigsførsel.

Gestapo officeren i stolen overfor dig kigger mistænksomt på din falske SS uniform "Düsseldorf? Jeg studerede i Düsseldorf. Hvad var det nu cafe ved rådhuspladsen hed... Du ved hvilken en jeg snakker om... den hvor alle de studerende mødtes og drak fadøl?"

Du smiler til ham, mens du fisker en cigaret ud af en krøllet pakke og tænder den. "De tænker uden tvivl på 'Zum Wilden Hirsch", svarer du på fejlfrit tysk.

Han nikker og smiler bredt, mens han rækker armene ud til siden "Du har fuldstændig ret Herr Major... Zum Wilden Hirsch... hvordan kunne jeg dog glemme den? Og Kære Frau Walder, der gav rabat til studerende, hvis man sang en sang!"

Du smiler hjerteligt til ham, mens du putter lighteren tilbage i din lomme, og fisker din lyddæmpede pistol frem under bordet.

Efter Krigen, flyttede du kortvarigt tilbage til England, for at arbejde for MI6, men

Oberst Phillips endte med at overtale dig til at komme til USA, og lede det nyoprettede SSR indsatshold. Dine opgaver bringer dig i kontakt med de særeste ting, både højteknologiske trusler fra USSR, og andre trusler af usædvanlig karakter.



Evner: Du er frygtløs og svær at ryste. Du har set vilde ting i krigen, og intet overrasker dig længere.

Svagheder: Du er en snob og har svært ved at lade andre bestemme.

De andre



Mitch "Sparky" Johnson er en frisk knægt med et imponerende talent for teknologi. Du ved at Stark tilbød ham et job efter krigen, men han valgte alligevel at tjene sit land som SSR agent. Du ved knægten er modig: Du har set ham i kamp i Frankrig og senere i selve Tyskland, men han var hele tiden omgivet af nogle af de skrappeste børster i Europa, så han følte hele tiden han skulle bevise noget, og det gør han måske endnu. Det er vigtigt at holde ham tilbage, så han ikke gør noget dumt!



Kelly Blonsky er en af de bedste kampsoldater du nogensinde har mødt. Han har et uhyggeligt talent for at opsnuse et baghold, og et naturligt instinkt for vold. Mænd som ham, er forbandet nyttige i krig, men synker ofte til bunds i fredstid, enten som kriminelle eller som alkoholikere. Gudskelov endte Blonsky med at tjene USA og SHIELD. Du ville virkelig være ked af at have ham som modstander.



Frieda Bauer er en gæiv, men ret usikker og nørdet pige. Du ved, som en af de få i verden, at hun var dobbeltagent under krigen, indsat som forsker hos HYDRA, mens hun i dybeste hemmelighed fodrede SSR med oplysninger. Hun udviste et exceptionelt mod for en kvinde, og er en sand hæder for sit køn. Du respekterer den indsats hun har gjort, men feltarbejde bør gøres af mænd. Nu hvor krigen er slut, har hun heldigvis fået en mere passende position, som forsker i SSR.

Agent : **Björn Karlsson**

Født : **12/6 - 1983**

Speciale : **Teknisk support**



S.H.I.E.L.D.

"Prøv at forestille dig det? Robotter der er så svære at skelne fra mennesker, at man kan bruge dem som afledningsmanøvrer, som lokkeduer."

Din chef kigger skeptisk på dig over kanten af sine solbriller. Hun har ingen visioner, kedelig, bagstræberisk, regelrytter. Hvorfor gik du overhovedet til hende? Som om du ikke allerede ved hvad hendes svar bliver.

"Björn... Du er en fremragende ingeniør, og SHIELD er heldige at have dig, men du er simpelthen nødt til at fokusere dine evner i den retning, vi peger dig. Der er en tungtvejende grund til at LMD-programmet blev lukket ned i sin tid."

"Hvilken grund er det? Jeg ved, at programmet har sine rødder i project papirclips, så det er vel opfundet af en eller anden frygtelig nazi videnskabsmand under anden verdenskrig, men derfor kan teknologien vel være god nok?"

Chefens øjenbryn ryge indigneret op: "Specialist Karlsson, du er ikke clearet til at kende til project papirclips!"

"Ah ...ja... nu du nævner det, minder det mig om at jeg gerne officielt vil anmelde et alvorligt sikkerhedshul jeg har opdaget i SHIELD arkivets mainframe..."

Björn er et tech-hoved. Han har elsket teknologi, siden han som otteårig skilte mikrobølgeovnen ad for at finde ud af hvordan den fungerede. Han fik skældud for brandmærkerne i familiens køkken, men derfra var hans sti oplagt. Han startede som ung på svagstrømsingeniørstudiet i Stockholm, og blev lynhurtigt en stjerneelev.

Da Björn fik sin PhD grad, flyttede han til USA hvor de store tech-virksomheder stod i kø for at hyre ham, men han endte med at vælge SHIELD, fordi de kan give ham adgang og budgetter ingen af de andre kan tilbyde ham. Björn er klar til at ændre verden. Nogen gange er Björn så klar til at ændre verden, at han er tager chancer og bryder visse etiske regler - i videnskabens og fremskridtets tjeneste selvfølgelig.

Kuglerne rammer bilen du gemmer dig bagved. Glasskår fra de splintrede ruder vælter ned over dig, og du dukker dig uvilkårligt, mens du desperat flår i din taske for at få indholdet ud. Ved siden af dig griner Tyrone, slår sikringen fra sin pistol, dukker op over bilens motorhjelme, og affyrer to hurtige skud, inden en ny salve af automatvåben ild tvinger ham ned igen.

"Fuck... Jeg fik den ene, men jeg kan ikke se den anden"

Du har endelig fået dronen ud af tasken, tænder den og kaster den op i luften. Den retter sig lynsnart op, stiger med et ryk, og begynder at zig-zagge i et forprogrammeret undvigelsesmønster. Dronens kamera sender et højopløsnings video feed til din telefon, og du viser det til Tyrone. "DE andre. En bag Buick'en, og en anden under lastbilen derovre. Jeg kan tage ham bag Buick'en.... eller... Dora kan"

Tyrone glør på dig, som om han ikke tror sine egne øjne "Kalder du din drone for Dora?!?"

Björn er teknisk specialist i SHIELD. Det vil sige at han bruger det meste af sin tid i et af SHIELDS mange tekniske værksteder, eller foran sin computer hvor han programmerer til



S.H.I.E.L.D.



langt ud på natten. Han har bygget en lang række tekniske gadgets, som alle gør livet nemmere for SHIELD felt agenter. Han arbejder også selv i felten, når han ikke kan undslå sig det, men trives bedst i laboratoriet, eller på værkstedet.

Evner: Du har en rygsæk fuld af **teknisk gear** med overalt. Du kan **trække en gadget** ud af rygsækken to gange i dette scenarie. Den må ikke være magisk, men kan ellers være hvadsomhelst der passer i en rygsæk.

Svagheder: Du **følger ikke regler eller love** hvis du ikke mener de giver mening. Godt og ondt, rigtigt og forkert er jo mest bare synspunkter...

DE ANDRE



Special agent in charge: **Elizabeth Carnaby**



Elizabeth Carnaby er jeres overordnede. Det er hende der giver ordrene, og det gør hun faktisk ret godt. At du så en gang imellem fortolker hendes ordrer og øvrige SHIELD reglementer lidt løst, har ledt til et par sammenstød imellem jer. Men alt i alt er du glad for at hun giver ordrene. Og så er hun jo altså også ret lækker...



Weapons specialist: **Tyrone Isaacs**



Tyrone Isaacs er jeres våbenspecialist. Det betyder, at det er ham der deler tævv ud når det er nødvendigt, og det er det forbavsende ofte. Han er soldat til fingerspidserne: armbøjninger og løbetræning når han ikke endeløst skiller og samler sine våben ad. Og ordrer... ordrer er som Guds ord for ham. Du har været i et par skrappe situationer sammen med Tyrone, men du har aldrig set ham bange. Tyrone er også en fin fyr, all round, og du er glad for at kalde ham din ven.



Science specialist: **Andrew Clark**



Andrew Clark er din videnskabelige kollega. Han er vanvittigt intelligent og har ihvertfald to doktorgrader. Du nyder jeres tekniske og intellektuelle samtaler, og holder meget af ham som kollega. Han er ikke helt så meget en regel stivstikker som de andre, og nogen gange fortæller du ham om de mere kreative ideer du får. Andy er lidt en nørd, men altså ... det er du jo også.

Agent : **Andrew Clark**
Født : **21/3 - 1984**
Speciale : **Science support**



S.H.I.E.L.D.

Du tager en bid af sandwichen, og stopper op da Elizabeth med slet skjult væmmelse rynker på næsen af dig. "SKAL du absolut spise lige nu?"

Du ser undrende på hende. Så følger du hendes blik ned til den muterede krop på operationsbordet. "Nårh..." Du sender hende et skævt grin. "Jeg har ikke haft tid til frokost". Du tager endnu en hurtig bid, inden du lægger sandwichen fra dig og trækker et par gummihandsker på.

"Altså. Det er helt klart en Chitauri, en af vores venner fra slaget om New York. Af en eller anden grund overlevede den her altså flere år efter Cap lukkede portalen."

Der bliver kortvarigt stille i lokalet, mens alle mindes Captain Americas offer.

"Tyrone havde et heldigt skud" Tyrone rømmer sig bag dig "...jeg mener... Specialist Isaacs udviste ekstrem dygtighed da han ramte fyren her i øjet"

Du tørrer hænderne af i det grønne forklæde, og samler distræt sandwichen op igen.

"Det interessante spørgsmål her, er selvfølgelig hvor lige netop HAM HER overlevede, mens alle de andre Chitauri soldater bare faldt omkuld som marionetdukke der havde fået skåret deres snore over"

Det var oplagt, allerede da Andrew var ung, at han skulle arbejde med teknologi. Efter high-school startede han på MIT, og flyttede derefter til California institute of Technology hvor han tog en doktorgrad i fysik, med speciale i kosmologi. Han er dybt fascineret af muligheden for tidsrejser, og har læst alt han kunne finde om hvad mange andre betragter som stærkt spekulativ forskning på området. Han er specielt fascineret af stærkt fortrolig forskning en tidligere SSR forsker, Frieda Bauer har skrevet. Hun boede i Østrig under krigen, og arbejdede muligvis for HYDRA, men alle hendes filer fra krigens tid er forseglede. Efter Krigen, arbejdede hun for SSR i New York, og blev omkring 1950 fascineret af tidsrejser, og skrev en lang række artikler, der dog aldrig blev publiceret, men i stedet blev begravet i SSRs fortrolige videnskabelige bibliotek.

Du kniber øjnene sammen, og lægger hovedet på skrå "Det gjorde den da ikke lige før, gjorde den?"

Elizabeth hæver et øjenbryn og kigger på dig over kanten af sit papkrus. "Gjorde hvad?"

Du kigger på genstanden I lige har erobret. En række sære former, en slags hologrammer, hænger lige over den flade del af artefaktet, der hvor du mener man betjener den. Formerne ændrer sig. Der er fem af dem. En af dem forsvinder, og de andre bliver ved med at ændre sig i samme tempo.

"Det er ... FUCK" Du stirrer på Elizabeth. "Få alle ud af bygningen, lige nu! Det er en nedtælling!!"

Björn, din nærmeste kollega, læner sig nysgerrigt ind over artefaktet "Nedtælling til hvad?"

"Det har jeg ikke lyst til at finde ud af! Vi er nødt til at demontere den... NU!"

Andrew er som oftest ikke i felten sammen med de andre agenter. Han er meget mere værdis-



S.H.I.E.L.D.



fuld i laboratoriet eller værkstedet, hvor han foretager alt fra obduktioner på rumvæsner til analyser af avanceret teknologi. Han har dog været med et par gange, hvor han også har lappet feltagenter sammen når de har taget en kugle. Andrew bliver nemt fascineret af videnskabelige gåder, og elsker at løse dem.

Evner: Du kan **Forstå og udvikle avanceret tech**. Du kan hurtigt **formulere teorier**, også om emner der er udenfor dit ekspertiseområde.

Svagheder: Du bliver nemt **distraheret og fascineret** af spændende problemer. Du har det med at **panikke** specielt i farlige eller stressede situationer.

DE ANDRE



Special agent in charge: Elizabeth Carnaby



Elizabeth Carnaby blev nærmest født ind i SHIELD. Hendes far og bedstefar var begge SHIELD før hende, og hun har selv allerede haft en lynkarriere. Hun er jeres Special Agent in Charge, hvilket vil sige, at hun har kommandoen. Hun er virkelig meget en "efter bogen" person, og det giver ofte konflikter med Björn. Hun er helt sikkert en virkelig god leder: Hun lytter til dig og til Björn, og du er glad for at det er hende der har kommandoen.



Weapons specialist: Tyrone Isaacs



Tyrone Isaacs er jeres nærkamp specialist. Han er en stor sort mand, i ekstremt god fysisk form, venlig, flink endda, og i stand til at slå folk ihjel på 37 måder uden at bruge våben. Du er virkelig glad for at han er på jeres side. Han kalder dig og Björn for "nørderne", men du ved at han ikke mener det ondt. Han ser det som sin opgave at passe på jer, og du er ikke i tvivl om at han uden tøven ville give sit liv for jer, hvis det kom til det. Det er en mærkelig følelse.



Tech specialist: Björn Karlsson



Björn Karlsson er din nærmeste kollega. Han er jeres tekniske specialist, det vil sige at det er hans opgave at I har det rigtige grej med på opgaven, og at det bliver brugt rigtigt. Han er ikke specielt god til at følge ordrer, for at sige det mildt, og han har en tendens til at bryde protokoller og regler. Han er dog super dygtig til sit job, og du nyder mange af jeres tekniske og videnskabelige diskussioner.

Agent : **Tyrone Isaacs**

Født : **4/9 - 1985**

Speciale : **Nærkamp
specialist**



S.H.I.E.L.D.

Du ser dig omkring i lokalet. Fire mand, alle fire nogle store klepperter, sandsynligvis militær baggrund. To af dem er åbenlyst bevæbnede, en af dem har en bule under jakken fra et skulderhylster, men det er det den sidste du er mest opmærksom på. Ham med tatoveringen i ansigtet bliver et problem.

"Hvis I faktisk kan levere hvad I påstår at kunne levere, har jeg en klient der er villig til at betale godt". Du åbner din mappe og vender den over imod de andre, så de kan se indholdet. "Her er betalingen. Vis mig varen"

Fyren med ansigtstatoveringen smiler tyndt, og knipser med fingrene. En af de andre forlader hotelværelset, og vender tilbage med en kraftig transportkasse. Han åbner den, og vender den imod dig. Du er ikke et sekund i tvivl om at indholdet er ægte.

"Sikke en skønhed... et rent kunstværk"

Der går kun få sekunder fra kodesætningen har forladt din mund, til dit backup-team stormer lokalet og helvede bryder løs

Tyrone Isaacs voksede op i den hårde fattige del af Los Angeles. Mange af hans venner og nærmeste faldt i kriminalitet, men det lykkedes Tyrone selv at undgå bandelivet. Som 18 årig meldte han sig til US Marine Corps, og som 21 årig startede han SEAL træning. Herfra blev han rekrutteret af CIA, og tjente sit land i mange forskellige officielle og uofficielle krige overalt på planeten.

Du stirrer vantro på hånden der er rakt frem imod dig. Du er ikke vant til at føle dig forlegen, men at denne mand vil give dig hånden.... at du overhovedet har det privilegium at stå overfor ham... du føler dig som en teenager der står overfor sit idol. Uniformen, selvom den er latterlig og overdrevet, vækker alligevel ærefrygt i dig. Hans ansigt, uskyldigt, næsten naivt, selvom du ved han har kæmpet i så mange slag, så mange krige... endda selve krigEN. Du ved at denne mand symboliserer alt det du ønsker selv at være. Og han vil have dig til at arbejde for SHIELD, under hans kommando.

"Hej knægt. Jeg er Kaptajn Rogers, men bare kald mig Steve. Jeg håber du vælger at lade dig overføre til SHIELD. Vi har brug for folk af din støbning"

Du bliver kortvarigt mundlam, men når selveste Captain America beder en om at tjene sit land, er det heldigvis nemt at huske sin replik: "Javel hr Kaptajn! Det skal være mig en ære!"

Tyrone fik sit SHIELD skilt, og arbejder nu som agent i felten, som våben- og nærkamps specialist. SHIELDS agenter møder ofte væbnet modstand, og ikke sjældent fra forskellige typer af optimanter. Folk som Isaacs står for den fysiske sikkerhed for de tekniske specialister, nørderne, i felten. For Isaacs er det et spørgsmål om ære at være skjoldet for de andre agenter, og han er stolt af, at der endnu ikke er nogen af hans folk, der er kommet til skade på hans vagt.



S.H.I.E.L.D.



Evner: Du er ekseptionelt god til **nærkamp**. Du har sparret med både Black Widow og Hawkeye, og selvom du tit endte på ryggen over for dem, er det lykkedes dig at lægge dem ned et par gange. Du er **finskytte** og elitetrænet i diverse **våben**. Du holder hovedet **koldt** i kamp og stressede situationer.

Svagheder: Du er ikke specielt **bogligt stærk**, og foretrækker at **følge ordrer** frem for at give dem. Du improviserer og tager styringen i kamp og aktion, men ellers har du det bedst med **at følge ordrer**

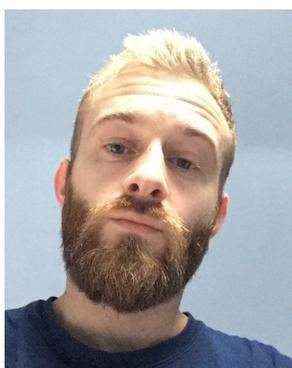
DE ANDRE



Special agent in charge: **Elizabeth Carnaby**



Elizabeth Carnaby er din overordnede. Det er hende der giver ordrene i felten, og det har du det fint med. Hun er tredje generations SHIELD, med både en far og en bedstefar før hende, der tjente i SHIELD. Hun er selvfølgelig ikke lige så farlig i en kamp som du er, men hun kan helt klart klare sig selv i en kamp, og det er sjældent hende du bekymrer dig om at passe på.



Tech specialist: **Björn Karlsson**



Björn Karlsson er den ene af jeres nørder. Han er disciplineret, elendig til at følge ordrer, og han lader til at tro at regler bare er en slags høflige forslag. Det giver nogen gange nogen konflikter mellem dig og ham, og endnu mere imellem jeres overordnede, Elizabeth, og ham. Men, selvom han er lidt af en joker, kan du virkelig godt lide ham, og af en nørd at være, er han faktisk helt habil i en presset situation.



Science specialist: **Andrew Clark**



Andrew Clark er den anden af jeres nørder. Når han en sjælden gang imellem er i felten, er det helt klart ham du bekymrer dig mest om at passe på. Han er håbløs i en kampsituation, men altså, det er jo heller ikke hans job - det er derfor SHIELD har folk som dig ansat. Andrew er en fin fyr, langt mere intelligent end dig. Det er som om han ved noget om alting, og en HEL masse om fysik og anden videnskab.

Agent : **Elizabeth
Carnaby**
Født : **12/6 - 1981**



S.H.I.E.L.D.

Mælken spreder sig i en behagelig sky i i din kop. Du rører langsomt rundt i den skoldhede te, indtil mælken er helt blandet op, hvorefter du pertentligt slår træpinden imod kanten af papkruset. Du kigger på Björn, din tekniske specialist.

"Lad mig høre. Hvad har du indtil videre?"

"Fem bevidstløse gutter i lokalet. De tre der har alenlange straffeattester, og bekræftede forbindelser til Wilson Fisks organisation. Typiske gangstere. De sidste to falder udenfor: En dom for vold, et slagsmål i en bar for femten år siden, men ellers helt rene."

Du sipper til teen, imens du kigger dig omkring i lokalet. Du peger på den åbne trækasse med træpinden, og ser spørgende på din videnskabelige specialist, Andrew.

"Fire artefakter fra Slaget om New York. To plasma rifler, en granat og en... dims"

"En dims?" Du hæver øjenbrynene.

"Ja. Vi ved stadig ikke hvad halvdelen af de artefakter vi samlede op efter slaget gør. Det her er en af dem. Vil du høre dens tekniske designation?"

Du sukker dybt og tager endnu et sip af teen.

"OK. Så, de tre tosser derovre..." Du peger på de tre bevidstløse gangstere "...ville købe rumvåben og dimser, af Gøg og Gokke der. Men nogen afbrød mødet, og tævede fem store gutter, tre af dem bevæbnede, på under to minutter, brugte deres telefon til at tilkalde os, IKKE politiet, men specifikt SHIELD, og forsvandt uden spor. Har jeg misset noget?"

Din far arbejdede for SHIELD, men blev dræbt i tjenesten for få år siden, da New York blev angrebet af rumvæsner ledt af Loke, en Gud fra en anden planet. New York blev reddet, men kun på et hængende hår, og for en skrækkelig pris.

Du er vokset op med store huller i historierne om både din far og din bedstefar. Du har vidst, fra helt lille, at de arbejdede for en hemmelig organisation der hed SHIELD, men de har aldrig fortalt dig HVAD de lavede. Alt var hemmeligt, klassificeret. Ikke desto mindre har du aldrig selv været i tvivl om at du skulle følge i deres fodtrin, og selv blive en SHIELD agent. Du har gjort lynkarriere i SHIELD, og er nu ledende agent, hvilket betyder at du har kommandoen over et lille slagkraftigt team af agenter.

Regnen siler ned over Arlington Nationale kirkegård. Du er klædt i din paradeuniform, der allerede nu er gennemblødt. Du står med let spredte ben, og hænderne samlet på ryggen, mens du stirrer stift ud i luften. Regnen på dit ansigt blander sig med tårerne, mens præsten siger sine ord. Det giver et sæt i nogen af de andre gæster, da æresgarden affyrer deres salut, men ikke i dig. En marinesoldat i perfekt uniform afleverer formelt det flag der dækkede din fars kiste til dig.

"På vegne af en taknemmelig nation", siger han, med en klar og højtidelig stemme, mens hans stirrer stift fremad.

Der er færre med til din fars begravelse, end der var til Captain Americas, men æren er den samme.

Elizabeth er pligtopfyldende, og stolt af sin families historie i SHIELD og SSR. For Elizabeth er det en ærefuld pligt at tjene sit land, at beskytte de svage og at være bolværket - Skjoldet - der beskytter de civile. Hun elsker alt SHIELD står for, og selvom hun var knust af sorg efter



S.H.I.E.L.D.

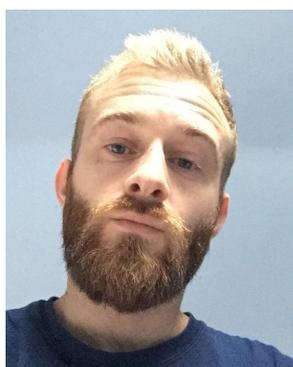


slaget om New York, der kostede hendes far livet, var hun også stolt af ham, og bevidst om at han ikke selv kunne have ønsket sig en bedre død end at give sit liv for at beskytte andre.

Evner: Du er en **stærk leder**: Dine folk stoler på dig og din dømmekraft, og du er god til at tage beslutninger under pres. Du kan slås og har **kamptræning** og **erfaring**

Svagheder: Du er en **regelrytter**: Du tager din ed som SHIELD agent og din pligt til at beskytte landets love meget alvorligt, selv når du måske burde være mere fleksibel.

DE ANDRE



Tech specialist: Björn Karlsson



Björn Karlsson irriterer dig grænseløst. Han er enormt dygtig til sit job som teknisk specialist, men han er udisciplineret og følger ikke protokollerne og reglerne. Det mest irriterende er, at han altid har en god undskyldning når han bryder reglerne. Du har skældt ham ud flere gange, men indtil videre har han trods alt holdt sig så meget indenfor stregerne, at du ikke har indrapporteret ham. Men, selvom han er irriterende, fungerer han knaldgodt på holdet, og når det kommer til stykket, er du virkelig glad for at have ham.



Weapons specialist: Tyrone Isaacs



Tyrone Isaacs er dejligt ligetil: professionel soldat, specialtræning i SEAL, hyret af CIA til semi-officielle opgaver rundt omkring i verden, rekrutteret af ingen ringere end Captain America til SHIELD, og siden slaget om New York, din våbenspecialist. Han er en fin fyr og en absolut bundsolid soldat. Du er stolt af at lede ham i felten.



Science specialist: Andrew Clark



Andrew Clark er din videnskabelige rådgiver. Han var den bedste i klassen i SHIELD akademiet. Han sagde nej tak til en fast stilling på CalTech, til fordel for at arbejde for SHIELD. Du er virkelig glad for at have ham, men også helt bevidst om hans svagheder: Han duer ikke til kamp, og kommer derfor sjældent med i felten, medmindre du har brug for hans ekspertise