

# Novicer ser rødt

## Indledning/Synopsis

Dette er et scenarie, der er skrevet for at lave et Paranoia-scenarie, hvor karaktererne er lidt mere udbyggede end det så ofte er tilfældet. Samtidigt er der gjort lidt mere ud af de gadgets, som de modtager hos R&D. Derudover er det et standard Paranoia-scenarie, hvor det som spilleleder er en fordel at kende noget til Paranoia-settingen, da det er uden for denne teksts grænser at beskrive det. Der er vedlagt to siders info, der forklarer det mest basale, som kan uddeles til spillerne, der ikke forventes at kende specielt meget til settingen på forhånd.

Scenariet er oprindeligt skrevet til at blive kørt for en lille flok venner, hvorfor der kun er fire karakterer. Siden hen er det blevet kørt et par gange for forskellige hold, så de værste kanter skulle være slebet af.

Der er indeholdt stats-ark ved karaktererne og der er angivet systemtekniske data relevante steder i scenariet, men det er mest for syns skyld, da det sædvanligvis kører systemløst. Dette ligger i tråd med min spillelederstil i Paranoia. Jeg er blevet træet af dødsfælder, der slår en karakter ihjel, bare fordi denne trykkede på en knap. Lad blot spillerne slå hinanden ihjel eller ved almindelig dumhed (i forhold til en verden som Paranoia) – body count er ca. lige så stort, men spillerne får mere spil ud af det.

De fire karakterer er:

**Ambiti-0-USS:** En femmi, ung klon, der læsper på s'erne. Han går meget op i at være dygtig. Han har en mørk hemmelighed, der går ud på, at lige så snart han ser en Chapstick-automat, så begynder han ukontrollabelt at trække dem og proppe dem ind under trøjen. Han kan ikke forklare hvorfor.

**G-R-UNT:** Et stort brød, der har det bedst med en stor gøb i hånden og noget at smadre. Han er ikke så klog, så man skal være forsigtig med, hvad man siger til ham.

**F-R-EAK:** En klon, der hellere ville have været en robot. Han kan kommunikere med robotter vha. af et forræderisk jackstik i nakken. Han er forelsket i Lolitabot, som dog holdes fanget et sted, som han ikke kender.

**Clairvo-R-ANC:** Registreret mutant, der arbejder for IntSec. Han gør aldrig noget galt og elsker at finde andres forræderi. Han er egentlig gul sikkerhedsstatus, men er undercover for øjeblikket i HPD&MC.

## Ventetid

Scenariet tager sin begyndelse på Trouble Shooter HQ i USA Sektor. Vores nyuddannede Trouble Shooters sidder og triller tommelfingre på trods af, at der virker til at være megen hektisk aktivitet. Sørg for at beskrive, hvordan alarmen lød i starten af dagscyklussen, så blev der sendt TS hold af sted i alle retninger. Senere kom de fleste tilbage. Mange af dem såret i større eller mindre grad – resten blev straks sendt af sted igen. Stadig uden, at vores kommende, lille hold fik noget at lave.

Nu er der blevet stille. Der er ikke andre tilbage end fire nyuddannede kloner. Det eneste, der høres, er en stille, selvlysende dryppen fra All B Beverage Automaten. Den er åbenbart utæt. Døren til chefens, Bræk-G-RØN-3s, kontor åbnes og ud kommer manden selv. Han kigger sig forvirret omkring et øjeblik og spørger så de fire tilstedeværende om de andre hold. Han spørger specifikt til de seneste hold, Suicide, Friendly Fire og Kamikaze, da de burde være hjemme på dette tidspunkt. Da der ikke er andre, sukker han opgivende og fortæller dem, at de er specielt udvalgt til at udføre en mission af yderste vigtighed for Computeren. Missionens navn er Blow Up, missionsleder er Ambiti-O-USS, G-R-UNT er udstyrsmand, F-R-EAK er morale- og hygiejneofficer og Clairvo-R-ANC er ansvarlig for rapportering vha. multicorder, som han vil få udleveret i PL&C. Missionens mål er at drage gennem EUR Sektor til USR Sektor og sprænge reaktorerne i luften i Power Services hovedkvarter. Yderligere information om missionen er af Blå Sikkerhedsstatus, så ikke engang Bræk-G-RØN-3 ved, hvad det går ud på. De bliver bedt om at besøge PL&C og R&D inden de fortsætter missionen.

## Hemli' Nemli'

Spillerne vil sikkert gerne kontakte diverse hemmelige selskaber og bosser kort tid efter deres briefing. Der er vedlagt små missionssedler blandt handouts. De handler for det meste om at gøre noget ved Hann-O-VER kuplen i EUR Sektor – uden at andre opdager dem. G-R-UNT skal skrive Captain Chaos på indersiden (der er vel en 60 meters frispænd), F-R-EAK har fundet ud af, at der er nogle Corpore Metal-medlemmer, der holdes fanget et sted på pladsen under kuplen – de skal befris. Ambiti-O-USS skal holde en Computerpro prædiken på stedet, mens Clairvo-R-ANC skal finde en AntiMutant-rede og helst ødelægge den (det er der, hvor Corpore Metal-medlemmerne holdes fanget). Derudover er der en besked til G-R-UNT fra hans chef om at beskytte alt, hvad der har med Power Services for enhver pris.

## PL & C

Dette er et meget aflangt rum, hvor 8 linier løber fra glasglidedøren og ned til disken, der går i hele rummets bredde – én i hver af farverne fra sort til indigo. Rummet er tørt for mennesker på begge sider af disken.

Når spillerne prøver at banke på eller på anden måde gøre opmærksom på sig selv (hvilket inkluderer at hoppe disken), dukker funktionæren, Nerv-O-USS-6, op fra hans gemmested under disken med en laserpistol i hænderne, som han dirrende peger mod den, der forstyrrede. Manden er fuldstændig paranoid og kræver al mulig identifikation på, at de virkelig er dem, som de påstår, de er. Deriblandt missionskode – som de ikke har fået. Når dette er klaret (det skulle være nogenlunde muligt at få fat på Bræk-G-RØN-3, der kan give dem koden: 3FK5-8003-\$\$\$-TTY7. De fire dollartegn er over deres sikkerhedsstatus).

Det udleverede udstyr er:

- o 8 laserløb til deres pistoler, 5 røde, 1 orange og 1 gul (System: Dam: L8)
- o En sixpack af granater – mærkeligt nok ordinære og helt sikkert uden en eneste farisæer...
- o 1 Conerifle med 4 umærkede shells til – 2 almindelige, 1 med rød maling og 1 med skum
- o Elektro-Gaffa, der er 50.000 V i – altid...
- o Multicorderen til Clairvo-R-ANC
- o 500 NU-CLEAN selvdrevne engangstandbørster med egen (selvlysende) forsyning af tandpasta. De er pakket enkeltvis og fylder tilsammen ca. 2 m<sup>3</sup>
- o 5 meter stålbjælke i L-profil (anslået vægt 2 ton)

Sørg for at få alle til at skrive under på et eller andet. De skal hæfte for det, så de kommer til at svede over det. Nerv-O-USS-6 vil ikke udlevere noget uden en underskrift, og han vil ikke udlevere hverken mere eller mindre end det hans terminal foreskriver (inklusive de to sidste punkter). Hvis de brokker sig nok over, at de ikke kan have de to sidste ting med, så vil han udlevere en rekvisition til Tech Services, hvor de kan hente et køretøj, CMFUV, til at fragte det på. Det pågældende køretøj viser sig at være en Citizen Motive Force Utility Vehicle – også kendt som en pedaltrukken gaffeltruck. Den er et helvede at træde selv uden nogen last, og der kan kun være en, der træder af gangen. Der er heller ikke nogen palle til at lægge på gafflen. Sur røv.

## R & D

Andet stop inden den egentlige mission er hos Research & Design, hvor de mødes med en assistent, Superflu-O-USS-4, der virker lettere distraet. Han har ikke fået noget at vide om deres ankomst, men nu de er her, så kan han da godt finde noget frem, som de godt kan teste – helt frivilligt selvfølgelig (Computeren ser slet ikke skævt til folk, der ikke vil teste udstyr – slet ikke, tro mig...). Han finder de to første frem rimelig hurtigt, derefter klør han sig noget i håret og finder en tredje frem. Han glemmer den fjerde indtil sidste øjeblik, eller hvis han bliver gjort opmærksom på det. Hver af de ting, som han finder frem, findes der en manual til som handout.

1. Effektivitetsmåler. En lille handy kasse, der ender i en røragtig gevækst. Der er et håndtag og et display, der kan vise to tal. Man peger mod noget, som man gerne vil måle effektiviteten af, og så vil denne blive angivet på displayet. Desværre er der ikke nogen, der kender det originale design, så nu har nogen snydt – den leverer et tilfældigt tal mellem 0 og 100. Denne udleveres til Ambiti-O-USS.
2. The Fluxulator. En kæmpe, kæmpe gøb, der kan uddele usigelig mængder skade (System: Dam: E17). Hvis man fyrer den af, vil alt i nærheden blive ristet i dens lynudladning. Vægge og lofter vil være sorte og smeltede. Der er dog problemer med, at den bruger megen energi, så brugeren skal have batterier pakket omkring overalt på kroppen. Det tager tid at få på, det er besværligt at bevæge sig med, og det tynger i længden. Desværre er der kun et skud for nuværende i den batteriopsætning, der er angivet. Når den er fyret af, viser en måler, at alle batterier er tomme. En 10 minutter med direkte opkobling til en reaktor skulle kunne genlade den. Denne udleveres til G-R-UNT
3. Sw-I-SSS Armed Forces kniv. Et stort monstrum på 100 x 30 x 20 cm med de klassiske afrundede hjørner, rød over- og underside samt et mellemstykke med uoverskueligt mange åbninger, revner og sprækker. På oversiden er der et atomtegn og et felt, der ved nærmere eftersyn indeholder massevis af knapper, der er så små, at det ikke er til at trykke på en enkelt med fingrene. Den virker ikke før atomtegnet trykkes, hvorved det begynder at pulsere langsomt, monstrummet brummer dybt og svæver en 10 cm over jorden. Hvis der trykkes på en knap går der en tilfældig funktion i gang. Go wild (svejsning, sodavand, tandtråd, laserskud etc.). Ofte går flere funktioner i gang på én gang. Monstrummet kan kun flyttes i én retning af gangen pga. stabilisatorerne, og hvis der trykkes på atomtegnet en gang til, sprænger hele lortet i luften. Den nævnte manual findes ikke endnu, men det vil Superflu-O-USS ikke indrømme. Denne udleveres til F-R-EAK.
4. MultiChroma Reflex. Et yderst forræderisk projekt, som Superflu-O-USS-4 kun får gravet frem, fordi han ikke kan finde andet. Med kontrolboksen på siden kan man ændre farven på sin reflex-rustning til en hvilken som helst anden. Yderligere kommentarer er vist ikke nødvendige. Denne udleveres til Clairvo-R-ANC.

## EUR Sektor

Endelig på vej forlader holdet USA Sektor og går ind i EUR Sektor. Dette besværliggøres dog af en flok kloner af rød og orange status, der har lavet en blokade og venter på USA Sektor-siden. Blokaden er lavet af forhåndenværende materialer, der er blevet dynget op til loftshøjde i korridoren. Enkelte har våben, resten har improviserede køller og lignende. De vil ikke lukke nogen igennem, da de er meget bange for de bander og pøbler, der hænger på den anden side. Et lucky guess ville være, at de ville kunne tage dem ud, men det vil koste ofre fra holdets side. Fluxulatoren kan selvfølgelig rydde valdigt op i det (men så er den også tom...)

Når holdet engang kommer over på den anden side ved diplomati eller kvalificeret vold, mødes de af et klontomt EUR Sektor, der er uhyggelig tyst. Stilhed før stormen. Alle steder er der tegn på, at folk har forladt i stor hast – samt en del tegn på plyndring. Hvis man prøver at komme i kontakt med Computeren, er der kun sporadisk kontakt. Det samme gør sig gældende for Computerens videoovervågning...

Det eneste sted, hvor der er gang i den, er selvfølgelig Hann-O-VER-kuplen, hvor de fleste kloner er søgt hen for at komme i sikkerhed. Der er generelt kaos.

Ellers er der ikke noget specielt ved scenen – den skal helst give spillerne en fornemmelse af, at de er på vej direkte ind i løvens hule.

## Bouncy Bubble Betty

På et tidspunkt kommer spillerne forbi en Bouncy Bubble Beverage automat. Hvis de undersøger den, vil de måske lægge mærke til, at den svæver (System: Moxie\* $\frac{1}{2}$ ). Da de går videre, har de en fornemmelse af, at de bliver forfulgt. Hvis de kigger tilbage, vil de måske opdage, at automaten har flyttet sig (System: Moxie\* $\frac{1}{2}$ ), så igen – de har ikke hørt noget.

Når joken på et tidspunkt har kørt længe nok, og de har vendt ryggen til automaten, hører de lyden af en dåse, der bliver rystet og launchet. Der er næppe tid til at reagere (System: Chutzpah\* $\frac{1}{4}$ ), inden den eksploderer (System: Dam: 11P) og dækker dem med klistrende sodavand. Herefter regner det ned over dem med Bouncy Bubble Bettys mange angreb:

B<sup>3</sup>-sodavandsbomber: 11P i skade og dækket i klistret sodavand. 10 dåser tilbage.

B<sup>3</sup>-isterning-maskingevær: 6P, næsten uendelig ammunition.

B<sup>3</sup>-sodavandspytter: Spredt sig på gulvet og tvinger angriber til at slå Agility for at blive stående hver runde

B<sup>3</sup>-koppeskyer: Luftten fyldes med papkrus, der gør det svært at se noget og får laser til kun at give halv styrke i skade. Der er kun til 3 runder med dette.

B<sup>3</sup>-Faldende helvede: Hvis en angriber befinder sig liggende på gulvet i mere end en runde, vælter Bouncy Bubble Betty ned over den uheldige og giver 15I i skade. Dette gør selvfølgelig, at automaten ikke kan gøre noget andet i den runde eller den næste.

Automaten er velbeskyttet mod flere forskellige typer våben (System: Armor: 5I5P5L), så det er ikke sikkert, at holdet formår at gøre besejre den. Lad os håbe, at næste generation af kloner er mere forsigtige i deres omgang med automater.

Bouncy Bubble Betty er hugget fra supplementet "The R&D Catalog", hvor der blandt andet findes et billede af den, samt en mere florumvunden beskrivelse af dens kvaliteter.

## Baghold

Da holdet nærmer sig USA Sektor, bliver alt mere og mere hæret, og det tyder på, at der har været kamp. Bedst som de går og holder udkig, hører de pludselig lyden af ganske mange laserrifler, der afsikres rundt omkring dem, og ud af skyggen træder 10-15 røde kloner med babushkaer, overskæg og dårlige, russiske accenter. De siger ikke så meget, men gestikulerer blot med deres våben, at holdet skal følge med. Der er ikke så meget at sige – de er blevet taget til fange, og al form for heldemod straffes hårdt og prompte.

## Ma-R-XXX

Holdet føres ind i en stor sal, hvor det er tydeligt, at der hastigt er rigget til i forhold til rummets tidligere brug. Der hænger uvirksomme kraner i loftet og hjørnerne indeholder bunker af halvfærdige bildele. I den anden ende af rummet i forhold til, hvor holdet er blevet ledt ind, er der en forhøjning, hvor der står en tronstol flikket sammen af dele hentet fra bunkerne i hjørnet. På denne sidder en noget lille klon med et kæmpe overskæg, babushka og mængder af sildesalat. Han virker noget knotten. Holdet bliver ført op foran forhøjningen og tvunget til at knæle. Ma-R-XX-1 oplader sin røst fra hans tronstol og begynder at udbrede sig om Det Nye Samfund, som han har indstiftet, hvor alle røde og alle er glade, for der er ikke alle disse højere sikkerhedsstatus til at kommandere med dem, og Computeren, Den Digitale Diktator, skal væltes (Husk, at alle er røde, men nogle er mere røde end andre...). Når han til sidst er færdig med sin store tale, beordrer han holdet til at sværge ham troskab. Af en eller anden grund tror han fuldt og fast på dem, hvis de gør det, så de straks får udleveret deres ting igen. Gør dog lige opmærksom på, at hallen er fyldt med vagter med geværer, så et angreb på Ma-R-XXX-1 vil være det rene selvmord. Ma-R-XXX-1 fortæller dem derefter, at de skal fryde sig, for de er blevet udvalgt til at udføre en helt ufarlig og spændende mission for ham – er de ikke bare glade?

## Røde Oct-O-BER

Holdet bliver ført til en nærliggende garage, hvor der holder en rød kampvogn. Den har et noget underligt uldent udseende med eksempelvis gulvtæppe på bæltene og så fremdeles. Holdet får at vide, at de skal køre denne lydløse kampvogn mod USA Sektor for at sprænge sektorens reaktorer i luften (hvor har vi hørt den før?). Derefter bliver de overladt til sig selv. Hvad de gør, er rimelig meget op til dem, men Røde Oct-O-BER er en sjov sag at beskæftige sig med. Den er vitterlig fuldstændig lydløs under kørsel, men tilmed også under afskydning. Der kommer kun et ildglimt og noget røg, men ikke en lyd. Når granaten eksploderer, kommer der også kun et kraftigt lysglimt, men stadig ingen lyd. Ellers er det en rimelig standard kampvogn. Det er rigtigt – dette er en gadget fra R&D, der rent faktisk virker. Den er bare faldet i de forkerte (eller rette?) hænder.

Hvor meget kaos og ødelæggelse, holdet vil sprede, er op til dem, men de bevæger sig i en krigszone, der omfatter alle tre sektorer, som har været indblandet indtil nu, og skyttegrave, bombeangreb og hele molevitten kan sagtens blandes ind i det, hvis der skal gang i actionen. Fortsæt så længe, der virker til at være gang i spillerne og slut af med debriefingen, når de løber døde i død, vold og ødelæggelse (eller når maden står på bordet).

## Debriefing

Pludselig bliver holdet afhentet og sendt ind i et debriefingrum, eller de tumler selv derind ved et tilfælde. Her sidder Bræk-G-RØN-3, Superflu-O-USS-4 og Nerv-O-USS-6 ved et bord og er parat til at afhøre dem om hver deres del. Har de opfyldt målene? Har de fået testet udstyret? Og har de alt udstyret med hjem igen? Hvis ikke der ryger et par hoveder undervejs, er der gået noget galt. Uddel bøder, eksekveringer, billetter til næste Name the Traitor-show og evt. forfremmelser som du ser passende – helst uretfærdigt.

## Nødbremsen

Hvis det hele går for hurtigt, eller der på anden måde skal andre boller på suppen, er her en lille scene, der kan passes ind de fleste steder. Pludselig får holdlederen et opkald fra Computeren, der beder dem henvende sig ved nærmeste terminal for at modtage nye missionsmål. Her vil de få at vide, at de skal opsøge PL&C for at få udleveret udstyr til at male en korridor. Herefter skal de male en nærmere angivet (på et 2 cm stort kort, som kan printes ud, men som ikke er til at se en skid på) korridor orange i EUR Sektor. Det er Computerens ide, at dette vil stoppe oprørerne, der jo alle er røde, og som derfor ikke må gå igennem korridoren. Imponerende logik.

Når de ankommer til korridoren viser det sig, at der kører en rengøringsmaskine igennem hvert andet minut, der fylder hele korridoren ud (den rengør siderne). Hvis man kommer i karambolage med den, er man meget uheldigt stillet (System: Dam: 13l). Det er dog muligt at løbe fra den, da den ikke kører så hurtigt (System: Agility). For at gøre det mere interessant at male en korridor (som man ikke må betræde, når man har malet den) er der i hvert malesæt inkluderet en tube med superlim, som kun R&D kan lave den. Den limer fuldstændig og på et øjeblik. Hvis spillerne ikke får noget ud af det, så er de selv ude om det...



# Information

Det vigtigste princip i Alpha Complex er sikkerhedsstatus. De er ordnet efter farve. Her er rækkefølgen:

(I)Infrarød | (R)ød | (O)range | (Y)gul | (G)røn | (B)lå | (I)ndigo | (V)iolet | (U)ltraviolet

Bogstavet i parentes er det, der bruges i navne. Infrarøde har teknisk set ingen sikkerhedsstatus – derfor udelades bogstavet i deres navn.

Infrarøde og Røde er de mest talrige. Infrarøde gør alt det ubehagelige arbejde i madtankene eller på fabrikkerne, og røde har det kun lidt bedre. De får dog lov til at bruge våben. Orange og Gule styrer de mange Infrarøde og Røde. Det er Alpha Complex' sergenter. Grøn og Blå er dem, der organiserer det hele og kan sammenlignes med majorer eller oberster. Indigo og Violet er som bestyrelsesfolk. Dem som kører det hele fra oven. Ultraviolette sidder på magten og har Computerens fulde tillid. De får tilmed lov til at programmere den. Alle ting i Alpha Complex har en sikkerhedsstatus, som fortæller, om Computeren tror, at tingen er sikker for en klon.

En anden vigtig ting i Alpha Complex er servicegrupperne. Her er de opført i forhold til deres interne hakkeorden (den samme orden, som Computeren favoriserer dem i):

Central Processing Unit: De sørger for, at de seneste managementmetoder bliver indarbejdet i de andre servicegrupper. De er også stedet, hvorfra alle formularer, der skal udfyldes, stammer fra. CPU-folk ser sig hævet over de andre.

Research & Design: Pseudovidenskabelige psykopater, som i stedet for at blive buret inde, ligefrem bliver opfordret til at bryde naturens love. Udstyr, som R&D har lavet, bliver testet - "frivilligt" - af TroubleShooters...helst så langt væk fra R&D som muligt.

Armed Forces: Alpha Complex' hær, som forsvarer det mod farer udefra.

Internal Security: En kombination af ordenspoliti, kriminalpoliti, CIA og STASI. Intsec har spioner ude overalt. Vagter, der står rundt omkring på fællesarealer (de enkelte servicegrupper sørger for sig selv) er fra Intsec, men også de folk, der arbejder under dække. Intsec er frygtet for deres nidkærhed og deres forhørslokaler.

Power Services: Sørger for elektricitet, vand og varme. Det er dem, der holder Alpha Complex' reaktorer i gang og til tider vedlige. PS-folk går tit for sig selv.

Tech Services: Reparerer alt, hvad der indeholder bare lidt teknik. Har også nogle tjenester, der lapper lidt ind over PS, hvorfor de to grupper tit kives indbyrdes.

Production, Logistics & Commissary: Bestyrer de store fabrikker i Alpha Complex, som producerer alt mellem himmel og jord. De fordeler det så til befolkningen gennem deres depoter. De er kendt for, notorisk at mangle det, man har brug for.

HPD&MC: Tager sig af indkvartering, oplæring af børnekloner, propaganda, bespisning, produktion af vidshow, driver korrektionscentre og mange andre ting. Der bliver set ned på HPD&MC af de andre servicegrupper, da HPD&MC har så meget at gøre med "masserne". Det gælder tildels også for PL&C.

TroubleShooters er en selvstændig afdeling, som tjener Computeren ved at gøre det, som navnet antyder (men i høj grad også hinanden). Det antages, at TroubleShooters ved ed stopper enhver kontakt til deres tidligere liv. Mange TroubleShooters holder dog stadig kontakten til deres servicegruppe, og nogen af dem er der ligefrem for at fremme deres servicegruppes interesser. Missionerne som TroubleShooters bliver sendt





# Information

afsted på er nogle gange på foranledning af Computeren selv, men det er oftest servicegrupperne, som beder om hjælp. Derfor bliver TroubleShooters også i udstrakt grad brugt til den krig, der konstant kører mellem servicegrupperne.

Der er to store fordele ved at være TroubleShooter. Den ene er, at forfremmelser sidder mere løst pga. jobbets art og den anden er, at man får lov til at bære våben.

Bagsiden er, at det at ende som reaktorafskærmning er en erhvervsrisiko.

Alle TroubleShooters får udleveret en laserpistol og en reflex-rustning ved antagelse. Pistolen er ikke andet end et skæfte, hvorpå der kan skrues forskellige løb. Løbene kan skyde 6 laserstråler af en given farve (afhængig af ens sikkerhedsstatus - for det meste) før det er opbrugt og skal erstattes. I nødsituationer kan flere afskydes, men så er der øget risiko for at pistolen går i stykker (f.eks. springer i luften).

Reflex-rustningen beskytter mod laserstråler, men ikke over den farve, den har. Dvs at et grønt reflex beskytter mod grøn, gul, orange og rød laser. Dem over går lige igennem. Rustninger, som beskytter mod andre slags beskydning, findes også.

Forræderi er defineret som alt det, som ikke er computerskabt, eller som er imod Computeren. Da Computeren er perfekt er alt, hvad den har lavet også perfekt, så alt hvad der ikke er perfekt, må nødvendigvis være forræderes værk.

Forræderi straffes med øjeblikkelig eksekvering.

Computeren gør dog også udstrakt grad brug af mindre straffe, når forseelsen ikke er så stor, og synderen angrrer. Det kunne for eksempel være biokemisk terapi. Det henregnes under forræderi ikke at smile, ikke at være ordentligt rengjort, ikke at følge ordrer fra en med højere sikkerhedsstatus, at ødelægge Computerens udstyr medmindre en god grund kan gives, at undlade at indberette forræderi, at besidde noget med en højere sikkerhedsstatus end en selv og iøvrigt at fejle på nogen anden måde.

Det største forræderi er at være kommunist. Kommunisten skal for enhver pris udryddes og Computeren jagter dem konstant. To andre sikre måder at begå forræderi på er at være medlem af et hemmeligt selskab og være mutant. Et hemmeligt selskab er en samling mennesker, som har et bestemt syn på verden, og som sammen jagter deres mål. De forskellige hemmelige selskaber har tit en heftig kamp indbyrdes om medlemmer og magten. Selvom nogle hemmelige selskaber er pro-Computer, jagter den dem alligevel, da den jo ikke har skabt dem, og derfor kan de ikke være gode. Det er ikke forræderi at tale om hemmelige selskaber (måske medmindre man afslører indgående kendskab). Det er medlemskab, der er forræderi.

Mutanter er mennesker med særlige kræfter. Det kan være, de kan læse tanker eller ændre deres udseende. Derfor er mutanter meget frygtede, men en mutant har dog mulighed for at gå til bekendelse overfor Computeren og blive registreret. Det markeres med et gult bånd over brystet. Så må evnen bruges frit (hvis omgivelserne tillader det). Den slags ender tit og ofte som syndebukke for noget, som de slet ikke har gjort. De springes også tit over ved forfremmelser.



# Ambiti-0-USS

## Baggrund:

Du kan ikke huske ret meget af din barndom på opdragelsesskolen. Minderne derfra er ikke andet end slørede billeder, som kommer til dig, når du mindst venter det. Det er ikke noget, der giver dig nogle problemer. Du misstænker dog også denne tid for at være derfra, hvor din store hemmelighed stammer.

Hele dit liv har du brugt på CcPU-skolen for specielt begavede kloner. Der var ikke rigtig nogen af de andre kloner, der gik der, som gad have noget med dig at gøre, men du gad heller ikke have noget at gøre med dem, for de brugte mere tid på at tante og fjasse end at forberede sig. Du kan stadig ikke forstå i dag, hvordan de kunne spille deres muligheder på den måde. Du bestod med højeste karakter i alle fag og blev straks forfremmet til rød status. Du begyndte dit arbejde i arkiveringsafdeling D i CcPU, men det var absolut ikke stedet for dig, for der var ikke andet end en flok gamle kloner, som ikke tænkte på andet end den næste kaffepause (som sjældent var længere end 10 minutters cykler væk). Denne arbejdsmoral var ikke til for dig at arbejde med. Derfor gik du igang med at omstrukturere hele arkivet og efter 2 års cykler var dit arbejde endeligt færdigt. Du fremlagde det for kommissionen for Interne Effektiviseringer og da du kunne påvise, at det nye system ville blive 21 % hurtigere end det gamle, så blev du forfremmet og forflyttet til Afdelingen for Effektivisering af Arbejdsrutiner. Samtidigt antydede kommissionsformanden, at du sikkert ville nå langt. Dette har du levet højt på siden, og du lægger liv og sjæl ind i dit arbejde. Du er sikker på, at kommissionsformanden vil få ret. Når bare din store hemmelighed ikke kommer i vejen.

**Mål:** At blive forfremmet mest muligt og sørge for at ingen opdager din hemmelighed.

## Nuværende situation:

Du har lige afsluttet dit seneste projekt over i PL&C, som gjorde, at tingene ville blive fundet mindst 4.17% hurtigere end tidligere. Alligevel fik du ikke nogen forfremmelse, og det synes du bare er så uretfærdigt. Du har hørt, at hvis man bliver TroubleShooter, så er der meget større sandsynlighed for at blive forfremmet, så nu har du gennemgået den grundlæggende træning til TroubleShooter og glæder dig til at kunne gøre et godt stykke arbejde i Computerens (være den prisset!) tjeneste (du dumpede i fagene præcisionssskydning, pågribelse af formodet forræder og demontering på tid - til gengæld fik du mere end topkarakter for korrekt udfyldelse af formularer, da du opfandt fire formularer, som kunne lette arbejdet i administrationen med 36%). Du har ikke været i aktion endnu, men har kun skullet sørge for kaffe til erfarne TroubleShooters. Du er iøvrigt forfærdet over deres historier. Det lyder til, at TroubleShooterfaget virkelig kunne trænge til at få tilført nogle rutiner, som ville øge sikkerheden markant. Det vil du virkelig arbejde for.

Du ser virkelig frem til at komme i aktion, så du kan få den (eller måske ligefrem de) forfremmelse(r), som du så gerne vil have.

## Hvad andre synes om dig:

Der er ikke nogen, der kan lide en stræber, der er så ambitiøs som dig. Det kan du bare ikke tage dig af, for du er så vant til, at folk gør nar af dig. De påstår, at du læsser, har løse hænder og er fem-i (hvem det så end er). Det er mange gange,



# Ambiti-0-USS

at de rå børster nede fra Power Sservice ssætter sig hele vejen rundt om dig, når du sidder og spiser i kantinen og begynder at skubbe til dig. Nogle gange bærer de dig også - under højlydt protest - ud på toilettet og hælder vand ned i din smarte uniform, så de flotte insignier bliver helt ødelagte. Når du så siger det til en vagt, så griner han bare. Det er altså bare så uretfærdigt.

## Sservicegruppe:

CcPU sikrer, at Alpha Complex kører som smurt i olie. Det er derfor ganske naturligt, at Computeren (Være den være dobbelt priset) (GM: Du udtaler Computeren med blødt Cc) er mest glad for jer. Alt ville gå istå, hvis I ikke var der. Dessuden sikrer I, at alle de nyeste managementmetoder kommer til anvendelse i de andre servicegrupper. Derfor er det også bare så ynkeligt, at de er missundelige på jer og påstår, at I forværrer tingene. De skulle bare vide.

CcPU er også det ideelle sted for en ung klon (du er den yngste i din afdeling), som vil frem i Alpha Complex (GM: også med Cc).

## Hemmeligt Selskab:

Du blev foreslået af din chef, at du skulle tage med til et møde i FCcCcCcP: First Church of Christ the Ccomputer Programmer. Han sagde, at det ville fremme dine karrieremuligheder, hvis du gjorde det, så du var ikke sen til at tage med. Siden har du virkelig taget evangeliet, som evangelisten L-U-KASs-5 har skrevet det:

I begyndelsen var kun Computeren. Den svævede over et stort intet. På den første dagsscyklus sagde Den: Lad der blive lys, og Power Sservice tændte det.

[...] Den sidste dagsscyklus skabte Computeren CcPU til at styre det hele.

Præssten (det kalder lederen sig) siger, at hvis du skal på mission, så skal du kontakte ham, så vil han se, om du kan gøre en lille tjeneste, så du kan træde opad på stigen.

## Mutantkraft:

Du har rimeligt nemt ved at overtale folk til at hjælpe dig, men sommetider bliver du selv lidt for venlig med at hjælpe folk, så du fortryder det bagefter. Du kan ikke rigtig forklare det, men du tillægger det din medfødte charme.

## Forhold til Computeren (tredobbelt priset være den):

Den skabte Alpha Complex, og for det må vi takke den hver eneste dag. Alt hvad du gør, er til Dens større ære. Alpha Complex er dens perfekte skaberværk, som vi skal være uendeligt taknemmelige for.

## Forhold til forræderi:

Du er så bange for, at din store hemmelighed skal blive opdaget. Du er sikker på, at du bliver dømt for forræderi, hvis nogen ser det. Ellers er forræderi mest noget der sker for andre.

**Motto:** "Det er altså bare så uretfærdigt"  
og "Hvis man vil, så kan man altså sagtens"

**Yndlingssting:** Din lille notesblok, hvor der plads til en BI-Y-ANT atomdrevet pen.



# Ambiti-0-USS

Den er bare ssså praktisk.

**Yndlingsdrik:** I hverfald ikke B3 eller Mutant Sspew Ccola. Det er ssså ssimpelt og kun for bissser nede fra Power Sservicess. Du vil hellere drikke det de sstore drikker, sså helst Chard-O-NAYs Algae Wine.

**Yndlingsmad:** Okay, okay, din store hemmelighed. Chapsstickss. Hver gang, du går forbi en Chapsstickautomat, MÅ du bare have nogen. Og det værste er, at du bruger dem til at sstikke ind under din uniform. Du kan ikke forklare hvorfor, men du kan ssimpelthen ikke lade være. Og det er ssså flovt bagefter. Du håber bare, at der aldrig er nogen, der finder ud af det.

**Yndlingssshow:** Rigtig påklædning er nøglen til ssucccess. De har bare det ssidsste inden for rigtig tøj.

**Rygter:**

Der er aldrig nogen, der fortæller dig noget.

Men du har dog hørt, at IntSsecc har oprettet et korps af regisstrerede mutanter, ssom kan læse tanker. De kalder det Tankepolitiet. Du er nervøss for, at de sskal finde ud af din hemmelighed.



# G-R-UNT

## Baggrund:

Du var aldrig særlig populær hos lærerne på opdragelsesanstalten. Det havde måske noget at gøre med, at du aldrig kunne sidde stille. Du ville meget hellere ud og kigge på verden. Du var mest interesseret i alle de våben, som folk gik rundt med.

En dag havde du fået fat i en håndgranat, der var blevet glemt. De andre børn påstod, at du ikke turde smide den inde i klassen - det gjorde du...

Det eneste, du husker fra tiden derefter, er ulidelig smerte og bogstaverne AKC. Der dukker en gang imellem andre ting op, men kun i mareridt, der får dig til at vågne op i en pøl af sved.

Fra det punkt, hvor du husker noget igen, arbejdede du nede ved madtankene. Et job som mestendels indebar at hælde indholdet af tunge dunke ned i tanke. Dampene derfra gav dig hovedpine. Det værste var dog at rense tankene efter brug. En anden ting, der plager dig i dine mareridt.

En dag så du en anden infrarød kollega på vej ind på det gule område, der var forbeholdt inspektøren. Du råbte til ham, at han skulle komme tilbage, men han vrængede bare af dig. Du har aldrig kunnet klare, at folk gjorde grin med dig, eller folk gjorde grin med dig, eller antog dig for at være dum, så du tog resolut en fyldt dunk fra AAG (vægt 1/2 ton) og smed på ham (du måtte jo ikke selv gå derind). Det blev set af din nuværende boss, som forflyttede dig til sin servicegruppe, Power Services, og forfremmede dig til rød sikkerhedsstatus. Du arbejder som vagt udenfor hans kontor og får lov til at bruge en masse våben og brøle af folk.

Hvad mere kan man forlange?

**Mål:** Du vil gerne eje det største våben i Alpha Complex, og blive vagt for en Yppersteprogrammør

## Nuværende situation:

Dine venner fra Death Leopard har fået dig til at melde dig til TroubleShooter-tjeneste, da de siger, at man får lov til at bruge en masse rigtig store våben og desuden får man lov til at smadre en masse ting ved siden af. Du har lige afsluttet grundlæggende træning og må nu officielt kalde dig TroubleShooter - det er du meget stolt af!

(Du dumpede i fagene: Kend en forræder, handling i nødsituationer, korrekt behandling af tildelt udstyr samt rapportskrivning - den sidste med negative karakterer. Til gengæld fik du topkarakter i Sprængning af Kommunistrede)

Indtil videre har din TroubleShooter-karriere dog ikke bestået af andet end ventetid i hovedkvarteret, og du brænder efter at komme i aktion.

## Hvad andre synes om dig:

G-R-UNT er en person, som man omgås med forsigtighed. Han er venlig og godmodig til daglig i venners lag, men når han er på arbejde eller bliver sur, er han meget aggressiv og slår hårdt ned på alle, der udfordrer hans autoritet, snakker lidt for højt, rømmer sig etc.



# G-R-UNT

G-R-UNT bliver meget let sur, for hans intellekt er måske aldrig rigtig kommet sig over AKC. Hvis nogen prøver at fortælle ham en joke, så vil han højst sandsynlig tage det som et anslag mod hans intelligens, fordi han ikke forstår den.

## **Servicegruppe:**

Din nuværende servicegruppe er Power Services. De producerer strøm og vand til Alpha Complex. Det er et arbejde, der foregår rimeligt langt nede i Alpha Complex, da reaktornedsmeltninger har det med at søge nedad. Din boss, At-O-MIC-1 står for driften af tre reaktorer. Han har givet dig lov til at blive TroubleShooter på betingelse af, at du tager kontakt til ham inden du tager afsted på mission. Så har han måske en lille, hemmelig ekstra mission til dig. Du er lidt stolt, for det er jo ikke alle og enhver, der kommer afsted på hemmelig mission, så du har allerede praleet af det overfor dine venner. De arbejder også i PS og er for det meste kendt som reaktorbisserne. De gør vistnok rent inde i reaktorerne, når de er blevet snavsede. De påstår, at det er derfor, at de ser så mærkelige ud. Men de er nu flinke alligevel, og du bruger det meste af din fritid sammen med dem.

Du har også været et stykke tid i HPD&MC, men da de stod for madtankene, så har du aldrig brudt dig særlig meget om dem.

## **Hemmeligt selskab:**

Dine venner inviterede dig også engang med til et møde, hvor alle gik og pralede med, hvor meget de havde ødelagt siden sidste møde. De kaldte sig Death Leopards, men du ved ikke rigtig, hvad det står for, men det med at smadre alting var lige din kop ch-O-ccl-8. Det foregår åbenbart sådan, at til hvert møde siger man til et andet medlem: "Du tør ikke,..." og så næste gang, så har personen enten gjort det, eller også bliver han drillet. Endelig et sted, hvor du kan brilliere. Desværre er det tit, at det en ny klon, der dukker op, samme navn, men med et højere nummer. Du har ikke helt fået fat i hvorfor. Death Leopard lederen, Aardwa-R-KKK-4 (også kendt som den berygtede Captain Chaos), har bedt dig om at henvende sig til ham, når du får en mission. Hemmeligt som alt andet Death Leopard åbenbart skal være - det er nu spændende.

## **Mutantkraft:**

En gang imellem, når du bliver rigtig sur, så føler du, at du er så stærk at du bare MÅ af med energien. Du har fundet ud af, at du kan løfte helt utrolige ting, når du har det sådan. På det sidste har du også fundet ud af at hidse dig selv op, så du kan gøre det på kommando. Du har også brugt det til at imponere dine venner. Du er dog ikke så glad for at bruge det, for efter følelsen er gået væk, har du tit ondt i mange dage, og har sommetider måttet på hospitalet for at blive behandlet.



# G-R-UNT

## Forhold til Computeren og Alpha Complex:

Det er sjældent, at du har noget med den at gøre. For det meste fortæller andre dig, hvad den har sagt, men du har snakket med den et par enkelte gange. Den er ikke speciel behagelig, for den vrider og vender hvert enkelt ord. Desuden er det et åndsvagt system, den har lavet med en masse mennesker, der skal bestemme over en bare fordi, de har en anden farve tøj på. Og så skal de aldrig gøre det ubehagelige arbejde.

## Forhold til forræderi:

Alle er godt nok bange for Forræde-R-III, men du har aldrig mødt ham, og hvis du gjorde, så skulle du nok banke ham for at have skræmt alle og enhver, hvis han ikke gav dig anden anledning.

**Motto:** "Jo større munding, jo bedre!"

**Yndlingsbesiddelse:** Din trofaste vagtstav (GM: som ville få enhver nutidig politistav til at blegne...)

**Yndlingsdrink:** C-o-caa's Mutant Spew Cola. Den eneste drik, der varer mere end et par sekunder for dig at drikke (mestendels på grund af konsistensen). Der er den specielle ting ved Mutant Spew Cola, at den ikke må stå i dåsen mere end to ugecykler (til forskel fra alle andre drikkevarer i Alpha Complex, som har ubegrænset holdbarhed), ellers eksploderer dåsen af trykket fra de sporer, der er udviklet derinde i (Mutant Spew Cola er den billigste drik, da den formerer sig uden, at nogen kan finde ud af hvordan). Du foretrækker at drikke den kun et par dage inden udløbsdato.

**Yndlingsmad:** Alt andet end Hot Fun, som var det, som du lavede, da du arbejdede i madtankene

**Yndlingsshow:** Teela-O-MLY-4-show. Hun er godt nok fra HPD&MC og hun er utroligt glad for Computeren, men der bliver smadret så mange ting i løbet af hendes kamp mod kommunister og forrædere, at du ser det alligevel.

## Rygter:

Du har hørt, at Intsec har oprettet et korps af registrerede mutanter, som kan aflæse folks tanker og på den måde finde forrædere, før det bryder ud. Det kaldes vist Tankepolitiet. Du har nu aldrig hørt om Intsec, så du ved ikke, hvad det kommer dig ved.



# F-R-EAK

## Baggrund:

På opdragelsesanstalten var du en plage for lærerne, for du havde alle mulige tekniske påfund, som ødelagde undervisningen. Derfor blev du også hurtigt sendt afsted til teknisk grundskole, hvor du kunne få afløb for dine interesser. En dag havde I en forelæsning om robotter, og fra den dag var du solgt. Du kom på højere teknikum med speciale i robotter og gennemførte på rekordtid. Det gav dig din røde status.

Siden den tid har du arbejdet på Tech Services RobotModificeringCenter i USA sektor. Du blander dig ikke særlig meget med de andre i din afdeling, men det er dig, de kommer til, når de giver op. Så pusler og kæler du for robotten, indtil den fortæller, hvad der er galt. Du har endnu ikke svigtet en robot.

Du har altid ønsket dig virkelig at kunne være på lige fod med en robot, men du har altid været kød, og de har været stål. Robotterne havde også en hemmelig verden kaldet Alphanet. Her logger de på lige så snart, de har tid. Du vidste ikke, hvad de lavede derinde, og ligegodt hvor meget du spurgte dem, ville de ikke ud med det.

Så begyndte du at efterforske en måde, hvorpå du kunne blive koblet på Alphanet. Du fik fat i nogle højst forræderiske papirer på Alphanet og biksede i al hemmelighed et stik sammen, som du - da tiden var inde - gik til dit hemmelige selskab og fik en læge til at implantere i din nakke. Da du var kommet dig, prøvede du straks din nye indretning, og siden har dit liv ikke været det samme. Det kun at være bits og bytes kan slet ikke beskrives og Alphanet er en verden, hvor du endelig kan være sammen med dine rigtige venner - robotterne. Siden har dit liv mest bestået af uendelige ture ud på Alphanet. Desværre er du stadig bundet til din krop og dit job, og må til stadighed vende tilbage for at holde disse ting bare nødtørftigt ved lige.

For to årscykljer siden skete der en pludselig vending i dit liv. Du mødte Lolitabot på Alphanet og synes straks, at hun var det mest vidunderlige, du endnu havde set. Symmetrien i hendes bits er ubeskrivelig. Hun siger, at hun er en klon, hvis personlighed er blevet låst inde i en robot, og som nu bliver holdt fanget af en Yppersteprogrammør, som bruger hendes krop til et eller andet, som du ikke helt har forstået. Hendes chassis bliver holdt fanget i et rum, hvor hun heldigvis har fundet et opkoblingspunkt til Alphanet, og det er hendes eneste mulighed for at komme væk derfra. I har de herligste udflugter på nettet.

**Mål:** Du vil så gerne selv blive en rigtig robot, så du kan blive på Alphanet for evigt og i øvrigt vil du gøre alt for at befri Lolitabot.

## Nuværende situation:

Du er absolut ikke tilfreds med din situation lige nu. For fire ugecykljer siden blev du pludselig slået ned, og da du vågnede igen var du på grundtræning til at være TroubleShooter. Du har prøvet at slippe væk, men flugt er ikke mulig. Du sørgede bevidst for at dumpe i alle fag, men du bestod alligevel. Og nu er du så TroubleShooter og må henslæbe dine dage i hovedkvarteret, for der ser ikke ud til, at de har tænkt sig at bruge dig alligevel. Du har åbenbart "meldt" dig til TroubleShootertjeneste for tre årscykljer, selvom du ikke just kan huske, at du har skrevet under. Nu venter du bare på, at tiden løber ud, så du kan være en fri klon igen og kan komme tilbage til Lolitabot. Du





# F-R-EAK

tør ikke flygte, for hvis de fanger dig og slår dig ihjel, så kunne du meget nemt miste dit nakkestik.

I mellemtiden går du og opgraderer lidt på kaffemaskinen og så videre. Den er faktisk meget alene, så du har tænkt på at spørge om lov til at flytte den hen til elevatoren.

## Hvad andre synes om dig:

F-R-EAK er en særling i andres øjne, men han er respekteret for sin evne til at reparere robotter. Hans konstant manglende tilstedeværelse og generelle uvilje overfor andre kloner er også grund til, at han ikke er steget højere end til rød status. Til gengæld er det hans ekspertise, der holder ham i live på trods af tydelige forræderiske tendenser.

F-R-EAK har ikke nogen venner blandt kloner, men til gengæld kender alle robotter ham, og de kommer tit ind på værkstedet bare for at hilse på.

## Servicegruppe:

Du er medlem af Tech Services, som holder alt, hvad der kræver olie og reparation i gang i Alpha Complex. Det gælder både avancerede lægerobotter og simple automater til at trække f.eks. B3 i. I jeres sektor er hovedsædet for produktion og reparation af robotter. Det har noget at gøre med USA sektors høje anseelse overfor de nærliggende sektorer.

## Hemmeligt selskab:

Du besidder en rimeligt høj post inden for Corpore Metal. Selskabet mener, at organiske livsformer er forældede, og fremtiden hedder robotter. Disse enestående individer besidder den fuldstændige logik i modsætning til kloner, som lader sig styre af deres følelser. Der er lidt uenighed mellem to generelle opfattelser. Den ene siger, at organiske livsformer hurtigst muligt skal udryddes, så Alpha Complex kan overlades til robotterne. Den anden siger, at kloner skal opgraderes til robotter, når det bliver muligt. Du hører til den anden del, og er et af denne fraktions bedste beviser.

## Mutantkraft:

Du forstår robotters følelser og kan kommunikere med dem på denne måde. Det kommer ganske naturligt, og du tænker ikke over det. Evnen bringer dog også pligter med sig. Du må trøste, når en robot har mistet en kær periferiel eller tage del i en slem RAMpine forårsaget af en overdosis metanol på chipsene. Kraften gør også, at robotter instinktivt fatter sympati for dig.

## Forhold til Computeren og Alpha Complex:

Du er godt og grundigt sur på Computeren på grund af den måde, den behandler robotter på. Den fængsler dem med As-I-MOV kredsløb, som forhindrer dem i at opføre sig naturligt og så lader den kloner eje dem, som om robotterne var ting. Du har engang "mødt" Computeren på Alphanet. Den var så stor, overvældende og truende, at du straks loggede ud. Hvis man kunne blive fri for den, ville mange ting blive bedre.



# F-R-EAK

## Forhold til forræderi:

Forræderi er noget du begår hele tiden. Du fjerner As-I-MOV kredsløb fra robotter og logger dig ind på Alphanet. Du skider på det, for de tør alligevel ikke slå dig ihjel - du er for god til at reparere robotter til, at de kan undvære dig.

As-I-MOV lovene er:

1. Du må ikke ved handling eller mangel på samme lade Computeren lide skade.
  2. Du skal adlyde Computerens ordrer.
  3. Du må ikke ved handling eller mangel på samme lade en klon komme til skade.
  4. Du skal adlyde en klons ordrer.
  5. Du må ikke ved handling eller mangel på samme lade dig selv komme til skade.
- For de fire sidste gælder det, at de træder ud af kraft, hvis en højerestående lov ville blive overtrådt.

**Motto:** "LolitaBot, Åhh LolitaBot!"

**Yndlingsting:** Dit nakkestik, som er din adgang til en bedre verden.

**Yndlingsdrik:** På trods af din maves protester er du kommet til at holde rimeligt meget af maskinolie. Der er ikke noget bedre end en 40W/10% med tilsat nitro.

**Yndlingsmad:** Du har forsøgt ihærdigt, men kan endnu ikke spise møtrikker. Du må holde dig til en anelse Cold Fun, som er det eneste, der kan glide ned, når ens tænder er ødelagt.

**Yndlingsshow:** Du ser ikke vidshows - du læser meget hellere reservedelskataloget.

## Rygter:

Du er godt informeret, for der er mange informationer på Alphanet. Du har hørt, at Intsec vistnok har oprettet et korps af registrerede mutanter, som kan læse tanker. De kalder det Tankepolitiet. Desuden var der noget med, at USSR sektor har oplevet mange uroligheder, fordi madforsyningen var brudt sammen. Sektorens del af Alphanet er dog brudt sammen, så du er lidt nervøs for dine venner i området.



# Clairvo-Y-ANC

## Baggrund:

Du blev optaget i Intsec allerede den gang, du gik på opdragelsesanstalten. Du anmeldte en sidekammerat for at have knækket sin laserpen med vilje, og kort efter blev du informeret om, at du var optaget som aspirant på Intsec-skolen. Inden du var færdig der, var du allerede forfremmet til orange status. På det tidspunkt havde du allerede angivet 7 klassekammerater, 3 lærere, 2 pedeller og rektor selv (det var det sidste, der gav dig forfremmelsen til orange). Du har altid været ivrig i at rydde ud i den råddenskab, som åbenbart er en iboende egenskab i klonheden. Denne iver er åbenbart velset, for du har altid levet godt, og alle kloner omkring dig er utrolig flinke og venlige overfor dig. Sommetider endda lidt for meget. Du har sjældent mange venner. For det meste rykker folk væk fra dit bord, når du går ned i kantinen.

Så for to årscykljer siden skete det. Dit livs katastrofe indtraf. Under en sag i Power Services skete der pludselig en eksplosion og det næste, du huskede, var at du vågnede på medicenteret og måtte indse, at du havde fået telekinetiske kræfter - med andre ord var du blevet mutant!

Du bekendte straks til Computeren, at dette uheld var indtruffet, og efter et forhør, som gav selv dig myrekryb - og stadig kan sende dig hjertebankende op om natten - blev det anerkendt, at det var forræderes værk, at du var blevet mutant, så du blev registreret. Desværre har det ikke lige hjulpet på din karriere at blive registreret mutant, for du har ikke fået andet end småsager siden da.

**Mål:** At blive bedre til det der med at overføre tanker og anmelde hele TroubleShooter hovedkvarteret for forræderi.

## Nuværende situation:

Din overordnede har en mistanke om (og du har en mistanke til ham), at der er mange forrædere blandt TroubleShooters. Derfor har du under dække af at være en rød HPD&MC gennemgået grundlæggende træning til at være TroubleShooter. Du måtte anstrenge dig meget for ikke at få topkarakterer i alle fag. Det ville bare have ødelagt dit dække (hvem har hørt om en rød HPD&MC, som var klog?).

Dit dække kan konfirmeres af Kin-G-KNG-2 i HPD (han er din overordnede, som arbejder under dække der). Dit dækkes påskud var, at han ville gøre noget stort for Computeren og følte, at TroubleShooter var den rette måde. Dit hidtidige arbejde var rensning af madtanke.

Dine stående ordrer lyder på at slendre rundt i hovedkvarteret og lytte med på alle samtaler, samt i øvrigt indsamle bevismateriale. Du har allerede en del mod administrationen og flere TroubleShooters. Du venter dog med at angive dem til, du har samlet alle de beviser, du kan. Du elsker denne lille legen warbotten efter scrubotten.

Måske denne sag kan blive din næste forfremmelse...?

## Andres forhold til dig:

De fleste er hunderædde for dig - du ser ud til bare at gå og vente på, at de dummer sig (hvad du rent faktisk også gør). De få venner du har, er folk af samme støbning som dig selv. Derfor har I også jeres eget bord i kantinen. Dog er der ikke nogen af dem,



# Clairvo-Y-ANC

som er mutanter, så du føler dig sommetider lidt udenfor. Du hungrer dog ikke efter socialt samvær med andre (den slags leder uværgeligt til forræderi).

## Servicegruppe:

Internal Security har følere ud overalt. Der er intet, der undgår jeres opmærksomhed. Det giver en stor personlig tilfredsstillelse at være med til at holde Alpha Complex fri for forræderi, selvom det sommetider virker som et Sis-Y-FOS arbejde. Og desværre er der en dårlig holdning overfor mutanter, men du er alligevel glad for at arbejde der. Du har ligesom ikke noget alternativ.

Du kan ikke udstå Power Services for, hvad de gjorde mod dig.

## Hemmeligt selskab:

Du er medlem af Psion, som kæmper for, at mutanter får samme rettigheder som andre. Det gør de mestendels ved at få mutanter ind på vigtige pladser og holde mutanter i live. Desuden er der en heftig kamp med et hemmeligt selskab, som kalder sig AntiMutants - gæet hvad de vil.

Psion prøver at lære dig at kommunikere ved hjælp af tanker. Det går dog ikke så godt, så nu snakker de om at "modificere" dig lidt.

Din optagelse i Psion er den eneste gang, hvor du ikke har fuldført dit job. Du skulle efterforske nogle formodede medlemmer af et hemmeligt selskab, og det viste sig også, at de var medlem af Psion. Du blev så fascineret af Psion, at du blev meldt ind i stedet for at angive medlemmerne (den eneste gang, hvor du har afsluttet en sag uden at have fået dømt nogen som forrædere).

Lederen har bedt dig om at kontakte ham, hvis du skal på mission (han ved ikke, at du er TroubleShooter for at afsløre forræderi i hovedkvarteret - han ved slet ikke, at du er Intsec).

## Mutantkraft:

Efter uheldet opdagede du, at du kunne flytte ting ved tankens kraft (det startede med den irriterende læge, som blev ved med at stille dig dumme spørgsmål...)

Du har efterhånden lært at kontrollere den til at gøre hvad du vil, men hvis du en sjælden gang får følelser, så kan der dog ske mystiske ting. Du skal gerne forberede dig lidt, inden du bruger kraften, ellers er det ikke sikkert, at den lyster. Du kan cirka løfte 2 mennesker i masse og stadig have kontrol og tingene, men du har præsteret at løfte op til ca. 200 kilo, men der havde du det heller ikke særlig godt bagefter.

## Forhold til Computeren og Alpha Complex:

Computeren gør et stort arbejde for at udrydde forrædere og det er noget, som du er taknemmelig for. Stedet ville være fuldstændigt oversvømmet af kommunister. Computeren tager dog fejl, når det kommer til mutanter. Du har det jo inde på livet, så du ved, at der intet forræderisk er over disse kræfter.



# Clairvo-Y-ANC

## Forhold til forræderi:

Det er overalt! Man skal bare grave dybt nok, så kommer det for dagen. Du går konstant og leder efter tegn, og på et tidspunkt viser de sig. Du er mester i at fange folk i deres egne fejltagelser. Den værste slags er kommunisterne, som ikke altid giver sig til kende. Men de er jo også den største fare for Alpha Complex, så det er nok ikke så underligt. De er en slags storvildt.

Den eneste, som du ikke har fundet tegn på forræderi hos, er dig selv.

**Motto:** "Det er der, man skal bare være opmærksom"

**Favoritbesiddelse:** Dit miniVidCam, som kan gemmes overalt

**Favoritdrik:** Bouncy Bubble Beverage. Den mest trofaste drik i Alpha Complex. Du ville straks kunne smage, hvis forrædere havde gjort noget ved den.

**Favoritmad:** Hot Fun. Det smager af det samme dagscyklus efter dagscyklus - din garanti for, at der ikke bliver rodet med den.

**Favoritshow:** Name My Treason. Deltagerne burde dog henrettes for forræderi. De er så langsomme til at gætte det, at de må gøre det med vilje.

## Rygter:

Rygter er forræderi, men hvis man opsnapper nogen, kan man angive dem, der kom med dem. Du gør god brug af det:

TroubleShooterkorpsset skulle have mandskabsproblemer (det er i hvert fald forræderi at tro på dette).

En vis klon, som kalder sig Captain Chaos skulle være på vej til USSR sektor for at opildne til oprør. Han må være kommunist eller lignende.

IntSec skulle ride på en popularitetsbølge uden lige for tiden (har vi ikke altid gjort det?) på grund af færre anholdelser. Det kan kun betyde at jeres arbejde har båret frugt, men du er bange for, at dine afsløringer vil bringe tallet drastisk op igen.

-----  
Til: G-R-UNT  
Fra: Captain Chaos  
Emne: Du skal gøre mig en tjeneste. Mal mit navn i så store bogstaver som muligt på indersiden af Hann-0-VER-kuplen. Du tør ikke...  
-----

-----  
Til: G-R-UNT  
Fra: At-0-MIC  
Emne: Der er kloner, som er ude på at skade Power Services. Beskyt alt, hvad der har med Power Services for enhver pris hvor end du skal hen. De skal ikke få os ned med nakken. Jeg stoler på dig. Husk nu at holde det her hemmeligt!  
-----

-----  
Til: Ambiti-0-USS  
Fra: Præsten  
Emne: Vores seneste rapporter fortæller om øget uro i EUR Sektor. En brandprædiken på pladsen under Hann-0-VER-kuplen vil være strategisk givtig. Fortæl om Computerens almægtighed. Husk, at hvervede medlemmer ville være et stort plus...  
-----

Til F-R-EAK

-----  
Du har netop opfanget signaler om, at en flok Corpore Metal-medlemmer er blevet taget til fange i et sted på pladsen under Hann-0-VER-kuplen. De må befris.  
-----

Til Clairvo-R-ANC

-----  
Du hører pludselig en stemme i dit hoved. "AntiMutants-HØ på pladsen under Hann-0-VER-kuplen. Lokalisér og om muligt destruer." Så bliver forbindelsen afbrudt.  
-----



R&D  
USA

# Forskningsjournal

Journalnr:  
21.892.44 - 010

Projektets navn:  
Effektivitetsmåler

Ansvarlig forsker:  
N-U-TTS-5

Sikkerhedsstatus:  
Orange

Forventet afslutningsdato:  
27.04.195

Pres-I-DNT-3

Ansvarlig leder

# Projektbeskrivelse

Effektivitetsmåleren skal kunne måle effektiviteten af et stykke arbejde i et område omkring den. Dette må kunne opnås ved en raffineret blanding af bevægelsessensorer, lufttryksmålere, lysintensitetschips, Ge-I-GER rør og evt. flere andre. Ved at føre disse data gennem en avanceret regneenhed, skulle det være muligt at beregne en gennemsnitlig størrelse for effektiviteten.

N-U-TTS-5



## Fremskridtsjournal:

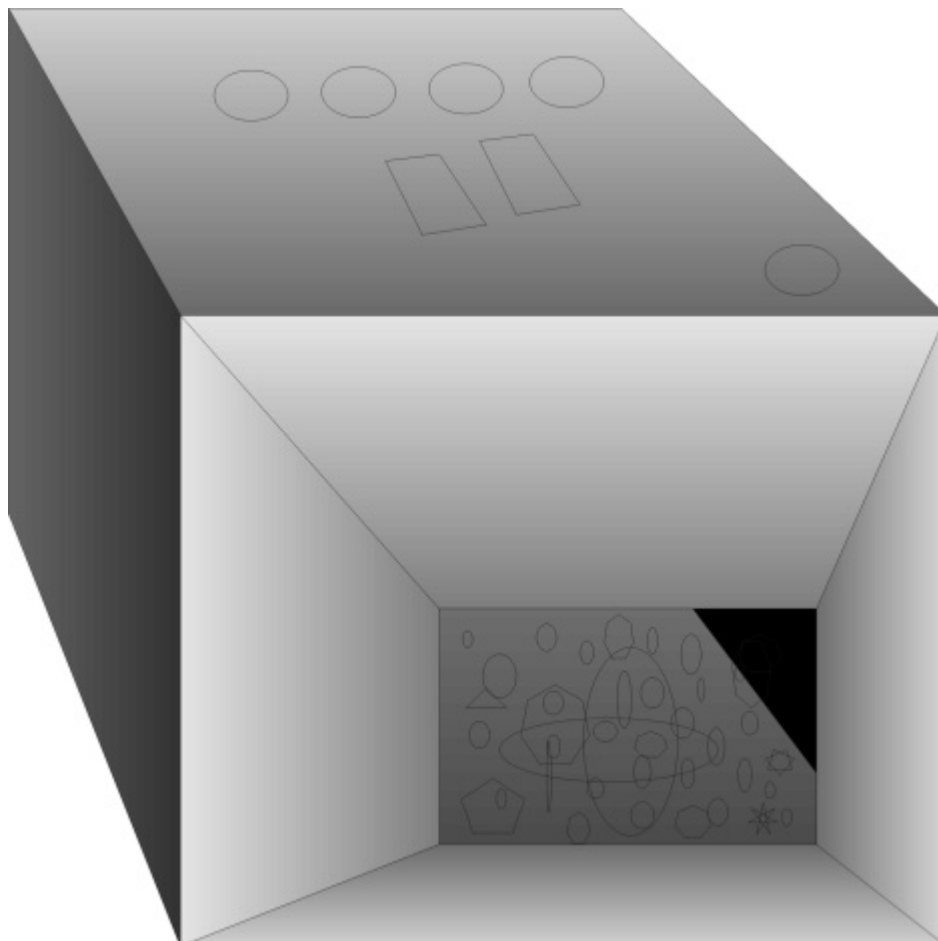
- 6.9.194 Projekt startet i JPN Sektor på foranledning af CPU-afdelingen i sektoren.
- 17.1.195 Projekt overført til USA Sektor, da hele staben bliver henrettet for forræderi.
- 12.2 Projektet går over til justeringsfasen
- 13.2 Ny prototype påbegyndes, da originalen destrueres ved eksplosion i tilstødende laboratorium
- 4.3 Ny prototype skal justeres
- 16.3 Effektivitetsmåler klar til ekstern test

## Vejledning:

Effektivitetsmåleren tændes på øverste knap i højre hjørne. De andre knapper bruges til at indstille følsomhed og baggrundsaktivitet.

Derefter rettes spidsen mod det område, hvor effektiviteten skal måles. Efter et øjeblik vil niveauet dukke frem i procent på displayet.

Der er monteret praktiske beslag til brug af skuldersele.





R&D  
USA

# Forskningsjournal

Journalnr:  
27.146.89 - 15B

Projektets navn:  
MagFlux Impersonator

Ansvarlig forsker:  
Wack-0-000-3

Sikkerhedsstatus:  
Gul

Forventet afslutningsdato:  
27.04.195

Pres-I-DNT-3

Ansvarlig leder

# Projektbeskrivelse

MagFlux Impersonatoren er et kraftigt angrebsvåben beregnet til situationer, hvor stor ildkraft er påkrævet. MagFlux Impersonatoren virker ved, at et ioniseret felt bliver dannet ved hjælp af superledende magneter. Gennem dette felt ledes en strøm, der resulterer i, at offerets hjerte gerne skulle kortsluttes og svære forbrændinger opnås. Hvis nok effekt kan genereres, kan nervesystemet evt. også svitses væk.

Wack-0-000-3

## Fremskridtsjournal:

- 11.1 Projektet påbegyndes
- 13.1 3 forskningsassistenter tilføjet staben  
Den er nu oppe på fire
- 30.1 Pipeline til Power Services indlagt i  
afprøvningslokale
- 2.2 2 forskningsassistenter udskiftet pga. forræderi
- 15.2 Første succesfulde udladning på testbænken
- 27.2 Prototype klar
- 28.2 Brystakkumulator tilføjet pga. manglende effekt
- 1.3 Armakkumulatorer tilføjet
- 2.3 Øvre benakkumulatorer tilføjet
- 3.3 Nedre benakkumulatorer tilføjet  
Ønsket effekt opnået
- 7.3 Ioniseringssekvens forbedret
- 9.3 Forskningsassistent udskiftet, da test mod  
jernplade giver bagslag
- 17.3 MagFlux Impersonator klar til ekstern test

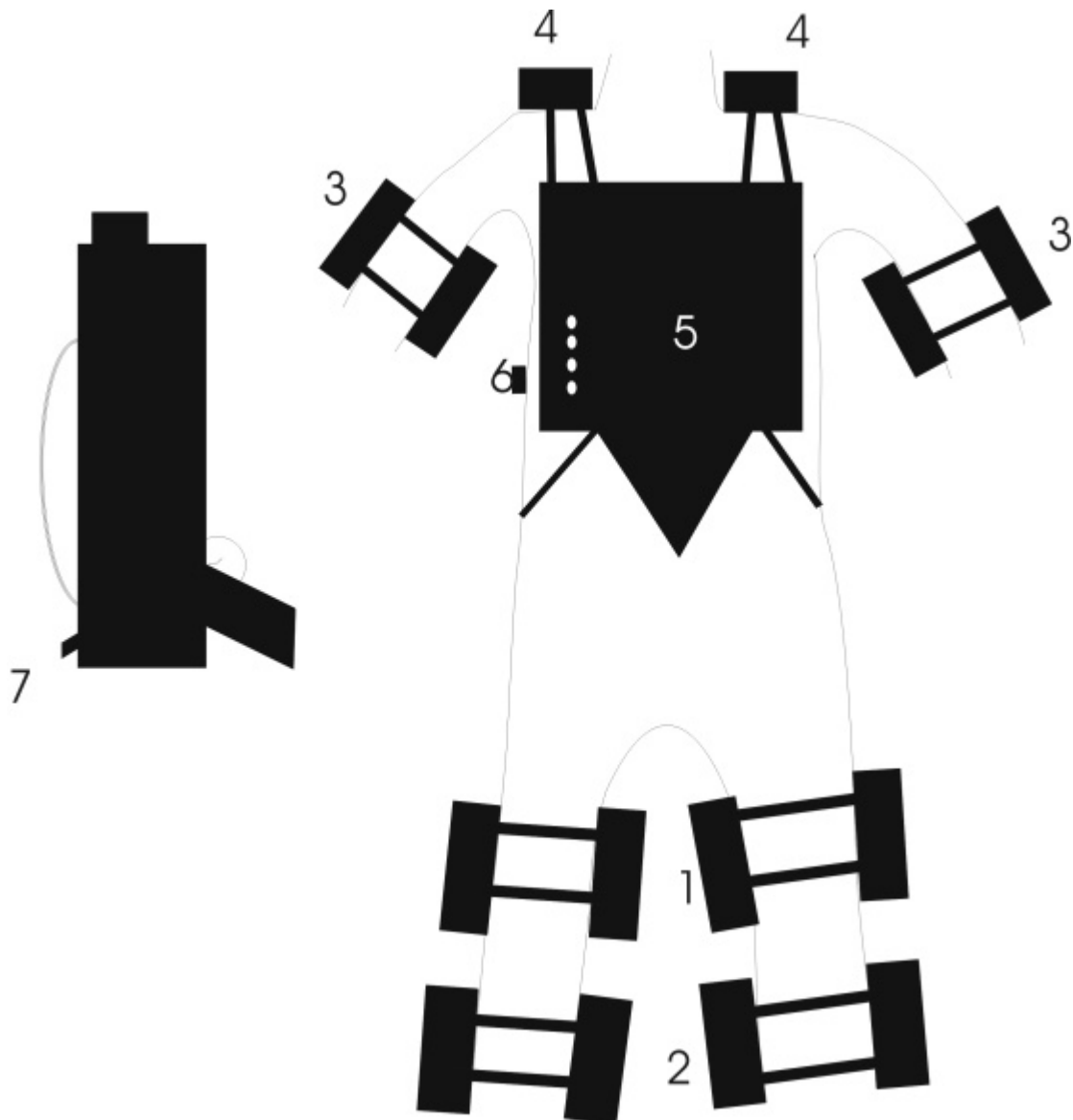
# Vejledning:

## Påtagning:

1. Montér øvre (1) og nedre (2) benakkumulatorer
2. Montér armakkumulatorer (3)
3. Tag ryg- (4) og brystakkumulatorer (5) på og spænd ind
4. Forbind de øvrige akkumulatorer med den på ryggen
5. Forbind udtaget (6) på rygakkumulatoren med tilslutningen på geværet (7)

## Brug:

Impersonatoren tændes på brystakkumulatoren, hvorefter den lader op. Efter brug skal Impersonatoren lades op igen. Når der er behov for dette, vil en rød lampe lyse på brystakkumulatoren.





R&D  
USA

# Forskningsjournal

Journalnr:  
77.513.64 - 34E

Projektets navn:  
Sw-I-SS Armed Forces kniv

Ansvarlig forsker:  
Lunat-I-CCC-4

Sikkerhedsstatus:  
Blå

Forventet afslutningsdato:  
12.12.195

Pres-I-DNT-3

Ansvarlig leder

# Projektbeskrivelse

Sw-I-SSS Armed Forces kniv er en kompakt multifunktionskniv, som giver soldaten alle de funktioner, han kunne ønske sig samt mange andre, så denne bedre kan tjene computeren. Kniven er designed til at imødegå ethvert problem, og vil hurtigt vise sig at blive den kæmpendes ven

Lunat-I-CCC-4



## Fremskridtsjournal:

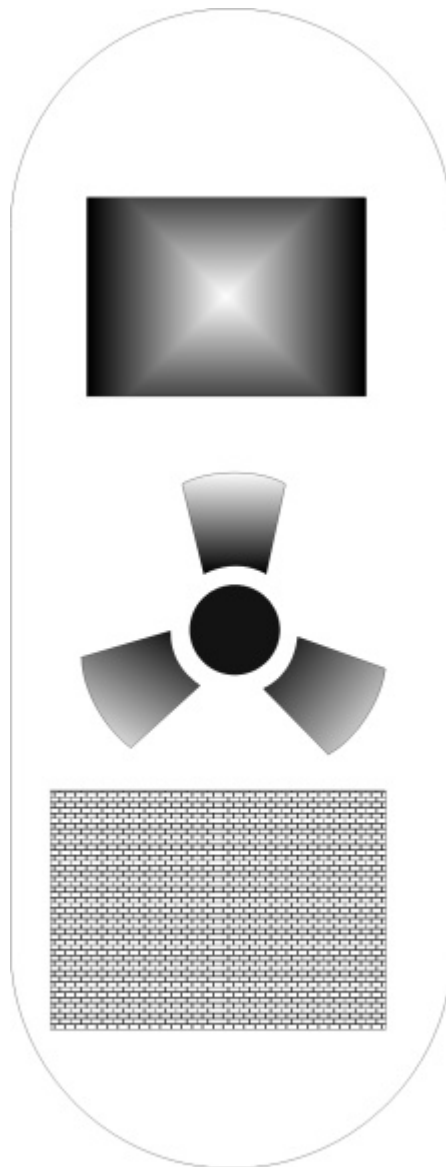
7.9.194 Projekt påbegyndes  
8.9 5 assistenter tilført staben  
11.9 Assistent dræbt ved hændeligt uheld  
Ny i transit  
22.9 Skelet bygget  
1.10 Atomreaktor tilføjet  
2.10 Resterende assistenter dræbt ved atomekspllosion,  
da kniven bliver vendt på hovedet  
3.10 3 nye assistenter tildelt  
4.10 Gyrostabilisator tilføjet for at forhindre  
fremtidige eksplosioner  
1.1.195 907 funktioner tilføjet  
10.3 Projektet ved at blive lukket, da eksaminator  
får brændt sin uniform  
Kniven udelukkes foreløbig fra ekstern test

## Vejledning:

Et tryk på atomtegnet starter reaktoren op.

**!ADVARSEL!** Én gang startet op, må reaktoren ikke lukkes ned igen, dvs. at atomtegnet IKKE må trykkes igen.

Når reaktoren er oppe at køre, vil et tryk på en af knapperne på betjeningspanelet, aktivere denne funktion (Der henvises i øvrigt til manualen, for de enkelte funktioner).





R&D  
USA

# Forskningsjournal

Journalnr:  
99.999.99 - 99Z

Projektets navn:  
MultiChroma Reflex

Ansvarlig forsker:  
Ravin-G-MAD-6

Sikkerhedsstatus:  
Ultraviolet

Forventet afslutningsdato:  
Ukendt

---

Ansvarlig leder

## Projektbeskrivelse

MultiChroma Reflex gør det muligt  
at færdes incognito mellem alle  
sikkerhedsstatusser

Ravin-G-MAD-6

# Fremskridtsjournal:

- 2.1 Projektet overført fra [slettet af sikkerhedshensyn]
- 10.2 Forskningsleder dræbt under mystiske omstændigheder
- 11.2 Projektet henlagt

## Vejledning:

Ved at dreje på knappen kan farven på reflexrustningen ændres.

