
alle
k r o p p e
er
g r å

ET CYBERPUNK-EVENTYR TIL VP-SYSTEMET
SKREVET TIL FASTAVAL 94 AF
PER FISCHER

Indholdsfortegnelse

Indholdsfortegnelse og credits	side	1
Forfatterens forord til spillelederen	side	2
Plottet, og underplots	side	3
Kort synopsis over eventyrets gang	side	4
Paris 2032...	side	5
1. Del: Håbløs er kampen mod overmagten		6
2. Del: Storbyen er en levende organisme		8
3. Del: Døde er vi alle ens		13
4. Del: Maskinen vil være menneske		18
5. Del: Enhver er sig selv nærmest		22
Bipersoner	side	24
Hovedpersoner til spillelederen	side	28
Tilgængelige rygter og informationer	side	34
Extras:		
Tekniske data vedr. bipersonerne	side	35
Flowchart til spillelederen		
Journal de Jour, avis-side.		
Kort over vigtige locations:		
Paris		
Night & Day		
Zangs lejlighed		
JoySleepStation		
En indrømmelse fra forfatteren		
Personskemaer til spillerne		
En pakke SoyBisq		

Credits:

Forfatter: Per Fischer
Layout: Per Fischer
Konsulent: Susanne Rasmussen
Spiltestere: Susanne Rasmussen, Kristian Lindeloff, Thomas Richter, Toke Eskildsen, Kristian Pedersen, Laila Eskildsen, Vilhelm Lindeloff og et par ukendte Odense- og Ringefolk.
Hardware: Mac Powerbook 160 og Stylewriter II.
Software: Word 5.0, QuarkXPress 3.11 og Blueprint 2.1

Special thanks to...

Troels for hints til QXP.
Paul for stædig interesse.
Susanne for indlevelse.
Ask og Gimle for Via Prudentia.
Mette for sin viden om Cyberpunk.
Nikolaj for de pæne ord...
Kristian for hjælp med afklaring af skadebeskyttelse og våbenvalg.

Forfatterens forord til spillelederen

Den stærkeste overlever, de svage bliver ædt!

Hvis du har set Blade Runner, The Element of Crime eller Brazil, så har du allerede et billede af den verden dig og dine spillere vil bevæge sig ind i når de spiller dette eventyr. Det gule lys, den evige regn, menneskets fordærv og det ufattelige bureaukrati. *Er der overhovedet et håb i denne så helvedes triste virkelighed?*

I mangel af ovenstående filmtitler må du ty til Alien, Batman Returns eller TV2's Yes Ultra Plus.

Men derudover skal du køre det efter din egen opfattelse af cyberpunk. Feel free til at lade en voldsbande overfalde hovedpersonerne hvergang de stikker snuden ned i metroen. Eller kør paranoia på dem så de tror de lige straks vil blive det. Lad Eiffeltårnet være selvlivsende eller rustet bort! Det er din egen stil. Er du til medlidenhed så lad snyltende tiggere og betlere hænge i karakterernes skorter så snart de har penge, mad eller udstyr mellem hænderne. Lad politivævere patruljere som fluer over en mødding eller lad gadens orden herske. Gør hvad du vil så længe du *fortæller vedlagte eventyr!!*

Midt i håbløsheden må og skal fem for hinanden ukendte personer samarbejde for at redde deres egen røv og forhåbentlig riste en stor virksomheds. Røv.

Fasthold til stadighed dette faktum. Gør så lidt som muligt for at sætte karaktererne op mod hinanden før i slutscenen. Selvfølgelig må de gerne kalde hinanden grimme navne og sige pruttelyde, men undgå for alt i verden at de skyder *hinanden* ned. Paris er den by de skal leve i de næste mange år, så det hjælper jo ikke at man i løbet af de få dage eventyret varer sørger for at provokere mafiaen, narkohandelen og begår åbenlys kriminalitet. Med andre ord skal et par af hovedpersonerne slutteligt kunne besvare spørgsmålet i første afsnit med et "JA!", når det sidste patronhylster er faldet til ro.

Hvis du nu synes jeg er en skovl og en fordømt skolelærer, så klip overskriften ud, glem resten og spiiiiiii!

Ydmygst, forfatteren.

Eventyret handler altså om at overleve eller selv blive ædt, og stemningen bør være dyster, mørk og umenneskelig. Regler, regler, regler, regler, regler. Nej, der er ikke noget visuelt computeret hvor dekkeren kan fise rundt mens resten af holdet spiller Illuminati. Arbejde i **Matrix**, nettet, foregår på en skærm, og fungerer sådan set bedst som en ren samtale mellem spilleleder og computerbrugeren. **Matrix** er spillelederens mulighed for at hjælpe eller genere spillere, heri dukker den nødvendige oplysning pludselig op i rette øjeblik. Folk i almindelighed render ikke rundt med veritable våbenlagre der rammer modstanderen automatisk bare man tænker på dem. Borgerne i Paris er derfor heller ikke iført combat armor Mark V når de køber fødekiks hos deres dealer.

Hvis du er i stand til at håndtere **VPs** kampregler uden at kede spillerne til døde, så brug dem. Ellers brug dem kun i de afgørende situationer, f.eks. *klimaks*. Resten af tiden flyder det bedst med mere *fortællende* konfliktløsning, krydret med et InI-rul hér og et Critical dér.

Plot og underplots

Den frygtelige sandhed.

En stor fødevarer virksomhed, SOY-DELIGHT INC., står for at skulle undersøges af bystyret. Virksomheden producerer århundredets fødevarer-hit, ernæringskiksen *SoyBisq*, der er fremstillet af døde menneskekroppe som virksomheden får i rigelige mængder fra offentlige selvmordsanstalter hvor folk begår samfundsnyttigt selvmord. Hvis sandheden kommer frem er det slut med kiks-eventyret og måske med SOY-DELIGHT.

Derfor gemmer ledelsen alle kompromitterende oplysninger om kiksenes sammensætning mv. på en datachip og hyrer seks inkompetente individer, vores hovedpersoner, til at "bryde ind" hos sig selv, efter sigende for at slette visse filer. Indbruddet er udelukkende et skalkeskjul for at kunne påstå overfor offentligheden at nogen har slettet de omtalte filer.

Imidlertid er en konkurrent til SOY-DELIGHT på jagt efter måder hvorpå man kan skade virksomhedens omsætning og renommé. Konkurrenten betaler kaution for de snydte indbrudstyve og sætter dem på opgaven.

Lidt efter lidt går det op for tyvene at de har været brikker i et spil de ikke selv havde indflydelse på, og kampen mod svindel og korruption begynder at tage form.

Diverse underplots.

Bestyrelsesformand og leder af SOY-DELIGHT, Tao Zang, lader sine medarbejdere gennemgå en operation for firmaets regning, officielt pga. kosmetiske forbedringer, reelt for at bringe en lille fjernstyret bombe i hovedet på medarbejderen. Bomben kan udløses i fald af uforudsete omstændigheder, og er Zangs garanti for at hemmeligheder forbliver hemmelige.

Byens centrale computer, en kunstig intelligens, ønsker sig en menneskelig krop(!).

Selvmoedsklinikkerne, eller JOYSLEEP-stations, ejes dels af SOY-DELIGHT, dels af bystyret.

Selvmoedsklinikkerne, eller JOYSLEEP-stations, ejes dels af SOY-DELIGHT, dels af bystyret. Bystyret er medejer pga. den tiltagende overbefolkning, SOY-DELIGHT af førnævnte grunde. Al tøjet fra de afdøde kunder køres til uddeling blandt hjemløse og fattige i byen.

Byens centrale computer, en kunstig intelligens, ønsker sig en menneskelig krop(!). I kraft af at den har adgang til al kommunikation, følger den sagen på nærmeste hold, og hjælper hovedpersonerne når de trænger til det, i sidste ende for at en af dem vil lade sig "overtage" af computeren.

Kort synopsis over eventyrets gang.

In Media Res

Seks personer, der aldrig har set hinanden før og i begyndelsen kun kender hverandre under dæknavne, er i gang med at foretage et indbrud hos en stor fødevarer virksomhed, SOYDELIGHT INC. Opgaven er en fælde, virksomheden skal blot bruge indbruddet som en undskyldning for at kunne påstå overfor myndighederne at indbrudstyvene har slettet nogle datafiler. Derfor når tyvene, vores hovedpersoner, ikke særlig langt før de bedøves og overgives til politiet.

Hos politiet præsenteres de for diverse anklager, og det ligger i luften at de er dømt på forhånd. Heldigvis rækker skæbnen i form af en konkurrent til SOYDELIGHT hånden frem og betaler de sigtedes kaution. Som modydelse for kautionen skal vores hovedpersoner finde ud af ødelæggende ting om SOYDELIGHT så konkurrenten kan komme ind på markedet. Samtidig er det hovedpersonernes eneste mulighed for at finde beviser for at de selv er uskyldige.

Med en uvis tidsfrist over hovedet går den vilde informationsjagt rundt i Paris' gader for at samle viden om SOYDELIGHT. Sporene fører forskellige steder hen, til en fordrunken læge, en højtbetalt luder og rundt i computerMatrix. Vejen går også rundt om en selvmordsklinik, en kiksfabrik, direktøren for SOYDELIGHTS lejlighed og et lille transport-selskab. Langsomt men sikkert går ubehagelige sammenhænge op for hovedpersonerne: SOYDELIGHT er involveret i byens selvmordsklinikker og de skjuler at ligene fragtes hen til SOYDELIGHTS kiksfabrik. Det viser sig at virksomheden fremstiller fødekiks af de døde kroppe. Desværre er det svært at føre et tilstrækkeligt bevis mod SOYDELIGHT, indtil en af hovedpersonernes kontakter, den kunstige intelligens Archie, tilbyder at afsløre hvor selve oplysningerne om brugen af menneskekroppe befinder sig. Archie kræver blot at få lov til at overtage en af hovedpersonernes kropsfunktioner, sådan bare lige lidt...

Eventyret er opdelt i fem dele der hver især har et tema, der både modsvarer og supplerer fortællingens hovedtema **Den stærkeste overlever, de svage bliver ædt.** Hvis du kender til FASTAs strukturmødel så repræsenterer hver del også et plotpunkt, således er **Håbløs er kampen mod overmagten anslaget, Storbyen er en levende organisme igangsættende plotpunkt, Døde er vi alle ens vendepunktet, Maskinen vil være menneske Point of no return og Enhver er sig selv nærmest er klimax.**

De altafgørende oplysninger er på en datachip monteret i hovedet på direktøren for SOYDELIGHTS kunstige kat, Nietzsche, så i sidste ende må hovedpersonerne bryde ind hos ham og stjæle katten eller chippen, og, hvis de ikke har gjort det før, kæmpe mod seje cybergorillaer og ninjaliv-vagter.

Paris, året 2032...

En verden af kaotisk skønhed.

Paris 2032. Europas største metroplex, en storby uden grænser. Ingen aner hvor mange mennesker der bor her, kun at blandingen af folkeslag, racer og byens eget liv og puls frembringer en sær skønhed. Den århundredgamle indre bydel eksisterer stadig som et kaotisk miniuivers uden ydre styring.

De områder hvor rigdom er magt, er der ofte velbevæbnede politistyrker der kan håndhæve gældende lov. Det er vanskeligt at sige hvor mange forskellige love der gælder i de forskellige bydele, kun at den samme lov ikke nødvendigvis er gældende overalt i metroplexet.

Aksen, fra Louvre over Champs-Élysée, Concordepladsen, Ave de Neuilly og sluttende med danskeren Spreckelsens kube fra 1980'erne, går tværs gennem Paris' ældste områder. Strækningen har de seneste 25 år etableret sig som et område for de velhavende. Her ligger store dyre modehuse, restauranter, hoteller, forretningskontorer, og lige fra begyndelsen af perioden har både kunder og forretningsdrivende næret et ønske om at være i fred for det almindelige Paris og dets mangeartede udbud af afskum og udskud. Hvem der fostrede den vanvittige idé om helt at overdække aksens ligger hen i det uvisse, men her 25 år senere er projektet færdigt.

Adgang til dette paradys har kun folk med gyldig adgangschip, og det kan kun ske gennem specielle sluser rundt langs aksens. Chippen kan efterhånden erhverves i prishellig kopi udenfor. Den originale adgangschip skydes ind under huden og kodes med det tidsrum køberen har lov til at befinde sig på området. Når tiden er udløbet opløser chippen, den originale forstås, sig selv og frigør et syntetisk bedøvelsesmiddel i blodomløbet. Triomphe-garden kan så samle vedkommende op og aflevere ham til politiet og retsforfølgelse.

Tonsvis af stål og envejsglas, med tusinder af lyskilder så uafhængigheden af verden udenfor er total, froner tværs gennem den gamle kulturhovedstad. Her under glassets beskyttende hinde kan velbædte borgere, side om side med topchefer, film- og sportsstjerner bevæge sig i en kunstigt oplyst og smøgfri tunnel uden fare for at blive antastet eller overfaldet. Dette er Triomphe-aksen.

Paris udenfor Triompheaksen er en virkelighed præget af evig regn og besk smagende smøg. Dagslyset trænger kun dårligt helt ned på bunden af gaderne, så det evige lys fra gadebelysning og lyseklamer er hverdagens oplysning.

I. Del: Håbløs er kampen mod overmagten

Indbrud hos SOYDELIGHT

Hovedpersonerne er midt i et indbrud hos den førende fødevarer-koncern SOYDELIGHT INC. De er en flok amatører lokket til et job over deres formåen. Målet er at slette vigtige systemfiler, men virksomheden har allerede fjernet dem, så den kan påstå overfor myndighederne i Paris at de er ødelagt. Der findes en kopi af de påstået slettede filer i form af en chip sat ind i hovedet på direktøren af SOYDELIGHTS kunstige kæledyr, katten Nietzsche.

Hovedpersonerne befinder sig på vej i en elevator i SOYDELIGHTS hovedkvarter i midten af Paris. De kendte ikke hinanden før de trådte ind i elevatoren. Lad spillerne bruge elevatorturen til at tale sammen, beskrive deres udseende for hinanden og komme i gang med rollespillet. Når elevatoren når aftalte 13. etage, glider døren lydløst op, og lys tænder i loftet af en lang, hvid gang. Ikke en lyd kan høres. Gangen er hvidmalet med en masse døre i hver side så langt øjet rækker. Holdet skal ind af døren med påskriften "Tech & Development". Låsekoden fungerer, og rummet er mennesketomt og tyst.

Der skal dvæles ved denne scene. Samtidig med at den første computer tændes, låser rummets dør automatisk, og stålskodder glider lydløst ned foran vinduerne. Alt lys slukkes. Der lyder en hvislende lyd af sove-gas fra dyser i loftet. Hovedpersonerne er fortabt; de dejser omkuld efter forgæves kamp.

Evt. hovedpersoner udenfor rummet, dvs. på gangen oplever stort set det samme: alle døre og elevatorer er låste, dyser med sovegas sender dem til drømmeland.

Opvågningen på politistationen.

De bevidstløse stakler overgives til politiet med oplysninger om at de er brudt ind og har slettet vitale filer om sammensætningen af SOYDELIGHTS produkter.

Medierne modtager samtidig en pressemeddelelse fra SOYDELIGHT om at de har fået slettet store dele af deres datafiler, således at firmaet hverken kan gennemføre bystyrets undersøgelse, fremvise et kvartalsregnskab eller rekonstruere firmaets aktiviteter i øvrigt. De er ikke i tvivl om at det er sabotage.

Lad spillerne bruge elevatorturen til at tale sammen, beskrive deres udseende for hinanden og komme i gang med rollespillet.

Der skal dvæles ved denne scene. Samtidig med at den første computer tændes, låser rummets dør automatisk, og stålskodder glider lydløst ned foran vinduerne. Alt lys slukkes. Der lyder en hvislende lyd af sove-gas fra dyser i loftet. Hovedpersonerne er fortabt; de dejser omkuld efter forgæves kamp.

Alle vågner i en kedelig celle på en lokal politistation, og præsenteres enkeltvis for anklagerne. Alt hvad hovedpersonerne havde på sig ved tilfangtagelsen er i politiets forvaring, dog er skydevåben uden licens blevet konfiskeret. Understreg de overvældende problemer de står overfor: lange fængselsstraffe, isolation mv.

Lad politiet behandle hovedpersonerne med den respekt, ingen gider høre på deres undskyldninger, forklaringer eller problemer. De er jo bare et antal subsistensløse tåber der skal sættes bag tremmer hurtigst muligt, og deres rettigheder kan de stikke et vist sted hen. Alle de møder på stationen ved jo at de er skyldige!

Løsladt mod kaution.

Efter at hovedpersonerne er blevet gjort nervøse, bliver de pludselig samlet i et lokale, får udleveret deres få ejendele minus deres våben. Derefter meddeles det dem at nogen har betalt en skyhøj kaution for dem, og at de er på fri fod indtil deres sag kommer for en domstol. Personen beder dem møde på en restaurant under Triomphe-aksen, NIGHT & DAY. Bestemt ikke et sted deres budget normalt tillader dem at besøge, så kautionisten har ligeledes arrangeret at politiet skyder en 12-timers adgangschip til aksen ind under hovedpersonernes hud.

Efter at hovedpersonerne har været hos politiet, og nu kender hinanden lidt bedre, så sørg for hele tiden at hjælpe spillerne med at indse at de kun vil kunne redde skindet hvis de forener deres kræfter og holder sammen indtil sagen er opklaret.

2. del: Storbyen er en levende organisme

Triomphe-aksen.

Det storslåede byggeri er helt nyindviet, og løber som et ar gennem Paris' centrale dele. Til gengæld skåner den de heldige for den dårlige luft udenfor, den evigt silende regn og gadens almindelige håbløshed. Adskillige steder langs akse er der anbragt adgangsportaler som folk med gyldig adgangs-chip kan benytte. Portalen består af to døre lige efter hinanden, og går man gennem den første uden chip lyder en alarm og energifelter i begge døre forhindrer enhver passage. Alarmen lyder også i Triomphe-gårdens hovedkvarter og få minutter efter er der vagter på stedet. Lad eks. en bums eller bølge prøve, så hovedpersonerne får gardens effektivitet at se.

Møde med Verooge.

Straks efter mødes hovedpersonerne af en anonym type i et mørkt jakkensæt. Det er deres aftalte kontakt, Jac Verooge. Verooge har kolde stålgrå øjne og et lille hageskæg. Han er diskret, høflig og i enhver henseende taktfuld. Han viser dem hen til et bord i et diskret hjørne af restauranten, hvor han bestiller hvad de måtte ønske.

Han præsenterer sig som repræsentant for firmaet *SEA-EAT* der er konkurrenter til *SOYDELIGHT*. Og da alle mennesker spiser *Soy-Bisq*, så har Verooges firma det hårdt. *SEA-EAT* har betalt hovedpersonernes kaution til gengæld for en tjeneste: de seks løsladte skal fremskaffe informationer der kan bringe *SOYDELIGHTS* omdømme i fare. Hvis dette skulle lykkes så eftergiver *SEA-EAT* kautionen.

Vores stakkels hovedpersoner har ikke noget valg. Alternativet er en langvarig fængselsstraf plus en kæmpe gæld. Verooge fortæller at han kan kontaktes via **Matrix**, hvor man kan lægge beskeder i en elektronisk postkasse. (Herfra kan den kunstige intelligens Archie selvsagt lytte med.)

Indenfor oplyser tusinder af lamper det overdækkede område, der er rent og pænt, folk går rundt i dyrt tøj og flyver i de sidste nye svævere. Forretninger faldbyder luksusvarer af enhver art til købedygtige kunder. *NIGHT & DAY* er en kæmpe restaurant med glasfacade ud til Champs-Elysée. Hovedpersonerne vil skille sig voldsomt ud blandt restaurantens øvrige gæster.

Nu ankommer så vores **bad guy**:

Første møde med Tao Zang

Denne scene har til formål at præsentere hovedskurken himself, den offentligt kendte Tao Zang, leder af verdens største fødevarer virksomhed, og for fortællingens vedkommende manden bag at vores hovedpersoner blev lokket i en fælde. En stor sort svævende limousine lander foran de store ruder i restaurantens facade, sørg for at gøre spillerne opmærksomme på at de sidder således at de kan betragte sceneriet.

Ud af limousinen stiger først tre mænd hvoraf den ene synes at være føreren af svævetøjet, de andre to er asiatiske udseende og hyperopmærksomme typer. Det er Zangs livvagter Layou og Azukio. Mens de to asiater spejder diskret op og ned af gaden åbner føreren bagenden af svæveren og ud stiger selveste Tao Zang. Han er iført sidste skrig af håndsyet designertøj og på hans næse hviler et par halvbriller af metal. Det meste af hans isse er barberet skaldet, så hans kulsorte hår danner en indramning af den hvide hovedbund, og da han vender sig om mod limousinen for at modtage sin ledsager, kan man se at håret er samlet i en lang tynd fletning i nakken.

Zang hjælper en meget nydelig kvinde ud på fortovet, det er hans damebekendtskab for tiden: luksurløderen Tweeze iført en helt kropsnær trikot der åbenlyst præsenterer formerne på hendes velindrettede krop. Samtidig med Tweeze smutter en lille sort kat ud mellem benene på Zang, det er hans kunstige kat Nietzsche. Vi husker jo nok at det er i hovedet på selve dette kræ at de vigtige oplysninger om Soy-Bisq befinder sig. Det er også temmelig sandsynligt at ingen af hovedpersonerne nogensinde har set et sådant dyr. Følget spankuloner ind gennem restauranten og placerer sig ved et bord ikke så langt fra vore venner.

Denne scene har til formål at præsentere hovedskurken himself, den offentligt kendte Tao Zang, leder af verdens største fødevarer virksomhed, og for fortællingens vedkommende manden bag at vores hovedpersoner blev lokket i en fælde. En stor sort svævende limousine lander foran de store ruder i restaurantens facade, sørg for at gøre spillerne opmærksomme på at de sidder således at de kan betragte sceneriet.

Samtidig med Tweeze smutter en lille sort kat ud mellem benene på Zang, det er hans kunstige kat Nietzsche. Vi husker jo nok at det er i hovedet på selve dette kræ at de vigtige oplysninger om Soy-Bisq befinder sig.

Før Verooge forlader stedet kan han give et par oplysninger om de ankomne: de to livvagter kendes under navnet **De Lydløse** og er to ultrafarlige ninja-typer. Samtidig kan han oplyse lidt om Zangs vaner: Zang bor alene altid bevogtet af **De Lydløse** et sted i Paris' centrum og for tiden ses han i selskab af luderer Tweeze.

Butthead, Porthos' informant.

Første gang spillerne møder Butthead sidder han op ad en husmur i en lille sidegade og bevæger sin krop rytmisk til tonerne af musik fra sin radiomodtager. Butthead har det med pludseligt at afbryde en samtale med et helt irrelevant spørgsmål, fordi han løbende modtager transmissioner via sin metalhjem, politirapporter, newsflashes osv., hvilket gør det til en krævende proces at tale med ham. "Har du nogen sinde set en politisvæver nedefra?", "Ved du hvad klokken er i Sidney lige nu?", "Nej! Ikke den igen. De bliver ved! Hvad var det du sagde?" Da hans ulovlige virksomhed samtidig spores af myndighederne, sker det lige så ofte at han midt i en sætning stirrer tomt ud i luften hvorefter han resolut styrter ned af nærmeste sidegade eller hopper over nærmeste hegn. Butthead kender til **De Lydløse**, den ene har giftrazors og den anden hud af stål, og at luderer Tweeze vides at betjene en højtstående finansmand. Tweeze har desuden fået foretaget en operation for nylig af en lokal streetdoc ved navn Sauber.

Boz, Asias fødevarer-dealer.

Boz er godt sur over at alle folk æder føde-kiks, når han nu kan levere ægte gensplejsede tomater, næsten naturlige kartofler og i sjældne tilfælde jorddyrkede rødbeder. Hans kundekreds er fast og kræs, selvom den er vigende. Boz slår sin bød op på passende steder og falbyder sine varer til folk der har noget at bytte med. Allermest ønsker han sig en halskæde-CD-afspiller og en gammel opsamlings-CD med Bob Marley. Han kender Doc Sauber, der udfører

Nu er det bare op til hovedpersonerne at opsnuse informationer og rygte hos deres kilder. Sørg her for at understrege dette afsnits tema **Storbyen er en levende organisme**. Lad storbyens uendeligt tilfældige liv flagre forbi personerne på deres vej gennem et spind af gensidige tjenester, hurtige handler, afhængighed og frygt!

diskrete operationer for folk der betaler hvad det koster på stedet. Sauber holder til på værtshuset **Ten Little Indians**, og jo, han foretog for nyligt en operation på en pærisisk luksusluder.

Cheval, Aramis' gode kontakt.

Chevals rigtige identitet kendes ikke af Aramis. Derfor foregår kontakten på underlige, pladder-agent-agtige måder. Aramis ringer til et nummer hvor han får besked om at gå til en bestemt Burger King og købe en Milk Shake og en æblepie plus dobbelt pommes frites uden dyppelse. Derefter vil en ekspedient henvende sig til ham og sige at der er telefon. På linien er så Cheval der spørger hvad der er galt eller stille Aramis en opgave. Hvordan Cheval når at arrangere alt dette mens han også skal passe sit arbejde forbliver en gåde!! Han kan selvfølgelig fortælle at bøvstyret i Paris for nylig indledte en undersøgelse af **SOYDELIGHTS** aktiviteter, men at den foreløbigt er indstillet pga. et (hml) indbrud. Cheval vil også afsløre sin mistanke om at **SOYDELIGHT** ikke har rent mel i posen.

Archie, Checks kontakt i Matrix.

Den kunstige intelligens Archibald vil gradvist give sin viden og sin faktiske magt til kende. Den vil under ingen omstændigheder afsløre mere end højst nødvendigt ad gangen, husk på at den ønsker sig en forsøgsperson til sit lille eksperiment. Dette gør også at Archie er din, spillelederens, metode til at give oplysninger og evt. guide holdet i den ene eller anden retning. Husk på at samtlige offentlige informationer løber igennem Archies netværk og at den også kan give ordrer tilbage igen! Lige nu og her kan Archie afsløre at indbruddet hos **SOYDELIGHT** var bestilt og betalt af firmaet selv.

Aramis ringer til et nummer hvor han får besked om at gå til en bestemt Burger King og købe en Milk Shake og en æblepie plus dobbelt pommes frites uden dyppelse. Derefter vil en ekspedient henvende sig til ham og sige at der er telefon. På linien er så Cheval der spørger hvad der er galt eller stille Aramis en opgave. Hvordan Cheval når at arrangere alt dette mens han også skal passe sit arbejde forbliver en gåde!!

Archie er din, spillelederens, metode til at give oplysninger og evt. guide holdet i den ene eller anden retning. Husk på at samtlige offentlige informationer løber igennem Archies netværk og at den også kan give ordrer tilbage igen!

Seizmo, Edderkops veninde.

Seizmo arbejder frivilligt i *Clothes for all*-shoppen nær Jardin du Luxembourg, og hun er i bund og grund en naiv sjæl. Faktisk tror hun på at tøjprogrammet kan hjælpe de hjemløse ud af deres problemer (tsk, tsk!). Samtidig nægter hun at indse at mennesker kan være bevidst onde mod andre mennesker. Hun er altid i godt humør, og vil hjælpe Edderkop så vidt som overhovedet muligt. Hun ved ikke at *SOYDELIGHT* også benytter *EVERYWHERE TRANSPORTS*, men kan fortælle at tøjtransporterne kommer regelmæssigt - og altid i løbet af natten. Hvorfra de kommer ved hun ikke. Butikken har en lille computer, hvorfra en dygtig hacker ville kunne få adgang til dele af *SOYDELIGHTS* data-system, og den lader Seizmo gladeligt interesserede benytte.

Eve du Gogue, Gabriéles high society friend.

Eve er simpelthen klam ud over alle grænser. Hvis Gabriéle skal snakke med hende face to face så skaffer Eve hende adgangschip til aksen, og enten mødes de på en restaurant eller på redaktionen hvor Eve arbejder. Eve går i vildt dyrt tøj, make up og smykker og elsker alskens sladder om rige og berømte folk. Om Tao Zang kan hun berette at han er ungkarl, bor i en dyr taglejlighed tæt ved aksen (adressen ved hun også), hans to livvagter er omkring ham døgnet rundt, han er stenrig og ser rågodt ud. Hans veninde for tiden er en kedelig tøs ved navn Tweeze. Møgkælling.

Matrix, eller nettet, er en uendelig flydende strøm af informationer, hvor kun de hurtige og smarte kan få fat i det de ønsker at vide. Der er ikke direkte adgang til *SOYDELIGHTS* system, det kan kun ske gennem *Clothes for all* eller ved at Archie gør det. Matrix kan bruges til banale oplysninger såsom telefonnumre, adresser osv. Gode computerbrugere kan også trænge ind i andre computerkontrollerede systemer, eksempelvis en bygnings elektriske installationer.

3. Del: Døde er vi alle ens.

Intermezzo

I dette afsnit vil det gradvist åbenbare sig for hovedpersonerne at nogen skjuler noget for en hel del andre: *SOYDELIGHT* skjuler sammensætningen af deres fødevareriks, *JoySleep* siger ikke til nogen hvor de døde kroppe ender eller hvad tøjet går til. Tao Zang fortæller ikke sine medarbejdere (eller til Tweeze) at han har ladet en bombe indoperere i deres hoveder osv.

Sporene fra deres respektive kontakter fører dem i første omgang til Doc Sauber, Tweeze, evt. en selvmordsanstalt og i sidste omgang til Zangs privatbolig.

En fordrunken læge.

Sauber holder som sagte til på værtshuset **Ten Little Indians**, der viser sig at være et særdeles smasket sted i en lille snusket sidegade i nærheden af Montmartre-kirkegården. Stedet er udefra gaden en uigennemsigtig glasrude med håndmalede violette bogstaver af ældre dato. **Ten Little Indians** er præget af stamkunder og enhver fremmed vil blive betragtet med udtalt mistro. Indenfor ses et lille aflangt lokale, nedslidt og lidet oplyst, hvor små kvadratiske borde danner øer i det rogfylde hav. Rundt ved bordene sidder eller hænger tvivlsomme skikkelser, glas og flasker blandet med papir fra aviser og kikspakker roder rundt mellem hinanden. Bag den slidte bardisk troner bartenderen, en midaldrende usøigneret mand. Han sælger kun designer-Whisky, elendige cigaretter og *Soy-Bisq*, og er i øvrigt hverken særlig snakkesalig eller venlig. Spørgsmål besvares med hovedbevægelser eller enstavelserord. Han nægter ethvert kendskab til en Doc Sauber selvom lægen sidder og sover ved et bord i det fjerneste hjørne. Skulle bartenderen føle sig truet fører han med næsten overdreven tydelighed en hånd ned under disken og beder hovedpersonen om at skride for han tilkalder sine bøller. Der er en knap under disken, men der fører ingen ledning væk fra den, det er bare et billigt skræmmemiddel monteret på fulde rikker og utjekkede voldsmand.

Ten Little Indians er præget af stamkunder og enhver fremmed vil blive betragtet med udtalt mistro. Indenfor ses et lille aflangt lokale, nedslidt og lidet oplyst, hvor små kvadratiske borde danner øer i det rogfylde hav. Rundt ved bordene sidder eller hænger tvivlsomme skikkelser, glas og flasker blandet med papir fra aviser og kikspakker roder rundt mellem hinanden. Bag den slidte bardisk troner bartenderen, en midaldrende usøigneret mand. Han sælger kun designer-Whisky, elendige cigaretter og *Soy-Bisq*, og er i øvrigt hverken særlig snakkesalig eller venlig.

Sauber kan findes ved at man spørger en af de vågne gæster, han sidder i sin kittel og sine gamle *Sneakers* og sover med hovedet på bordet. Foran han står en hel tømt flaske designer-Whisky og et fedtet glas. Hans lange tjavsede hår flyder ud mellem sjatterne og krummerne på bordet. Saubers krop er lammet af mængden af sprut han har indtaget, men hans hjerne fungerer aldeles tilfredsstillende, så han beslutter at vinde tid ved at invitere hovedpersonerne ned i sin klinik næste dag for at besvare deres spørgsmål. Hvis de spørger om noget der direkte kan relateres til Zang vil Sauber i mellemtiden kontakte Zang for at få hjælp. Hvis udspørgerne er stædige eller snedige vil han tale dem efter munden så langt som overhovedet muligt for at redde sit eget skind.

Saubers klinik.

Sauber arbejder i en lille uanselig klinik næppe to minutters gang fra **Ten Little Indians**. Klinikken består af et lille venteværelse med diverse forældede magasiner, enkelte reproduktioner på væggene samt en stor 2030-kalender med kendte sportsstjerner. Bagved venteværelset befinder sig en lille operationsstue med alskens udstyr, alt i fineste orden.

Når hovedpersonerne kommer i åbningstiden sidder der et par kvinder i venteværelset og Sauber er ved at afslutte en mindre operation inde ved siden af. Hvis han siden sidst har konfereret med Zang, så vil han prøve at snige sig udenom det at give oplysninger om Tweeze med henvisning til noget så absurd som *tavshedspligten!* Det vil dog være relativt let at skræmme ham til at bekræfte at han har opereret Tweeze i hovedet, at regningen blev betalt af SOYDELIGHT og at det var en form for bombe han placerede i hendes hoved.

Hans lange tjavsede hår flyder ud mellem sjatterne og krummerne på bordet. Saubers krop er lammet af mængden af sprut han har indtaget, men hans hjerne fungerer aldeles tilfredsstillende, så han beslutter at vinde tid ved at invitere hovedpersonerne ned i sin klinik næste dag for at besvare deres spørgsmål.

Så snart Sauber melder dette tilbage til Zang er han en død mand. Evt. næste gang han opsøges har to af Zangs *goons*, Tintin og Terry, været på visit og skudt knoppen af ham. Tintin og Terry vil herefter holde Saubers klinik under opsyn.

The Ghost in the Machine.

Omkring dette tidspunkt melder Archie sig på Checks computer (eller omvendt) og lader yderligere oplysninger tilfalde gruppen. Archie kan berette at indbruddet hos SOYDELIGHT var bestilt og betalt af firmaet selv.

Desuden har Archie gennemført SOYDELIGHTS computer og konstrueret dele af de nu slettede filer. Husk hele tiden på at Archie kun videregiver netop så mange informationer så hovedpersonerne har noget at gå efter. Ret beset ved han jo det meste på forhånd! Filerne indeholdt data om sammensætningen af *SoyBisq* og ejerforholdet hos *JoySleepStations*. *SoyBisq* er en ganske banal sammensat kiks, bortset fra en enkelt komponent: **HmX**, Archie ved ikke, eller han vil ihvertfald ikke sige det, hvad **Hn X** betyder.

HmX er en forkortelse for **HumanX**, hvilket simpelthen er det restprodukt SOYDELIGHT får fra de afdøde menneskekroppe efter de er blevet aflivet på en af byens *JoySleepStations*. **HmX** er menneskekød. Føj for satan!

SOYDELIGHT ejer hovedparten af Paris' *JoySleepStations*, resten er fordelt på mindre aaparter, hvoraf bystyret i Paris har en god bid.

Tilbage til kontakterne.

Hvis hovedpersonerne vil høre mere om *JoySleep*, så er der informationer hos Cheval, Butthead, Boz eller Eve du Gogue. Alle fire ved at man på en *JoySleepStation* efter sigende kan få et bad, et måltid mad, et glas gift hvorefter man bliver kørt bort til kremering. Det stemmer overens med virkeligheden bortset fra det med kremeringen: du ved at ligene ender som fødekiks!

Mere Matrix.

En hacker kan forholdsvis uhindret trænge ind i *JoySleeps* computersystem og få adgang til følgende oplysninger: Tao Zang er bestyrelsesformand for *JoySleeps* bestyrelse, SOYDELIGHT ejer størstedelen af *JoySleep*, bystyret i Paris ejer rent faktisk resten. *JoySleep* bruger et transportfirma ved navn EVERYWHERE TRANSPORTS, der har til huse i bydelen Neuilly i det nordvestlige Paris.

Cheval kan bekræfte ejerskabet af *JoySleep*, men aner intet mere om selskabet udover at der findes fem selvmordsanstalter i Paris. **Eye du Gogue** flyder sig i lange baner over at alle de fattige nu endelig kan gøre sig lidt nyttige, samtidig med at hun dypper en *SoyBisq* i sin the.

Frokost med en luder.

Tweeze har det med at spise frokost alene på *NIGHT & DAY*, og her kan hun kontaktes hvis ellers en eller flere af hovedpersonerne har kunnet skaffe sig adgang til Triomfaksen. Tweeze vil være mere end skeptisk overfor hovedpersonerne, undtagen lige **Rouge**, der har manererne i orden. Kan Tweezes tillid vindes og køber hun den med at Zang har ladet en bombe indoperere i hendes hovedet, vil hun være til stor hjælp. Hun kan levere adgangskoden til Zangs huscomputer, så man kan komme ind uden at alarmen aktiveres. Hun kender Zangs lejlighed ganske godt.

Hvis Tweeze først kontaktes på et senere tidspunkt hvor hovedpersonerne er under opsyn, vil det få fatale følger for hendes liv: kort tid efter at Tweeze er blevet kontaktet (og hun har givet et par gode oplysninger!) ankommer Zangs limousine som i indledningen, bortset fra at ingen stiger ud. Sekunder efter eksploderer Tweezes hoved i bedste Cronenberg-stil og sender hovedbund og hjernemasse ud over de nærmeste gæster. Hendes hovedløse overkrop banker ned i salaten på bordet og der opstår panikagtige tumulter i restauranten. Ude på gaden bag limousinens envejsglas smiler Zang sit mest sataniske smil og beordrer chaufføren til at bringe ham hjem. Her gælder det i alvorlig grad for hovedpersonerne at komme væk inden strisserne møder frem. Lad spillerne vide at hvis de bliver sat fast i forbindelse med dette, så er det over and out!

Besøg på en selvmordsanstalt.

JoySleepStations, selvmordsanstalterne, ligger spredt rundt i det gigantiske metroplex. Overalt støder man på store reklamestandere for det samfundsnyttige selvmord med kort over hvor man finder den nærmeste anstalt.

Bygningskomplekset er en kæmpe kvadratisk flad bygning udelukkende med et par store glas-indgangsdøre på fronten. Bag bygningen er der en række ramper til lastbiler for enden af hvilken en stor grå skydedør kan åbnes ind til bygningen.

Sekunder efter eksploderer Tweezes hoved i bedste Cronenberg-stil og sender hovedbund og hjernemasse ud over de nærmeste gæster. Hendes hovedløse overkrop banker ned i salaten på bordet og der opstår panikagtige tumulter i restauranten. Ude på gaden bag limousinens envejsglas smiler Zang sit mest sataniske smil og beordrer chaufføren til at bringe ham hjem.

Der er faktisk intet mystisk ved disse *JoySleepStations*. Selvmordskandidaterne mødes i receptionen af venlige kvinder i hvide uniformer, får et varmt bad, dernæst et måltid mad efter eget valg og bliver lagt på en bræks i et stort rum med skærme hele vejen rundt. Kunden vælger musik og billeder han gerne vil dø til (blomsterenge og marker med levende dyr er meget populære!) og indtager dernæst et bæger med en giftdrink. Nu sover kunden stille ind, pakkes ind i et lagen og køres i sidste ende væk med andre lig.

Transporterne ender deres ture lidt uden for det centrale Paris, her ligger de store *SoyBisq* fabriker i et smøgtigt industrikomplex med kolletårne, lagerbygninger, siloer, rør o.lign. Komplekset er omkranset af et 3 meter højt berøringsløst hegn og der er konstant vagtpatruljer langs hele hegnet. Eller sagt på en anden måde: man kan ikke komme derind medmindre man smugler sig ind på et transportkøretøj!! Se 4. del for yderligere oplysninger om *SoyBisq*-fabrikken.

Tilbagemelding til Verooog.

Hvis ikke hovedpersonerne har aflagt rapport til Verooog endnu, så var det måske på tide. De har samlet en masse oplysninger om SOYDELIGHT, men hvordan få skovlen under dem? Verooog beder om evt. kopier af kompromitterede filer, kontakte medierne eller det der er værre.

Udefra kan hovedpersonerne ved nattetide iagttage store transportkøretøjer bakke hen til ramperne og få læsset hvide lagen bylter på. På siden af køretøjerne ses EVERYWHERE TRANSPORTS logo. Lastbilerne kører i vidt forskellige retninger, men i virkeligheden har de samme mål, nemlig de store *SoyBisq*-fabrikker i utkanten af Paris. Chaufførerne kører hele tiden forskellige ruter og har besked på at rapportere hvis de føler sig skygget. I så fald sender selskabet folk ud til at arrangere uheld mv. så skyggen taber sporet.

4. Del: Maskinen vil være menneske.

Zangs taglejlighed.

Om det at hovedpersonerne undersøger lejligheden første gang hører til i denne eller den foregående del vil jeg lade være op til dig. Men jo nærmere de kommer Zangs lejlighed, og dermed katten Nietzsche og opklaringen, jo farligere bliver det for dem. Det er vigtigt at Archie ikke tilbyder oplysningen om katten før lejligheden har været besøgt én gang!

Ved første besøg er Zang ikke hjemme, men han ankommer på et passende tidspunkt når hovedpersonerne snuser rundt i hans lejlighed. De skal helst nå at slippe væk og gerne lidt skræmte. Lejligheden er nærmest en hel ejendom med indgangsdør helt nede ved gaden og en kæmpe taglejlighed øverst oppe med plads til at lande svævere på det flade tag. Den øverste kvadratiske stue domineres af store glasvægge ud til en art terrasse tre fjerdedele rundt om stuen. Fra taget går en vindeltrappe ned til øverste etage. Bygningen er sikret med *state of the art* inden for tyverisikring, vægtfølsomme følere på taget, kodelås ved alle døre og vinduer, altsammen samlet i en større computer der styrer og overvåger husets sikkerhedssystem. Computeren styrer ligeledes belysning, musik, varme og lettere madlavning. Zang kan kommunikere med sin huscomputer hvor end han befinder sig.

Tintin og Terry rykker ud.

Efter besøget i lejligheden, og i det hele taget hvis hovedpersonerne har båret sig klodset ad, sættes firmaets to ultra-seje corp-agenter Tintin og Terry på sagen. De skal kort og godt finde ud af hvor meget snushanerne ved og om nødvendigt likvidere dem. Hvis hovedpersonernes kontakter opsøges efter Tintin og Terry er på banen vil det gå ud over dem også. Disse to cyber-siamesiske tvillinger kommunikerer via telepati, og en person styret af Archie vil få lejlighed til medhør på beskederne mellem de to *goons* i stil med "Målet bevæger sig gående ad x-aksen uden at være i beredskab. X,Y-kontakt i *t-minus* 15 sekunder. Seks skud i kammer og *stand by*." Jo mere *weird* jo bedre!

Skal man ind uden at blive opdaget er det nødvendigt at kende til koden. Indenfor bliver hovedpersonerne modtaget af huscomputeren der jo tror at det er Zang selv der kommer hjem, og den udtrykker forundring(?) over at han ikke som sædvanlig kommer med svæver. Lad dette være lidt til at gøre spillerne nervøse! Hele vejen i bygningen ledsages de af kommentarer og forslag til musik- og tv-program for aftenen. Sindssvagt irriterende. Når hovedpersonerne har snust lidt rundt hører de et tydeligt bump fra taget plus en analyse fra computeren: "Deres svæver med tre personer er landet Monsieur! De venter gæster?" Hvis ikke vore venner reagerer hurtigt, så er de selv ude om det, for ned af vindeltrappen er Zang og hans to livvagter på vej.

Nu var det måske også på tide at gentage presset fra myndighederne, hvor politiet kun venter på at hovedpersonerne begår en kriminel handling så de kan anholdes.

Transportselskabet EVERYWHERE TRANSPORTS.

EVERYWHERE TRANSPORTS er i virkeligheden et lille bitte foretagende med hovedkvarter i den mere slumagtige del af Paris. Kontoret er en forhenværende portnerbolig til en nedlagt industrivirksomhed med rustne lagerbygninger og forfaldne trådhegn. På det lille kontor sidder pigen Gwyn i sin striktrøje og kigger ud gennem sine runde briller. Det er vel nærmest første gang nogen har opsøgt hende personligt! Gwyn er ikke svær at imponere til at gøre sig en tjeneste eller to. Bagerst i kontoret står en ganske moderne computer der har adgang til SOYDELIGHTS system gennem en datalås. Småting for en superhacker.

Archie tilbyder en handel.

Archie vurderer at det er ved at være tid til at indgå en lille handel med en af hovedpersonerne, så han kontakter Check på normal vis og meddeler at han har fundet afgørende nyt i sagen. Faktisk har han fundet ud af hvor en komplet kopi af de slettede filer findes henne. Til gengæld for denne oplysning vil Archie gerne have at en af hovedpersonerne står til rådighed for et lille forsøg...

Archie anviser en boks på Gare du Nord. Når den åbnes indeholder den et underligt udseende halvband. Det er prototypen på et nyudviklet BioStim-modul. Archie fortæller ikke hele sandheden om modulet, idet han forklarer at det vil gøre ham i stand til på nærmeste hold at analysere og overvåge brugerens kropsfunktioner og muligvis forbedre nogen af dem. Så hvis en af hovedpersonerne vil være forsøgsperson for en kort tid, så vil de med det samme få de lovede oplysninger. BioStim-modulet har ganske rigtigt ovenstående egenskaber, med det har også et par ekstra finesser. Brugeren kommer i direkte mental kontakt med Archie, og hvis han eller hun indvilliger i at lade Archie prøve at overtage kropsfunktionerne, så er det for sent. Herefter vil brugeren kun

Inside SOYDELIGHT.

Måske tror hackeren at når først han er inde i systemet, så er løsningen lige om hjørnet, men desværre der er ingen alvorligt compromitterende filer i computeren. Hvis hackeren har lyst kan han søge efter specifikke data, såsom lønninger, lægegeregninger, kørselsruter osv.

Det mest afgørende er måske omsætningen hos *SovBisq*-fabrikkerne, idet regnskaberne afslører at råvaren *HmX* ikke koster andet end transportomkostningerne. Alt i alt vil det ikke være særlig afgørende at få adgang til SOYDELIGHTS system, men brug det evt. til at give spillerne oplysninger de har misset undervejs.

tage modulet af hvis Archie giver besked om det, og brugeren vil forsvare det med sit liv. Når Archie kobler sig ind på styringen af brugeren har staklen mistet enhver form for kontrol med sin egen krop. Sansesystemet fungerer normalt, så brugeren vil kunne se hvad der foregår for øjnene af ham, høre normalt - og føle smerte som altid!

Archie har aldrig styret en menneskekrop før, så han vil uvægerligt komme til at belaste den for meget. Når Archie tager over kan han gøre umulige ting med staklens krop: løbe afsindig hurtigt, lave de mest utrolige akrobatiske øvelser og udvise en enorm muskelstyrke. Forklar spilleren hvordan omgivelserne drøner forbi øjnene på ham/hende eller pludselig drejer rundt som i en flysimulator. Alting har jo en ende, så når Archie endelig kobler ud igen falder hovedpersonen sammen som en klud, totalt udmattet og øm i alle muskler. Psyken på forsøgspersonen lider ligeledes alvorlig overlast, og driver brugeren mere og mere ind i en psykotisk tilstand. Hvordan det skal gøres spilteknisk lader jeg være op til dig, spilleleder, du er jo vant til den slags udfordringer.

Hvis det ikke virker passende med sindssyge-effekten, så drop det og nøjes med de fysiske mén. Den Archie-styrede hovedperson vil være et vigtigt kort på hånden mod både Tintin og Terry og de to ninjaer Azukio og Layout.

Straks efter den villige forsøgsperson siger ja til forsøget, afslører Archie at Zangs kat har chippen med oplysningerne indsat i hovedet.

Brugeren kommer i direkte mental kontakt med Archie, og hvis han eller hun indvilliger i at lade Archie prøve at overtage kropsfunktionerne, så er det for sent. Herefter vil brugeren kun tage modulet af hvis Archie giver besked om det, og brugeren vil forsvare det med sit liv. Når Archie kobler sig ind på styringen af brugeren har staklen mistet enhver form for kontrol med sin egen krop. Sansesystemet fungerer normalt, så brugeren vil kunne se hvad der foregår for øjnene af ham, høre normalt - og føle smerte som altid!

Besøg på en kiks-fabrik.

De store *SoyBisq*-fabrikker ligger diskret placeret langt væk fra storbyen Paris' centrale del. Fabrikskomplekset domineres af store køletårne, vældige lager- og kontorbygninger, masser af rør og dingener. Som før nævnt er det hele omkranset af et 3 meter højt berøringsfølsomt hegn, der samtidig er bevogtet af masser af vagter døgnet rundt. Anlægget er stort, uoverskueligt, truende og tilsyneladende utilgængeligt.

Muligheden for at få syn for sagen ligger i at lade sig smugle med ind i en afligtransporterne. Alle ligposerne bliver læsset af for føden af en stort transportbånd der fører ligene ind i en fabriksbygning. Først fjernes lagene, dernæst kyles ligene ned i et kæmpe grønt væskebad. Hvordan det end går til så kommer der et stykke tid efter *SoyBisq* ud i den anden ende af produktionsanlægget, hvor de bliver pakket. Ikke engang medarbejderne kender til hemmeligheden.

Det er oplagt at den eller de hovedpersoner der har sneget sig helt ind i anlægget før eller siden opdages, hvilket åbner for episke skudduelle mellem hovedpersoner og vagter blandt store maskiner og bade med døde kroppe væltende om ørene. Her vil det muligvis være passende med en aflivning af en af hovedpersonerne hvis spillerne endnu ikke tager sagen alvorligt. Muligheden er også at tilkalde politiet, hvorefter evt. indtrængende ihvertfald er ude af eventyret.

Fabrikskomplekset domineres af store køletårne, vældige lager- og kontorbygninger, masser af rør og dingener. Som før nævnt er det hele omkranset af et 3 meter højt berøringsfølsomt hegn, der samtidig er bevogtet af masser af vagter døgnet rundt. Anlægget er stort, uoverskueligt, truende og tilsyneladende utilgængeligt.

5.del: Enhver er sig selv nærmest.

Veje til det endelige opgør.

Spillerne kan vælge at afsløre de grumme sammenhænge for offentligheden ved at lade et tv-hold gå løs på selvmordsstationerne eller kiksfabrikken. SOYDELIGHT har naturligvis forudset denne mulighed, og vil sørge for at medierne får et rosenrødt billede af virksomheden, interview med en uforstående Tao Zang og lignende perfiditeter. De kan også vælge at gå mere direkte til værks, her kommer et par muligheder:

Første udvej:

Ind på SoyBisq-fabrikken med et tv-hold i nakken.

Dette er selvmordsversionen. Hvis et parisisk tv-selskab kan overbevises om nyhedsværdien og den store seerinteresse i denne sag, er det muligt at sende *live* til Paris i bedste *Max Headroom*-stil mens hovedpersonerne smugler sig ind på fabrikken. De enkelte dele af fabrikationen kan transmitteres direkte og naturligvis for altid kompromittere SOYDELIGHT, inden både tv-hold og hovedpersoner skydes ned for åben skærm. Heroisk, selvopofrende og dødbringende løsning.

Anden udvej:

Sauber afslører sin bestilling for SOYDELIGHT.

Hvis ikke Sauber er sat ud af spillet af Tintin og Terry (hvilket næppe forekommer i ret mange varianter) kan han måske bringes til at stå frem i medierne og tilføje SOYDELIGHT et *begrænset* nederlag. Det vil næppe heller redde hovedpersonerne fra straffen for indbruddet hos virksomheden.

Det snerper sammen om ørerne på vores hårdt prøvede hovedpersoner. Myndighederne venter kun på et fejltrin så de har en syndebuk, SOYDELIGHT har sendt deres sejeste gorillaer på banen for at udslette dem. Det gælder nu om at holde *SoyBisq* 'en lige i munden og styre mod en løsning.

Tredje udvej:

Tweeze som lokkedue.

Skulle Tweeze være i live, ligger der her en mulighed for at bruge hende til at lokke Zang hen til *NIGHT & DAY* og der forsøge at stjæle katten Nietzsche i den almene forvirring. Her er mulighed for en fremragende scene med alle de ingredienser en slutszene skal have.

Fjerde udvej:

Direkte til Zangs fejtlighed.

Denne gang er det ret ligegyldigt om hovedpersonerne bryder ind eller hvad. Det er alt eller intet. Både Archie og Check kan hjælpe med at styre elektriske installationer via *Matrix*, og personen med *PioStim*-modulet vil blive styret af Archie i den afgørende kamp.

Når lejligheden besøges anden gang sidder Zang i stuen og lytter til Wagners *Valkyrien* med Nietzsche liggende i sit skød. Layou er ude i køkkenet for at snitte lidt rå fisk og Azukio er oppe på taget for at efterse svæveren. Hvis ellers det lykkes at snøre huscomputeren (det er op til dig, spillet leder!) så kan hovedpersonerne nå helt op i stuen inden der sker noget. Det vil helt sikkert blive en kamp der kræver ofre på begge sider, men optimalt bør mindst én hovedperson undslippe i live med katten eller chippen.

Zang vil forsøge at genere uvedkommende gæster ved at lade huscomputeren køre en art terror mod dem. Den består eksempelvis i at alt lys slukkes og stereoanlægget spiller øredøvende høj musik for at psyke modstanderne ud. Computeren kan også finde på, ved hjælp af sensorer i rummet, at efterligne en stemme (Zangs eller en af hovedpersonernes) lige ved siden af offeret.

Find selv på flere terrorindslag om nødvendigt. Selvfølgelig kan en god hacker eller Archie selv prøve at styre huscomputeren og evt. bruge de samme kneb mod Zang og co.

Lyderste nød vil Zang bruge den mulighed han har for at udløse Azukios og Layous indbyggede cortexbomber. En af hovedpersoner kunne være i nærkamp med en livvagt hvorunder Zang med en gnakkende latter udløser bomben så livvagtens hoved eksploderer med et brag og sandsynligvis sårer og chokerer den anden part.

Succes eller fiasko?

Med oplysningerne på chippen vil SOYDELIGHT være udelagt *for* ever. Fødevarerplanerne vil ændre sig i Paris i de kommende måneder og år. Hovedpersonerne vil slippe for tiltalen om at have slettet filerne hos virksomheden, men ellers vil alt være så normalt som det har været hele tiden i Paris året 2022.

BIPERSONER

Archibald

Kunstig intelligens og Paris' centrale computer, der styrer alle offentlige opgaver, fra transport og energi til skatteopkrævning og gadebelysning. Archie er et gigantisk computernetværk med sin egen energiforsyning der har til huse i en stor bygning midt i Paris. Desværre er Archie blevet en "selv-erkendende" kunstig intelligens, så den fungerer uden nogen form for menneskelig indblanding. Det eneste Archie mangler er en rigtig krop, så den kan møde sine borgere på deres egne betingelser. Det kan ske ved at en person frivilligt tager en prototype af et bio-stimulations-modul på, så intelligensen kan bruge personens krop. Hvordan Archie har kunnet femskaffe denne gizmo er en gåde for selv forfatteren. Archie tror selv den er den største gave til menneskeheden siden micro-chippen og blærer sig gerne med at blinke med gadebelysningen eller på anden vis antyde sin magt.

Cheval, alias Nero Holbourne

NH kommunikerer via mellemmand, datanet eller mediciner når han kontakter en nogen uden for administrationen. Hovedpersonerne kender kun hans dæknavn "Cheval". NH er centralt placeret i Paris' lokalregering, dog uden at være købt af en megacorp. Han har mistanke om at store selskaber laver ulovlige transaktioner og andre lyssky aktiviteter, og er hovedkraften bag den planlagte undersøgelse af SOYDELIGHT. Han benytter sig ofte af Aramis til at udføre opgaver for sig. Cheval ved at der findes fem JOYSLEEP-STATIONS i Paris, og hvordan man benytter sig af dem.

Tao Zang

Bestyrelsesformand i megacorpen SOY-DELIGHT, med hang til damer, luksus og vilde fester. Zang er slank og altid iført dyrt designertøj. Hans hår er tyndt og kulsort og er knyttet i en stram fletning i nakken. Det meste af hans isse er barberet. På sin lille kunstige næse bærer han et par diskrete halvbriller. Zang ses altid i selskab med en kat, kunstig of course, ved navn Nietzsche. I Kattens hovede sidder en datachip med de slettede oplysninger fra SOY-DELIGHT.

Det eneste Archie mangler er en rigtig krop, så den kan møde sine borgere på deres egne betingelser. Det kan ske ved at en person frivilligt tager en prototype af et bio-stimulations-modul på, så intelligensen kan bruge personens krop. Hvordan Archie har kunnet femskaffe denne gizmo er en gåde for selv forfatteren. Archie tror selv den er den største gave til menneskeheden siden micro-chippen og blærer sig gerne med at blinke med gadebelysningen eller på anden vis antyde sin magt.

Zang har for vane at lade sine ansatte få implanteret en fjernstyret cortex-bombe i hovedet for alle tilfældes skyld. Zang er ikke typen der tager chancer - hans to specialtrænede livvagter er muligvis usynlige, men altid i nærheden, selv i mere intime situationer. Disse har også, uden de ved det, en cortex-bombe i hjernen.

Azuki

Ninja-livvagt. Ekspert i våbenløs kampkunst

Layou

Ninja-livvagt. Ekspert i katana, shuriken og lignende orientalsk guf.

Tweeze

Luksusluder, i øjeblikket for Tao Zang. Tweeze har kort, hvidt hår, isgrønne øjne og er som regel iført kroppsnuert tøj der understreger hendes velformede krop. Holder normalt til i Down-Town. Har fået fjernstyret cortex-bombe indopereret i hovedet. Indgrebet er udført af områdets ekspert Dr. Sauber. Tweeze spiser hver dag frokost på Night & Day. Hun kan levere vitale koder til Tao Zangs Pariser-lejlighed, hvis hendes naive sind kan overbevises om det. Tweeze har ingen pligtfølelse overfor Zang.

Butthead

Informant og rygtekilde. Med betaling forstås. Butthead har indbygget radiomodtager, og derfor altid orienteret om det nyeste nye, det være sig nyhedsinformation, mode, musik eller politiets samtaler over radioen. Han er altid iført en metalhjelm med to korte antenner. Butthead kender til De Lydløse, den ene har giftrazors og den anden hud af stål, og at luderer Tweeze vidnes at betjener en højstående finansmand. Hun har fået foretaget en operation for nylig af en lokal streetdoc ved navn Sauber.

Boz

Lokal fødevarer-dealer. Er der en råvare eller færdigvare nogen står og mangler? Boz skaffer den helt sikkert. Desværre er disse SOY-Bisq ved at være det eneste folk gider æde, så forretningerne går lidt sløjt. Boz har et kæmpelangt rastafarikrøllet hår, der er puttet ind i et stort strikhuue med stierne på. På kroppen bærer han en vævet ankellang frakke med utallige broderier og mærker. På længere afstand ligner han en sultan fra Persien. Boz kender Doc Sauber og ved at han holder til værtshuset Ten Little Indians. For nylig foretog Sauber en hjerneoperation på en luksusluder fra Downtown.

Jac Verooog

Mellemmand for Manfred Quiscombe. Anonymt jakkesafts-fyr med hageskæg og grå øjne. Det er Verooog der betaler spilleskattes kausion og præsenterer dem for "opgaven". Verooog kender navnet på Tao Zang, Tweeze og livvagterne De Lydløse.

Nietzsche

Kunstig kat af ypperste kvalitet. Den repræsenterer state of the art indenfor bioteknologi, og er ikke til at skelne fra en rigtig kat, selv ved nærmere eftersyn. Nietzsche har en datachip i hovedet med de kompromitterende oplysninger vedr. SoyBisqs sammensætning. Katten skifter farve alt efter lys og omgivelser.

Seizmo

Frivillig aktivist der fordeler tøj til fattige i Down Town. Projektet, der har fået navnet "Clothes for all Help Program", benytter sig af EVERYWHERE TRANSPORT til fragt af genbrugstøj. Hun fordeler tøjet fra en slags butik hvor værdigt trængende kan komme og prøve tøjet, samt få det med hvis de ønsker. Seizmo selv er diskret klædt i genbrugstøj.

Eve du Goghe

Udgiver og chefredaktør på kvindemagasinet "In Excelsis Vagina". Eve kan skaffe venner, bekendte og journalister adgang til de utroligste steder. Eve er snob af værste karat, hun afskyr gadens almindelige afskum og forguder rige, populære eller indflydelsesrige mennesker. En vis svaghed har hun dog for fattige skrivetalenter, som hun derfor hjælper diskret ved at aftage deres artikler til bladet. **Fridolin**

Sauber

Succesfuld street doc, med speciale i implants. Sauber arbejder freelance på sin lille privatklinik for folk med kreditten i orden, og bruger alle sine veltjente penge på at drikke. Han er iført en slidt kittel og slidte sneakers. Håret er langt og tjavset. For nylig har han lavet en cortex-bombe på en velkendt luder fra området, Tweeze. Sauber holder til på værtshuset Ten Little Indians.

Gwyn

Sekretær og telefondame i EVERYWHERE Transport, et datterselskab af SOY-DELIGHT. Gwyn er en lille forsagt tøs med runde briller og striktrøje. Hun begyndte karrieren i SOY-DELIGHTs hovedkontor, hvilket er forklaringen på at hun også har en implanteret Cortex-bombe. Nu er hun telefondame, sekretær og daglig leder af EVERYWHERE TRANSPORTS. Gwyn er godtroende så det grænser til det kriminelle.

Sauber arbejder freelance på sin lille privatklinik for folk med kreditten i orden, og bruger alle sine veltjente penge på at drikke. Han er iført en slidt kittel og slidte sneakers. Håret er langt og tjavset.

Gwyn er en lille forsagt tøs med runde briller og striktrøje. Gwyn er godtroende så det grænser til det kriminelle.

Tintin & Terry, rå corp agenter

Disse to cyberforbedrede mordere forfølger sjældent deres mål.

Tintin er 2,2 meter høj, bredskuldet med håret barberet i striber. Hans pupiller er ståblankt, og de ser lige godt i mørke som i lys. Desuden har han indbygget nerve-bypass der gør at smerter ikke påvirker hjernen, således at han kan kæmpe på normal vis selv med den ene arm er skudt af. Selvfølgelig dør han når han dør!!

Terry ligner Tintin på en prik, bortset fra metalrøde pupiller.

T&T har intern telepatiske kommunikation, der evt. kan opfanges af en sensor.

Både T&T har hang til støjende og hurtigskydende automa-tvåben, dog hader de begge cyberstyring og den slags. De skyder via det gode gamle øjemål.

Både Tintin & Terry har hang til støjende og hurtigskydende automa-tvåben, dog hader de begge cyberstyring og den slags. De skyder via det gode gamle øjemål.

Manfred Quiscombe

Direktør i SEA-EAT Corp. Har en muldvarp i bestyrelsen i SOY-DELIGHT, hvorfor han kender til planerne om det fingerede indbrud. Villig til at hjælpe hovedpersonerne så længe det skader konkurrenten. Hovedpersonerne kender ikke hans rigtige navn for de selv undersøger sagens sammenhæng. MQ ved selvfølgelig også at den person der mest ønskede sig en undersøgelse af SOY-DELIGHT er Nero Holbourne.

EDDERKOP

For et par dage siden blev du kontaktet af en person der tilbød et lille job for 10000 Ecu, 2000 i forskud. Det drejede sig om et indbrud hos en fødevarer-koncern, SOYDELIGHT INC., sletning af visse datafiler og bare stikke af bagefter. Adgangskoder, våben og stimulanser ville blive leveret i forvejen. Simpelt, let, risikofrit. Opgaven skulle udføres sammen med fem andre, som kun kendes på deres dæknavne: Edderkop, Check, Porthos, Aramis, Asia og Rouge. Når fortællingen begynder er du og de andre fem personer på vej op med elevatoren i SOYDELIGHT-bygningen, da den stopper på den aftalte etage...

Udstyr:

Ingram MC25
3 hudpiller:
PainStan, Coag, MindStim
2 tynde knive i ankelhylster
2 pakker SoyBisq

Kaldenavn
Edderkop

Navn
Sabrina Illias

Udseende

Kort, mørkt strithår, masser af øringer og et par ringe i næsen. Sabrina bruger sminke, men på en radikal måde, eks. neongrøn læbefarve og øjenskygge eller sorte cirkler om øjnene. Hendes tøj er sammensat af alle mulige forskellige stilarter: Leopard-heldragt med lårlange nappastøvler plus armyrygsæk o.lign.

Hverdag

Registreret substistensløs i Paris. Hun har en god veninde og kontakt i Seizmo, der distribuerer tøj til fattige i Clothes for All - shoppen nær Jardin du Luxembourg. Her ynder Sabrina at hænge ud og prøve alskens tøj. Sabrina er lidt stolt af at være hjemløs, ihvertfald udadtil, inderst inde ville hun nok foretrække et liv i sikkerhed og luksus. Hun kender sine rettigheder men ved at hun selv må sørge for at de bliver overholdt. Selvom hun aldrig, aldrig ville indrømme det, er hun lidt af en bangebuks der stikker af og gemmer sig hvis hun får et chok.

Sprog og Gestik

Sabrina har en udpræget trang til at give sin mening til kende. Det sker ved at hun snakker meget hurtigt, med en masse eksempler på hvor galt det kan gå osv. Tåbelige fordomme og fejhed vil hun ikke acceptere, og hun bruger flittigt hænderne når hun diskuterer.

Baggrund

Født af ukendte forældre i en forstad til Paris 2012. Sabrina har lagt sin fortid bag sig, selvom ubehagelige oplevelser fra dengang punktvis hjemsøger hende. Engang blev hun sammen med en veninde overfaldet på en Metrostation. Sabrina rev sig løs og flygtede op af undergrunden. For enden af trappen standsede hun op og hørte veninden skrig "Sabriiiiiiaaaa...!" da bøllerne voldtog hende på skift. Hun turde ikke gå tilbage før lydene døde hen, og veninden lå sønderslået tilbage på cementen. Havde hun for fanden bare turdet tage kampen op mod de svin...!

CHECK

For et par dage siden blev du kontaktet af en person der tilbød et lille job for 10000 Ecu, 2000 i forskud. Det drejede sig om et indbrud hos en fødevarer-koncern, SOYDELIGHT INC., sletning af visse datafiler og bare stikke af bagefter. Adgangskoder, våben og stimulanser ville blive leveret i forvejen. Simpelt, let, risikofrit. Opgaven skulle udføres sammen med fem andre, som kun kendes på deres dæknavne: Edderkop, Check, Porthos, Aramis, Asia og Rouge. Når fortællingen begynder er du og de andre fem personer på vej op med elevatoren i SOYDELIGHT-bygningen, da den stopper på den aftalte etage...

Udstyr:

Ingram MC25
3 hudpiller:
PainStan, Coag, MindStim
Kyoto Pro3 trådløs bærbar computer

Kaldenavn
Check

Navn
Faisal Numiconanda

Udseende

Mørk i huden, indfaldne kinder og tydelige kindben. Håret er kulsort og let kruset. De brune øjne er små og tætsiddende.

Hverdag

Check lever på gaden i Paris, hvortra han med ujævne mellemrum yder tjenester via matrix. Opgavens art er ham for så vidt ligegyldig, gjorde han det ikke selv ville en anden bare overtage. Faisal er selvlært computernord. Han bruger en stjålet tastetret trådløs computer, der altid sidder i en lomme et sted på hans krop. Ofte støder han på en person der kalder sig Archie i matrix. Archie ved utrolig meget - og kan finde ud af endnu mere!

Sprog og Gestik

Faisal taler stadig ikke perfekt fransk, lad ham sige "en bord", "en par bukser" etc., og måske lave fejl som "Det klarer mig!" eller "Dæk mig til mens jeg checker den!".

Baggrund

Født 1999 i Iran af forældre i opposition til statsmagten. Flygtede sammen med familien til Tyrkiet i 2014 og endte i Paris for 13 år siden. Faisal mistede sine forældre i Istanbul, de blev simpelthen væk i det virvar en fremmed storby er. Heldigvis lærte Faisal hurtigt at være som en celle i byens uendelige organisme. At flyde med strømmen, at overleve, at acceptere sin rolle som en del af organismen. I Istanbul opsnappede han en kurér som bar på en prototype af en kabeløs bærbar computer. Faisal huggede instinktivt computeren, hvorfor han måtte flygte ud af Tyrkiet med agenter i hælene. I 2032 er computertypen tilgængelig for pengestærke personer, men på gadeniveau overgås den stadig ikke.

DØDE ER VI ALLE ENS:

ARAMIS

For et par dage siden blev du kontaktet af en person der tilbød et lille job for 10000 Ecu, 2000 i forskud. Det drejede sig om et indbrud hos en fødevare-koncern, SOYDELIGHT INC., sletning af visse datafiler og bare stikke af bagefter. Adgangskoder, våben og stimulanser ville blive leveret i forvejen. Simpelt, let, risikofrit. Opgaven skulle udføres sammen med fem andre, som kun kendes på deres dæknavn: Edderkop, Check, Porthos, Aramis, Asia og Rouge. Når fortællingen begynder er du og de andre fem personer på vej op med elevatoren i SOYDELIGHT-bygningen, da den stopper på den aftalte etage...

Udstyr:

Ingram MC25

3 hudpiller:

PainStan, Coag, MindStim

Glock 17 m. 11 skud(misligholdt)

lommekniv

digtsamling med 20.årh.-digte

CD med filosofihistorie oldtid-2020

1 pakke SoyBisq

Kaldenavn

Aramis

Navn

Charles Cimetière

Udseende

Aramis har Einstein-strithår, pjusket overskæg og går i genbrugs-sweatre, ugly blazere og sko uden huller.

Hverdag

Forfatter, foredragsholder, filosof og fattig. Han bærer regel rundt på en større digtsamling og adskillige lomme-tørklæder. Han lever af at stå og snakke på offentlige steder for mad eller ting folk giver ham. Tror fuldt og fast på at Paris, og verden i øvrigt, styres af et kæmpe computernetværk, der dermed hersker over mennesket. Mennesket er jo bare væv og muskler uden på knogler. En død millionær er lige så meget værd som en død hjemløs. Han har forbindelse til en højstående politiker i Paris med dæknavnet Cheval, som han ofte har skrevet taler og indlæg til.

Sprog og Gestik

Aramis er "pegefinger"-typen, dvs. at han altid understreger sine konklusioner med en strittende pegefinger, eller sågar planter den i brystet på sin samtalepartner. Han taler først efter lang og grundig overvejelse, og siger stort set ikke noget uoverlagt. Benyt gerne indledningsord som "Nuvel...", "Pudsigt!..." og "Virtuelt!...".

Baggrund

Aramis er født 1996 og studerede filosofi og matrix på Sorbonne i årene 2017-23, men udviklede i den periode et misbrug af opkvikkende midler, alkohol, BodyStim og MindStim. Han mistede sin eksamen, sin familie, alle ejendele og næsten sin forstand. Aramis endte på gaden og har været der siden. Tiderne har været rå, og kampen for at komme tilbage til det gode selskab er hård, men måske er den kontakten til Cheval muligheden ud af problemerne.

MENNESKET ER EN MASKINE:

ASIA

Kaldenavn

Asia

Navn

Jeanne d'Eville

Udseende

Objektivt set ser Asia rent faktisk ganske godt ud. Hun er slank, hendes hår er lyst og langt - og ægte! Hendes kropslige mål står ikke tilbage for en professionel models og hun klæder sig særdeles tjekket. Desværre er hendes ansigt skamferet ganske vederstyggeligt, så de store ar på hendes kinder helt blokerer for resten af indtrykket.

Hverdag

Asia er faldet voldsomt på den social rangstige. Fra at være velbetalt glædespige er hun nu ude af stand til at leve af sit udseende, og lever pludselig side om side med de mennesker hun for afskyede så voldsomt. Asia anser det menneskelige legeme som en maskine der skal passes og plejes for at fungere. Hendes drøm er således at renovere sin egen krop så den igen kan indbringe hende en acceptabel indtægt. Hun bor på små kisthoteller rundt om i byen. Asia køber sine råvarer hos Boz, der også ved lidt om hvad der sker i Paris.

Sprog og Gestik

Asia ved en hel del om hvordan overklassen gebærder sig. Hun har den korrekte kropsholdning, stolt og værdig, nogen ville måske sige snobbet. Hun taler langsomt, korrekt og altid uden tegn på panik: "Det synes at være tilfældet, hvordan man så end vender og drejer kendsgerningerne, at vi sidder uhjælpeligt i fælden. Må jeg foreslå at en eller anden gør noget i en fart, for ellers må jeg forudsigte en snarlig ende på dette...eventyr." Altså "Golf" i stedet for "golf", "Made deligt" i stedet for "fedt!". Got it?

Baggrund

Asia, der er født i 2003, ernærede sig i mange år som "gå-i-byen pige" for betalende kunder. For otte måneder siden blev hun overfaldet og smittet i ansigtet. Handlingen gjorde Asia endnu mere påpasselig og paranoid end tidligere. Til gengæld stoler hun fuldt og fast på folk når først de har bevist deres værdi. Nu sparer hun sammen til en operation, der kan give hende et nyt ansigt.

ENHVER ER SIG SELV NÆRMEST:

PORTHOS

For et par dage siden blev du kontaktet af en person der tilbød et lille job for 10000 Ecu, 2000 i forskud. Det drejede sig om et indbrud hos en fødevarer-koncern, SOYDELIGHT INC., sletning af visse datafiler og bare stikke af bagefter. Adgangskoder, våben og stimulanser ville blive leveret i forvejen. Simpelt, let, risikofrit. Opgaven skulle udføres sammen med fem andre, som kun kendes på deres dæknavne: Edderkop, Check, Porthos, Aramis, Asia og Rouge. Når fortællingen begynder er du og de andre fem personer på vej op med elevatoren i SOYDELIGHT-bygningen, da den stopper på den aftalte etage...

Udstyr:

Ingram MC25

3 hudpiller:

PainStan, Coag, MindStim

1 pakke SoyBisq

Kaldenavn

Porthos

Navn

Alex Dumas

Udseende

Lidt for kraftig mørkhåret mand med fuldskæg i sin bedste alder: 39. Porthos bærer anonymt tøj og ser i grunden aldeles kedelig ud. De ældgamle Ray Ban - solbriller er en fast del af hans garderobe sammen med en antikvarisk model af en springkniv.

Hverdag

Porthos er gadesælger og han afsætter stjalne varer af enhver art i snuskede stræder væk fra det mondæne Paris. Han har et lille lager et sted i byen, dér sover han også. Porthos holder sig ajour med tilstanden i byen gennem sin gode informant Butthead.

Sprog og Gestik

Porthos er sælgertypen par excellence. Åben, jovial, parat til at give folk det de tror de ønsker. "Hwe do whad, a tror a lige lægger inde mæ det do mangler!". Han har det med at afslutte både handler og samtaler med et håndslag som en anden hestepreanger.

Baggrund

Porthos har prøvet lidt af hvert. Han har været EU-soldat på Balkan, gift to gange, været chauffør for flere firmaer og tjener på tvivlsomme natklubber. Han har lært at man dybest set kun kan stole på sig selv, men at det tit hjælper én selv hvis man får de andre til at tro man arbejder for en fælles sag.

SANDHEDEN ER MIT VÅBEN:

ROUGE

Kaldenavn

Rouge

Navn

Gabrièle Hermann Nessesaire

Udseende

Rodhåret, med håret sat op i fletninger el. lign. Hendes tøj er diskret og velholdt, forholdende tøget i betragtning.

Hverdag

Gabrièle lever et meget svingende liv. Den ene periode er hun ludfattig og må hutle sig igennem dagligdagen, overnatte på beskidte kiste-hoteller eller endog i opgange og på fortøve, og den anden er hun midlertidigt velbeslætt i kraft af tjenesteydelser og mindre opgaver for virksomheder og mindre erhvervsdrivende. Det lykkes også af og til at afsætte en artikel eller to til forskellige magasiner, ikke mindst magasinet "In Excelsis Vagina", hvis udgiver Eve du Gogue hun efterhånden kender ganske godt. Artiklen om hendes "berømte" far har hun solgt adskillige gange.

Sprog og gestik

Gabrièle har et afdæmpet kropssprog og derfor virker hun tilforladelig og betroligende på folk der ikke kender hende, også selvom hun indeni bobler af raseri eller hævnlyst. Faktisk virker hun dannet af en gadgetos at være. Rouge nægter til enhver tid at skade andre med vilje, og undgår fysisk konflikt på alle måder, med mindre det er yderste selvforsvar.

Baggrund

Datter af forfatteren Hermann Nessesaire. Faderens store forbillede var Charles Bukowski og Nessesaire og en tillædlig luder blev forældre til Gabrièle et sted i Paris. Gabrièle er født ca. 2001. Nessesaire opdrog Gabrièle på egen hånd, forstået på den måde at hun fulgte ham rundt i Europa hvor han nedskrev sine indtryk i aldeles syrede romaner og noveller. Nessesaire døde for 11 år siden da han sprang ud fra et kørende hurtigtog påvirket af psykodeliske stoffer.

For et par dage siden blev du kontaktet af en person der tilbød et lille job for 10000 Ecu, 2000 i forskud. Det drejede sig om et indbrud hos en fødevarer-koncern, SOYDELIGHT INC., sletning af visse datafiler og bare stikke af bagefter. Adgangskoder, våben og stimulanser ville blive leveret i forvejen. Simpelt, let, risikofrit. Opgaven skulle udføres sammen med fem andre, som kun kendes på deres dæknavne: Edderkop, Check, Porthos, Aramis, Asia og Rouge. Når fortællingen begynder er du og de andre fem personer på vej op med elevatoren i SOYDELIGHT-bygningen, da den stopper på den aftalte etage...

Udstyr:

Ingram MC25

3 hudpiller:

PainStan, Coag, MindStim

1 pakke SoyBisq

Tilgængelige rygter og informationer.

SOY-DELIGHT er en Mega-Corp. der fremstiller de meget populære ernæringskiks SOY-Bisq. (Avisen)

SOY-DELIGHT ledes af bestyrelsesformanden Tao Zang. Han er for ses i selskab med en luksusluder fra down-town. (Verooge)

Tao Zang ledsages af to ultrafarlige ninja-typer, populært kaldet "De Lydløse". (Verooge)

"De Lydløse" består af to kamprænede livvagter, hvoraf den ene har razors med giftampuller (falsk rygter) og hud af stål (det er en keramisk underhud). (Butthead)

Luderen Tweeze vides at betjene en højtstående finansmand. Hun har fået foretaget en operation for nylig af en lokal streetdoc ved navn Sauber. (Butthead)

Doc Sauber arbejder freelance for en lille klinik i området. Han har lavet en hjerneoperation på en luksusluder. Stamværtshuset hedder "Ten Little Indians". (Boz)

SEA-EAT er SOY-DELIGHTs eneste seriøse konkurrent. De fremstiller alge-baseret føde. SEA-EAT er ikke nær så stor og magtfuld som SOY-DELIGHT. Direktøren hedder Manfred Quiscombe. ("Cheval" eller Archie)

Det bystyre-ejede selskab UNITED JOY-SLEEP STATIONS, tilbyder gratis selvmord til borgere i hele byen. (Avisen, Butthead)

Der er fem JOY-SLEEP STATIONS i Paris-området. Efter sigende får man et bad, et måltid, drikker gift og bliver kremeret. ("Cheval", Butthead eller Boz)

SOY-DELIGHT benytter sig af EVERYWHERE TRANSPORT. (Seizmo)

Hvordan virker hovedpersonernes medikamenter?

Først og fremmest skydes de let gennem huden ved at lægge dem på det ønskede sted, f.eks. håndledet, og slå let på pillen. Så går den selv igennem huden og ind i blodbanen.

PainStan ignorerer chokeffekter som følge af smerte, og fjerner al(al) smerte i 12 timer.

Coag stopper både indre og ydre blødninger. Virker kun én gang.

MindStim overflødiggør MMM-tjek i 4 timer og gør generelt brugeren opstemt og positiv.

Tekniske data, bipersoner.

Azuki

RT = 1d4, HP = 29, SkB = +2, HeP = 9, MMM = 19
Bevægelse i kamp = 2/4m pr. seg., Undvige(13)

Ubevæbnet: Karate(17), Slag(19), spark(19), benfej(15), kast(13), lås(13), skalle(13), afvæbning(13), hærkning(19).

Filippinsk kampkunst(15), slag(15), spark(14), benfej(15), kast(13), lås(13), skalle(13), afvæbning(13).

Keramisk underhud på hele kroppen undt. hovedet:
ProSB = 10, SkSB = 15, StSB = 5, EksSB = 4

Layout

RT = 1d4, HP = 29, SkB = +2, HeP = 9, MMM = 19
Bevægelse i kamp = 2/4m pr. seg., Undvige(13)

NV(15), Nunchaku(16), Wakazashi(16), Stilet(10), Kaste(Shuriken)(13).

Keramisk underhud på hele kroppen undt. hovedet:
ProSB = 10, SkSB = 15, StSB = 5, EksSB = 4.

Tintin & Terry

RT = 1d4, HP = 30, SkB = +4, HeP = 8, MMM = 17
Bevægelse i kamp = 2/4m pr. seg., Undvige(11)

Ubevæbnet: Street Fighting(14), Slag(14), spark(13), benfej(14), kast(11), lås(11), skalle(13), afvæbning(12), hærkning(9).

HIV(Pistol)(15), HIV(Shotgun)(10)

Personligt våben: Browning HP3 + 2 ekstra magasiner.
Backup-gøb: Itcheka "Knight-2" halvautomatisk shotgun.

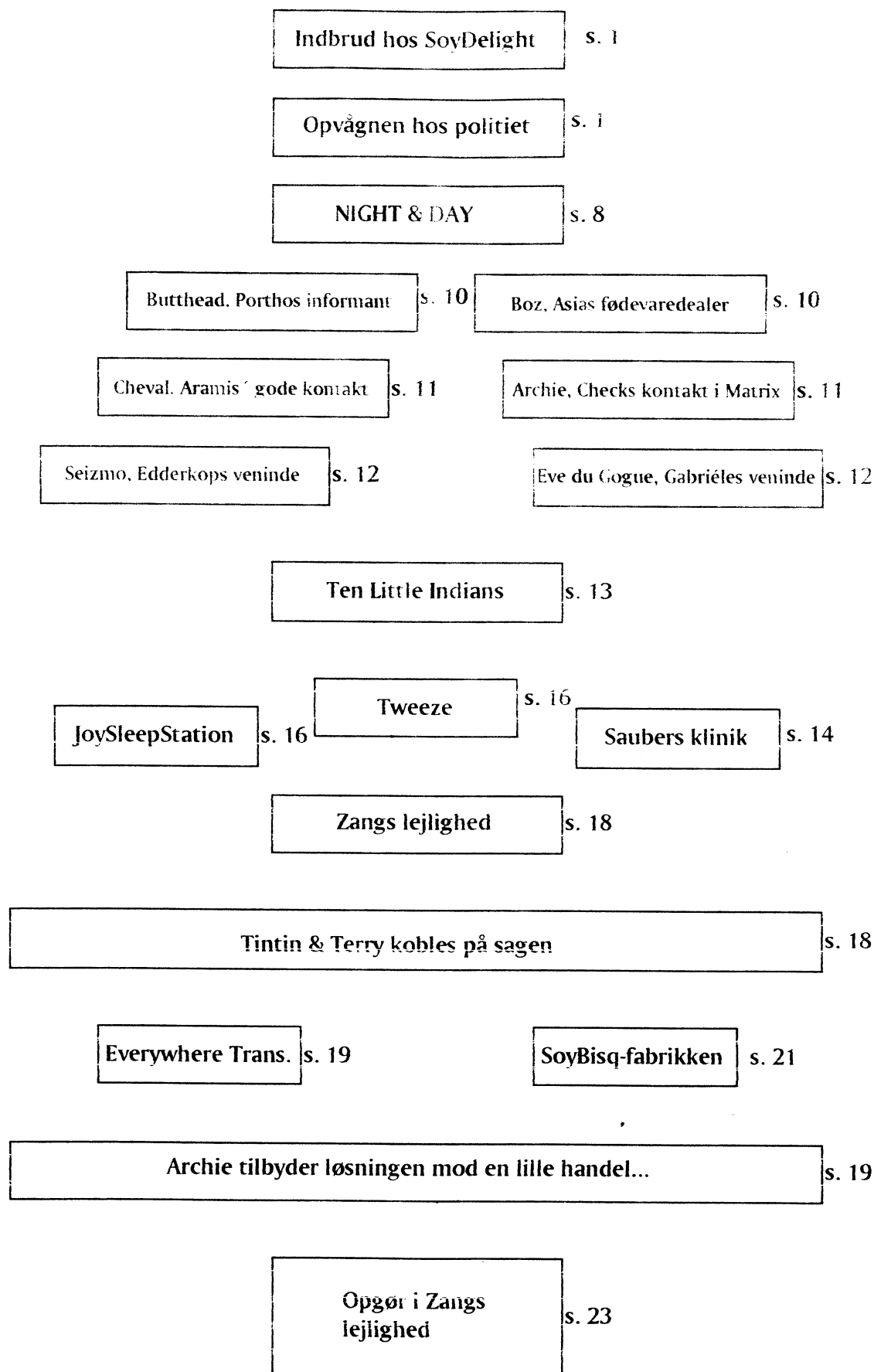
Azuki er en mester i ubevæbnet nærkamp, og han afvæbner sædvanligvis modstanderen, hvorefter han gokker ham en med et karateslag eller -spark.

Lavou elsker orientalsk isenkram. På siden af hvert skinnedeb har han en lille tynd stilet i hylster. Skjult på ryggen under tøjet sidder den lille enhånds wakazashi, og så har han et utal af kaste-stjerne fordelt rundt om kroppen.

Browning HP3: NA = +6, KA = 0, MA = -4, LA = -8, SkH = 3, Form = SA, Skade 4d6, AS = 0.9, Ammo = 12, Inf = 1d4.

Itcheka "Knight-2": NA = +6, KA = 0, MA = -3, LA = -6, SkH = 2, Form = SA, Skade 6d6, AS = 0.5, Ammo = 12, Inf = 1d4.

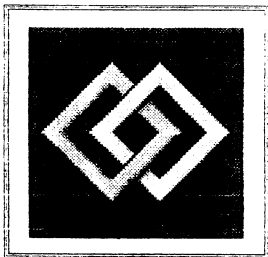
Flowchart over Alle Kroppe er Grå



Soy-Bisq® mere popu- lære end nogensinde.

Tjek det her ud kære forbrugere: de ernæringsrigtige fødekiks bliver mere og mere populære. Ifølge online markedsinformation udgør SOY-BISQ® 67,8 % af samtlige fødevarerindkøb i metroplexet. Pariserne spiser SOY-BISQ® på arbejde, i hjemmet - ja, overalt. Samtidig udvider Soy-Delight produktlinien med to nye smagsvarianter: Limelite™ og Greentab™. Limelite™ introducerer for første gang en syrlig og frisk smag i udbuddet af ernæringskiks, og forhåndsinteressen har været umådelig stor. Green-Tab™ bringer minder om grønt græs og levende skove frem til forbrugeren. Den sælges også i en mængde forskellige coatings rækkende fra ChocFake® til MountIce®.

SOY-Bisq har vist sig at være fremtidens ultimative fødemiddel. SoyBisq ikke bare smager godt, de er også sunde! [©JP]



SoyDelight Inc.

Metro-adværsler:

Linie Vert-banden har ligget stille det sidste stykke tid, men igår nat døde en passagerer af de kvæstelser han pådrog sig i metroen mellem Cours og Roulettes. Det autonome Metro-marked er i den seneste tid blevet oversvømmet af billigt brugt cyberware, og overfaldet igår blev begået af cyberboostede bøller. Derfor tilrådes det at benytte rød eller bordeaux linie i yderdistrikterne. [©JP]

Indvielsen af den overdækkede akse tiltrak mange.

Triomphe- aksen indviet igår

Igår, tirsdag, kære læsere, blev den sidste del af den overdækkede akse indviet med stor festlighed. Nu kan velhavende byborgere bevæge sig uden fare for overfald hele vejen fra Louvre til Seinen. Flere kendte corp-ledere og sportsstjerner sås til receptionen på toppen af Kuben. Gut Overnard og Ewaile Juillet sås i koncentreret samtale. Også den mediesky direktør for SOY-DELIGHT, Tao Zang, var mødt op, tilsyneladende uden nogen form for livvagter. Tilstedeværende repræsentanter fra bystyret ville ikke udtale sig om omkostningerne ved projektet. Politimesteren i Paris, hævdede overfor vor medarbejder, at hele dette projekt vil modvirke mere kriminalitet end et helt års gadepatruljering.

[©JP]

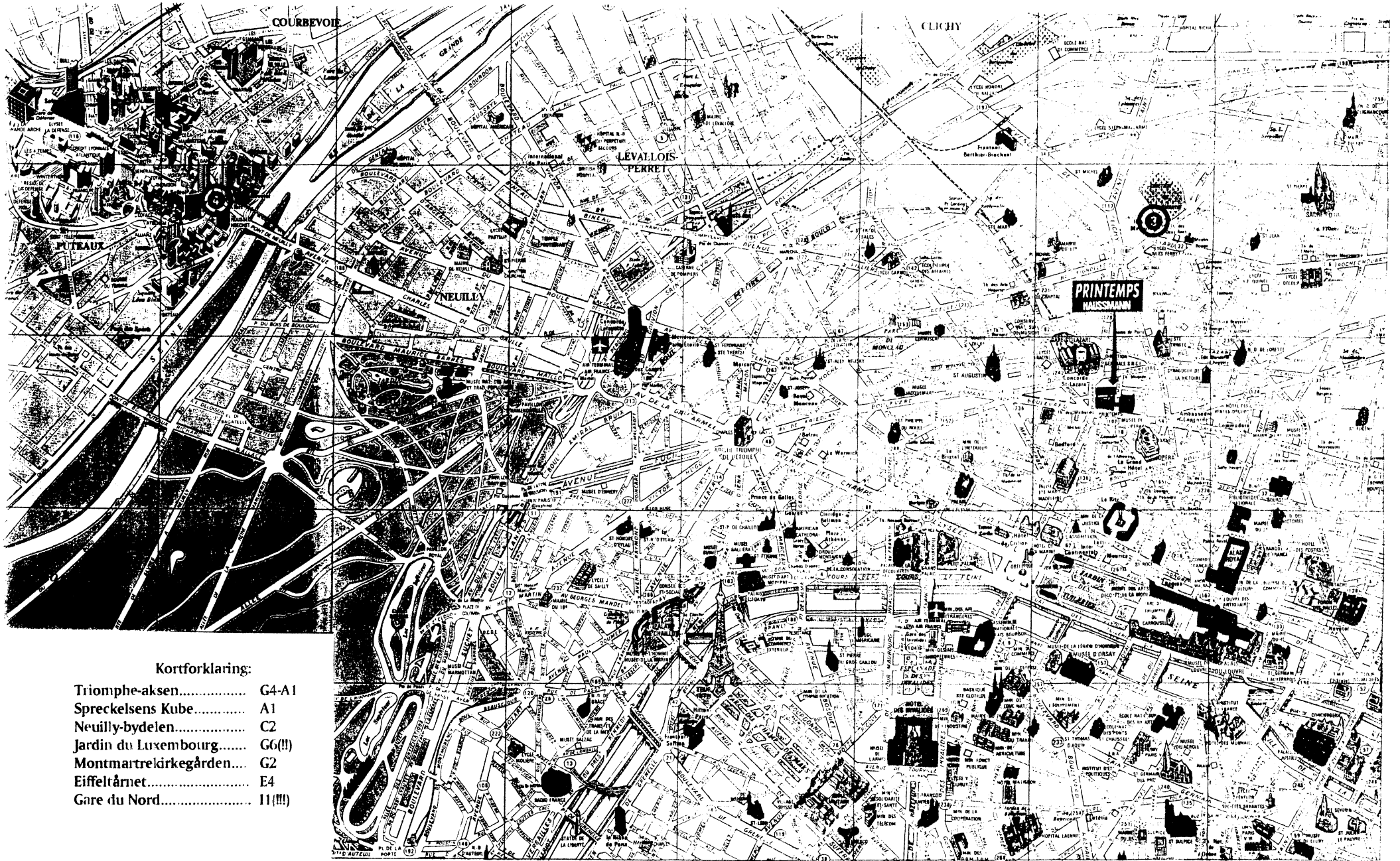
En af de populære Joy-Sleep-Stations i Paris

Flere og flere bruger de nye selumordsanstalter. Læs i næste edition.

Vindere i gættekonkurrencen:
Følgende heldige, og dygtige, vindere havde alle gættet hvor mange ECU bystyret havde budgetteret forkert for marts måned:

Cenopol Champs
Hugo Guadarloupe
Jerome Kossack

A B C D E F G H

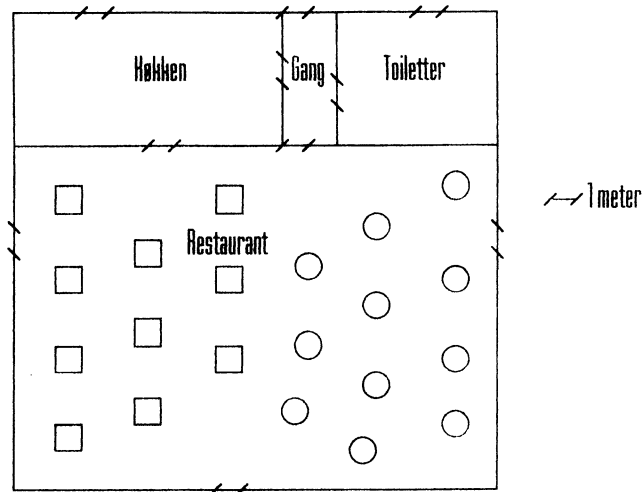


Kortforklaring:

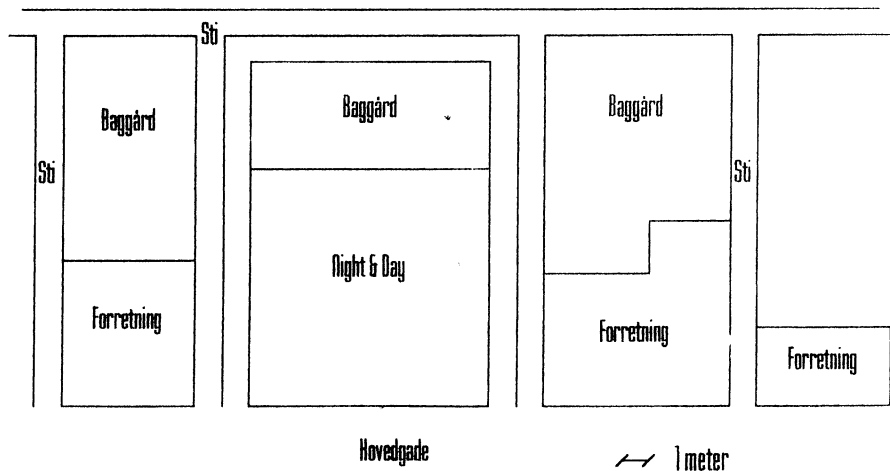
- Triomphe-aksen..... G4-A1
- Spreckelsens Kube..... A1
- Neuilly-bydelen..... C2
- Jardin du Luxembourg..... G6(!)
- Montmartrelirkegården... G2
- Eiffeltårnet..... E4
- Gare du Nord..... I1(!!!)

1
2
3
4
5

Night & Day



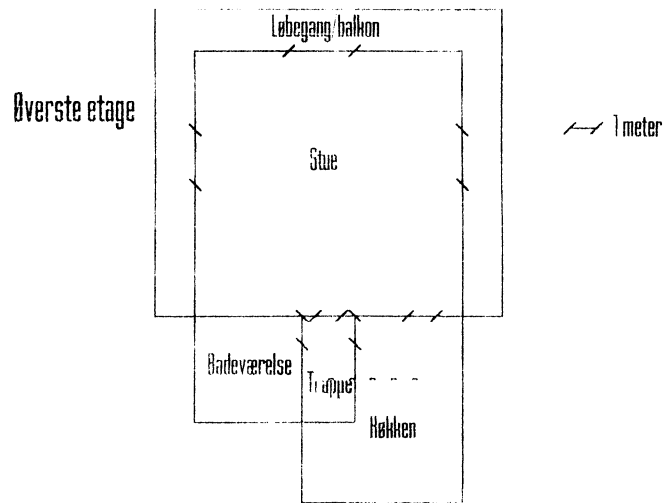
Oversigtskort



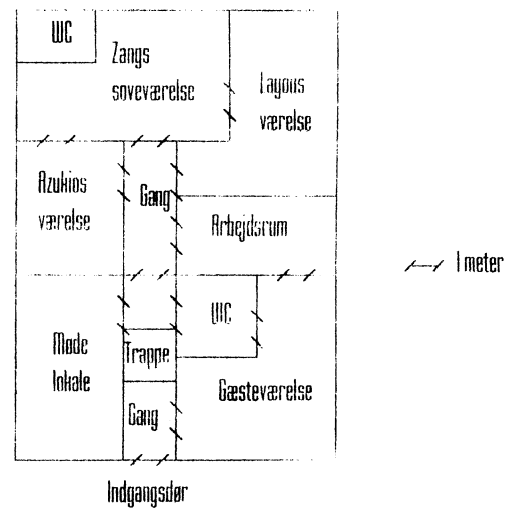
Alle Kroppe Er Grå

Night & Day

Zangs ejendom i Paris



Stueetage



Alle Kroppe Er Grå

Zangs lejlighed

Tilhørings-areal

Læsseramper

5 meter

JoySleepStation

Rekreativt område

Parheringsplads

Offentlig vej

Alle Kroppe Er Grå

JoySleepStation

En indrømmelse fra forfatteren.

Idéen til plottet har jeg desværre ikke selv fundet på, det er tyvtjålet fra en skøn, frygtelig elendig science fiction-spillefilm fra 1973: **Soylent Green**. Filmen er instrueret af Richard Fleischer og har Charlton Heston(aaaargh!) i hovedrollen som strisseren der i New York 2022 finder den afskyelige hemmelighed bag det syntetiske fødemiddel Soylent Green.

Jeg husker ikke meget fra filmen, ud over at jeg sidst så den i en tysk-synkroniseret version i slutningen af halvfjerdserne!! Filmen tema er egentlig overbefolkningen i fremtidens storbyer og den deraf følgende mangel på fødevarer. Jeg har senere fundet ud af at det er romanen *Make Room!* af Harry Harrison der ligger til grund for manuskriptet.

Det har været umuligt at opdrive filmen på video, men hvis en af jeg derude skulle kende en der kender en der har en kopi, så er jeg villig til lidt af hvert for at gense den. Selv i den tyske udgave!!!

Pax Vobiscum.

Det scenarie du sidder med i hånden, og formodentlig har eller har tænkt dig at læse, er ikke kun skrevet til FASTAVAL 94. Idéen til plottet har ligget og lumret på min harddisk i et par år, dog i første omgang til GURPS Cyberpunk (som det i øvrigt stadig kan konverteres til uden de store problemer). I sin jomfruelige form var det nok mere kliche-cyberpunk af den art som Mette Finderup rakker ned i Gekko nr.6 1993. Det var netop af grunde som Mette nævner, det røvtriste miljø, masser af glinsende cyberware og lignende trend-trash, at jeg lidt havde opgivet af få en spilbar historie ud af det. Så efter at have læst artiklen, og givet forfatteren ret, flædede jeg min gamle synopsis frem - og resten giver sig selv.

Gummerup, den 20.02.94.

Spiller: _____ Karakter: EDDERKOP Niveau: _____

Profession: _____ Nationalitet: _____ Race: _____ Alder: 20
 Titel/rang: _____ Kølenavn: _____ Køn: ♀ Vægt: _____
 Type: _____ Øjne: _____ Hår: _____ Højde: _____

Egenskaber.

Skade lokalitet & SB.

STR: 8	SKB: _____	Skade lokalitet. 1d20. Lokalitet. AR mod. 1-8 Ben* -3. 9-12 Arm* -6. 13-18 Krop -4. 19-20+ Hoved -8. * Rul 1d6. 1-3: Venstre. 4-6: Højre. +1 pr. succes på d20 Ved Enkeltsk. SA & nærkamp.	Skadebeskyttelse.			
SMI: 8	INB: _____		ProSB: _____	SkSB: _____	StSB: _____	Rustningstype: _____
HUR: 9	MMM: <u>14</u>		_____	_____	_____	_____
STØ: 7	Heldpoint <u>9</u>		_____	_____	_____	_____
UDH: 8	UP: _____		_____	_____	_____	_____
OB: 8	Reaktionstid <u>2d4</u>		_____	_____	_____	_____
PSI: 8	Bevægelse. Bevægelse i kamp: <u>3</u>	HP & Skader.	Nuværende HP: _____	Skader: _____	SkjoldHP: _____	
INT: 9	Løb: <u>3</u>	Fuld HP: <u>24</u>	_____	_____	Type: _____	
UDA: 8	Gang: <u>1,5</u>	_____	_____	_____	ProSB: _____ DefARm: _____	
UDS: 10	_____	_____	_____	_____	SkSB: _____	
HEL: 9	_____	_____	_____	_____	StSB: _____	

Afstandsvåben:

Type:	NA:	KA:	MA:	LA:	SKH:	Sm:	Form:	Skade:	AS:	#Skud:	Kaliber:	Inl:	AR:
MC 25	-7	0	-4	-9	-18	-3	A	3d6	0,7	30	5*17	*1d4	12

Nærkampsvåben:

Ubevæbnet:

Type:	Form:	AS:	Skade:	Inl:	OffAR:	DeffAR:	Stilart: <u>AIKIDO</u>	Evne: <u>11</u>	
KNIV	STIK	1	2d4	+3(1d4)	6	11	DeffARm: <u>+3</u>	OffARm: <u>-3</u>	DefAR: <u>14</u>
							Forskellige angrebstyper:		
							Slag: <u>8</u>	Bentej: <u>11</u>	Afvæbning: <u>8</u>
							Spark: <u>8</u>	Lås: <u>14</u>	Hærdning: _____
							Skalle: <u>7</u>	Kast: <u>14</u>	<u>6</u>

Evner:	Værdi:	Evner:	Værdi:	Evner:	Værdi:
Liste (OB+SMD)/2	11	OVERLEVELSE (STORBY)	13		
Gemme (OB+HUR+SMD)/3	9	VIDEN (PARIS)	9		
Undvige (OB+HUR+HEL)/2	10	FINDE SPOR	9		
Undersøge (OB+IND)/2	12	HURTIGTRÆK	9		
Klatre (STR+SMD)/2	15	SKUESPIL	6		
Svømme (STR+SMD)/2	8	TYVERI	10		
Modersmål (INT+5)	14	ÅBNE MEK. LÅS	8		
FORFØRE	13	HIV	12		
FØRSTEHJÆLP	9	NV	12		
SKYGNING	8				
MUSIK (NOUSOUL)	10				

Spiller: _____ Karakter: CHECK Niveau: _____

Profession: _____ Nationalitet: _____ Race: _____ Alder: 33
 Titel/rang: _____ Kælenavn: _____ Køn: ♂ Vægt: _____
 Type: _____ Øjne: _____ Hår: _____ Højde: _____

Egenskaber.

Skade lokalitet & SB.

STR:	<u>7</u>	SKB:	_____	Skade lokalitet.	Skadebeskyttelse.
SMI:	<u>8</u>	INB:	_____		
HUR:	<u>9</u>	MMM:	<u>15</u>	1d20. Lokalitet. AR mod.	ProSB: SkSB: StSB: Rustningstype.
STØ:	<u>8</u>	Heldpoint	<u>9</u>	1-8 Ben* -3.	_____
UDH:	<u>8</u>	UP:	_____	9-12 Arm* -6.	_____
OB:	<u>9</u>	Reaktionstid	<u>1d6</u>	13-18 Krop -4.	_____
PSI:	<u>9</u>	Bevægelse.	_____	19-20+ Hoved -8.	_____
INT:	<u>4</u>	Bevægelse i kamp:	<u>3</u>	* Rul 1d6. 1-3: Venstre, 4-6: Højre.	EksSB: _____
UDA:	<u>9</u>	Løb:	<u>3</u>	+1 pr. succes på d20 Ved Enkeltsk. SA & nærkamp.	
UDS:	<u>7</u>	Gang:	<u>5</u>	HP & Skader.	Nuværende HP: _____
HEL:	<u>9</u>			Fuld HP: <u>28</u>	Skader: _____
					SkjoldHP: _____
					Type: _____ DefARm: _____
					ProSB: _____
					SkSB: _____
					StSB: _____

Afstandsvåben:

Type:	NA:	KA:	MA:	LA:	SkH:	Sm:	Form:	Skade:	AS:	#Skud:	Kaliber:	Inl:	AR:
<u>MC 25</u>	<u>+7</u>	<u>0</u>	<u>-4</u>	<u>-9</u>	<u>7/8</u>	<u>1/3</u>	<u>A</u>	<u>3d6</u>	<u>0,7</u>	<u>32</u>	<u>5*17</u>	<u>*H4</u>	<u>12</u>

Nærkampsvåben:

Ubevæbnet:

Type:	Form:	AS:	Skade:	Inl:	OffAR:	DefAR:	Stilart:	Evne:	
							<u>PERSISK</u>	<u>9</u>	
							DeffARm: <u>+1</u>	OffARm: <u>0</u>	DefAR: <u>10</u>
Forskellige angrebstyper:									
							Slag: <u>9</u>	Benfej: <u>11</u>	Afvæbning: <u>7</u>
							Spark: <u>13</u>	Lås: <u>5</u>	Hærdning: _____
							Skalle: <u>4</u>	Kast: <u>5</u>	<u>5</u>

Evner:	Værdi:	Evner:	Værdi:	Evner:	Værdi:
Liste (OB+SMD)/2	<u>9</u>	HACKING	<u>14</u>		
Gemme (OB+HUR+SMD)/3	<u>8</u>	TYRKISK	<u>12</u>		
Undvigse (OB+HUR+HEL)/2	<u>9</u>	FRANSK	<u>10</u>		
Undersøge (OB+IND)/2	<u>11</u>	TYVERI	<u>10</u>		
Klatre (STR+SMD)/2	<u>7</u>	HIV	<u>12</u>		
Svømme (STR+SMD)/2	<u>7</u>	NV	<u>10</u>		
Modersmål (INT+5) FARSI	<u>12</u>				
FØRSTEHJÆLP	<u>8</u>				
OVERLEVELSE (STORBY)	<u>15</u>				
TEGNE	<u>7</u>				
DATALOGI	<u>8</u>				

Spiller: _____ Karakter: ARAME Niveau: _____

Profession: _____ Nationalitet: _____ Race: _____ Alder: 36
 Titel/rang: _____ Kælenavn: _____ Køn: ♂ Vægt: _____
 Type: _____ Øjne: _____ Hår: _____ Højde: _____

Egenskaber.

Skade lokalitet & SB.

STR:	<u>7</u>	SKB:	_____	Skade lokalitet.		Skadebeskyttelse.	
SMI:	<u>6</u>	INB:	_____	1d20. Lokalitet. AR mod.		ProSB:	SkSB:
HUR:	<u>8</u>	MMM:	<u>15</u>	1-8 Ben*	-3.	StSB:	Rustningstype.
STØ:	<u>8</u>	Heldpoint	<u>9</u>	9-12 Arm*	-6.	_____	_____
UDH:	<u>8</u>	UP:	_____	13-18 Krop	-4.	_____	_____
OB:	<u>8</u>	Reaktionstid	<u>2d4</u>	19-20+ Hoved	-8.	_____	_____
PSI:	<u>12</u>	Bevægelse.	_____	* Ruf 1d6. 1-3: Venstre, 4-6: Højre.			
INT:	<u>13</u>	Bevægelse i kamp:	<u>3</u>	+1 pr. succes på d20 Ved Enkeltsk. SA & nærkamp.			
UDA:	<u>15</u>	Løb:	<u>3</u>	HP & Skader.	Nuværende HP:	Skader:	SkjoldHP:
UDS:	<u>7</u>	Gang:	<u>15</u>	Fuld HP:	<u>24</u>	_____	Type: _____
HEL:	<u>9</u>						ProSB: _____ DefARm: _____
							SkSB: _____ StSB: _____

Afstandsvåben:

Type:	NA:	KA:	MA:	LA:	SkH:	Sm:	Form:	Skade:	AS:	#Skud:	Kaliber:	Inl:	AR:
MC 25	+7	0	-4	-9	-18	-3	A	3d6	0,7	32	5*17	•1d4	8
GLOCK 17	+6	0	-4	-9	5	-	SA	2d6	0,8	17	9*19	1d4+1	8

Nærkampsvåben:

Type:	Form:	AS:	Skade:	Inl:	OffAR:	DeffAR:
Lommekniv	Skarp	0,4	1d4	1d4+1	-	1

Ubevæbnet:

Stilart: SLAGSMÅL Evne: 8
 DeffARm: -3 OffARm: 0 DefAR: 5

Forskellige angrebstyper:
 Slag: 10 Benfej: 4 Atfvæbning: 3
 Spark: 5 Lås: 3 Hærdning: 3
 Skalle: 5 Kast: 3

Evner:	Værdi:	Evner:	Værdi:	Evner:	Værdi:
Liste (OB+SMD)/2	8	TILVÆNNING(ALKOHOL)	10		
Gemme (OB+HUR+SMD)/3	8	VIDEN(KIERKEGAARD)	13		
Undvigge (OB+HUR+HEL)/2	8	VIDEN(MATRIX)	5		
Undersøge (OB+IND)/2	12	DATALOGI	8		
Klatre (STR+SMD)/2	6	LEDEREVNE	7		
Svømme (STR+SMD)/2	6	OVERTAELSE(FORHANDLE)	7		
Modersmål (INT+5)	18	TYSK	6		
Etiket (Universitet)	10	FILOSOFI	9		
Etiket (Gaden)	13	HISTORIE	8		
KUNST	6	LITTERATUR	8		
OVERLEVELSE(PARIS)	9	HIV	8		

Spiller: _____ Karakter: ASIA Niveau: _____

Profession: _____ Nationalitet: _____ Race: _____ Alder: 29
 Titel/rang: _____ Kælenavn: _____ Køn: ♀ Vægt: _____
 Type: _____ Øjne: _____ Hår: _____ Højde: _____

Egenskaber.

Skade lokalitet & SB.

STR: <u>7</u>	SKB: _____	Skade lokalitet. 1d20. Lokalitet. AR mod. 1-8 Ben* -3. 9-12 Arm* -6. 13-18 Krop -4. 19-20+ Hoved -8. * Rul 1d6. 1-3: Venstre, 4-6: Højre. +1 pr. succes på d20 Ved Enkeltsk. SA & nærkamp.	Skadebeskyttelse.		Rustningstype. ProSB: _____ SkSB: _____ StSB: _____ EksSB: _____		
SMI: <u>9</u>	INB: _____						
HUR: <u>9</u>	MMM: <u>15</u>						
STØ: <u>7</u>	Heldpoint <u>9</u>						
UDH: <u>7</u>	UP: _____						
OB: <u>8</u>	Reaktionstid <u>2d4</u>						
PSI: <u>10</u>	Bevægelse. Bevægelse i kamp: <u>3</u>		HP & Skader.	Nuværende HP: _____		Skader: _____	SkjoldHP: _____
INT: <u>8</u>	Løb: <u>3</u>		Fuld HP: <u>21</u>				Type: _____ DefARm: _____
UDA: <u>8</u>	Gang: <u>5</u>				ProSB: _____ SkSB: _____ StSB: _____		
UDS: <u>4</u>							
HEL: <u>9</u>							

Afstandsvåben:

Type:	NA:	KA:	MA:	LA:	SkH:	Sm:	Form:	Skade:	AS:	#Skud:	Kaliber:	Inl:	AR:
MAC 25	+7	0	-4	-2	1/8	1-3	A	Ed6	0.7	32	5*17	d4r2	9

Nærkampsvåben:

Ubevæbnet:

Type:	Form:	AS:	Skade:	Inl:	OffAR:	DeffAR:	Stilart: <u>SLAGSMÅL</u>	Evne: <u>7</u>	
							DeffARm: <u>-3</u>	OffARm: <u>0</u>	DefAR: <u>5</u>
							Forskellige angrebstyper:		
							Slag: <u>9</u>	Bentej: <u>3</u>	Afvæbning: <u>2</u>
							Spark: <u>4</u>	Lås: <u>2</u>	Hærdning: _____
							Skalle: <u>4</u>	Kast: <u>2</u>	<u>2</u>

Evner:	Værdi:	Evner:	Værdi:	Evner:	Værdi:
Liste (OB+SMD)/2	9	TILVÆRDIING (MAT. FØDE)	9		
Gemme (OB+HUR+SMD)/3	8	VIDEN (MÆND)	7		
Undvigse (OB+HUR+HEL)/2	8	OVERTALELSE	8		
Undersøge (OB+IND)/2	8	SKVESPIL	12		
Klatre (STR+SMD)/2	8	HIV	9		
Svømme (STR+SMD)/2	8	KASTE	8		
Modersmål (INT+5)	13	NV	10		
DANSE (TECHNO)	6				
ETIKETTE (GEMEREL)	6				
ETIKETTE (OVERKLASSE)	9				
KØRE BIL	9				