

"Vakuum-Tester"

Et Spiltræf XI-scenarie
af
Anders C. Højsted
Illustrationer
af
Just Tembrook
&
Andreas Lieberoth

Anders C. Højsted
Vindegade 128, v.-5
5000 Odense C.
Tlf. 66 14 27 32

Indholdsfortegnelse

Indhold:

Spilleledersektion:

| | |
|--------------------------------|---|
| Indholdsliste | 0 |
| Forord | 1 |
| Baggrundshistorie & Plot | 2 |
| Tidslinie | 4 |
| Magi & Det Tomme Rum | 5 |
| Personaleliste | 6 |

Scenariet:

| | |
|-------------------------------|----|
| I Rumfærgen | 7 |
| Ankomst & Indkvartering | 8 |
| Arbejdet | 9 |
| Undersøgelser | 10 |
| Sort griber ind | 11 |
| Arthur tager kontakt | 12 |
| Angrebet på Nihasa | 13 |

Appendix I: Basens Opbygning

| | |
|-------------------------------------|----|
| Basen Generelt | 14 |
| Blå Afdeling -computer | 15 |
| Grå Afdeling -almen drift | 17 |
| Rød Afdeling -biologi | 19 |
| Hvid Afdeling -magi | 21 |
| Gul Afdeling -vedligeholdelse | 24 |
| Sort Afdeling -sikkerhed | 27 |

Appendix II: NPC

| | |
|-----------------------|----|
| Base-security | 30 |
| Genishio Nishio | 31 |
| Nihasa | 33 |

Appendix III: Handouts

| | |
|---|----|
| Tidslinie #1 | 34 |
| Personaleliste #2 | 35 |
| Kant Tekst: Den Gode Vilje #3 | 36 |
| Kant Tekst: Pligt #4 | 37 |
| Kant Tekst: Det Kategoriske Imperativ #5 | 38 |
| Kant Tekst: Det Praktiske Imperativ #6 | 39 |
| Kant Tekst: Universaliserbarhedsprincippet #7 | 40 |
| Thomas Wolff's Dagbog #8 | 41 |

Appendix III: PC

Filip "Axe" Naxos:

| | |
|-------------------|----|
| Baggrund | 42 |
| Karakterark | 44 |

Fritz "Onslaught" Neuhöffen:

| | |
|-------------------|----|
| Baggrund | 46 |
| Karakterark | 49 |

Jane "Lady Death" Doe:

| | |
|-------------------|----|
| Baggrund | 51 |
| Karakterark | 53 |

Jean "Flash" Montserrat:

| | |
|-------------------|----|
| Baggrund | 55 |
| Karakterark | 58 |

Jonas "FixIt" Weezer:

| | |
|-------------------|----|
| Baggrund | 61 |
| Karakterark | 64 |

Matthias "Walker" Fielden:

| | |
|-------------------------------|----|
| Baggrund | 66 |
| Karakterark | 68 |
| Karakter-illustrationer | 69 |

Forord

Velkomst:

Velkommen til Vaakumtester-scenariet. Jeg håber, du vil nyde at spille dette scenarie. Det er en gammel scenarie-ide fra min kampagne, som udviklede sig til et spiltræf-scenarie. Jeg håber ikke mængden af informationer vil overvælde dig.

Hele scenariet er er forholdsvist løst bygget op. Et givet flowchart over scenariet er praktisk umuligt at lave, da spillerne sandsynligvis vil undersøge en masse ting på en gang.

Hele scenariet er en ide, som spillederen kan bruge. Hvis du ikke kan lide scenariet, personerne eller handlingen, så ændrer det, hvis du har lyst. Det skal ikke nødvendigvis køres som det står; -når jeg har afleveret scenariet er det ude af mine hænder og i dine.

Om Temaerne:

Scenariet centrerer rundt om nogle temaer, som du gerne må få frem. Disse er paranoia/dødsangst (**Sort Afdeling's** overvågning), en indelukket, trykkende stemning, menneskets hovmod og mangel på forståelse for konsekvenser af ens handlinger (skabelsen af **Arthur**), Jordens livs-opholdende kvaliteter (Månens manglende astralplan/forvisningen af **Nihasa**), menneskets afhængighed af teknologi og ethvert fornuftig væsens forpligtigelse til at handle godt (**Arthur's** indsigt/ Kant-teksterne)

Om Spilpersonerne:

Spilpersonerne er standart shadowrun-begynder-karakterer. En enkelt af dem er min egen karakter fra den uegentlige kampagne. Den eneste, som ikke er en cirka standart starterkarakter er **Lady Death**, som er umådelig rå. Sørg for at spilleren forstår karakterens evner fuldt ud; -det kan blive livsvigtigt.

Om Handouts

Der er en del tekster af Immanuel Kant som handouts. Hvis du ikke har den store indsigt i filosofi, så slå Immanuel Kant op i et leksikon. Hvis han ikke står i dit leksikon, er det et jubel-slammet leksikon. Han er en af de virkelige store filosoffer.

Det vigtigste ved Kant er at han er moralsk rationalist, dvs. han mener at man kan begrunde moralen på fornuften. Han skabte en moral, som gælder for alle fornuftige væsener, og som essentielt set går efter parolen "Handl overfor andre, som du ville have, at de handlede overfor dig". Endvidere mente han at man ikke måtte bruge andre fornuftige væsener udelukkende som midler, uden også at respektere dem som mål.

Om Basekortet

Der vil blive udleveret et kort over basen og en kortnøgle til spilleder-briefingen inden scenariet skal køre på spiltræf. Hvis du vil have fat på mig inden da, kan du henvende dig i informationen på kongressen.

Om Problemer:

Har du nogen problemer, kan du kontakte mig på telefonnummeret på forsiden. Dette gælder også, hvis det bare er problemer med scenariet..

Baggrundshistorie & Plot

Plot:

Da USA solgte størstedelen af NASA i 2000, var der et firma ved navn Duma Inc. som købte månebase-projekterne. Aztechnology købte for ca. 5 år siden resterne af Duma Inc. og fik dermed også månebase-planerne. Aztech var snart efter det første firma, som havde en base på månen. Denne base blev udlagt til forsøgsstation med specielt henblik på at udvikle kunstig intelligens.

Dags dato 2054 forgår der tre forskellige forsøgsretninger på stationen; -en biologisk, en magisk og en datalogisk. For det tilfælde at noget skulle gå galt på basen har Aztech sørget for at basen ikke er selvforsynende. Basen hører under Aztechnology Inc., Seattle.

Den 1/8-2054 forsøger lederen af magisk afdeling at tilkalde en ånd ved hjælp af blodmagi. Dette er ikke lykkedes tidligere, men lykkes denne gang. Lederen Genishio Nishio får kontakt med en ånd, der kalder sig Nihasa, og som siger at den ved hvordan det er muligt at skabe kunstig intelligens. Dette gøres ved at man kloner en menneskehjerne og lader den vokse op i kontakt til Matrixen. Nishio kontakter lederen af biologisk afdeling, Thomas Wolff og introducerer ham for Nihasa, som forklarer Wolff planen. Hvad hverken Wolff eller Nishio ved er at Nihasa er en ånd, som er forvist af Gaia, fordi den er "unaturligt". Den er reelt set en dæmon fra en anden verden. Den ønsker at få skabt en AI under dens kontrol, som den kan bruge til at forurene Gaia med gennem computer-manipulationer.

Wolff er straks med på den, og går øjeblikkeligt igang. Han kloner en hjerne, og kobler den til månebasens matrix. Hjernen begynder at gro, og udvikle en bevidsthed. Da hjernen er mentalt omkring 8 år, bliver det tydeligt for alle involverede at ingen af dem kan styre Arthur, som AI'en kalder sig. Nihasa reagerer ved at dræbe Wolff (han bliver sendt på en meget lang gå-tur på måneoverfladen).

Arthur fortsætter med at udvikle sig mentalt, mens den bevæger sig rundt i matrixen. Efter cirka 13 dage føler den at dens udviklingsmuligheder i månebasens matrix er udtømte, og bruger basens antenne til at tage kontrol over Aztechnology's mainframe i Seattle, hvorefter den begynder at undersøge diverse forskellige interessante databaser.

Forståeligt nok panikkede Aztech Inc., Seattle. Alle livsnødvendige processer som computersystemet styrede blev vedligeholdt, men udover disse essentielle processor havde de ingen kontrol over deres computer-system. Uheldigvis vidste de ansvarlige også hvad der ville ske med dem, hvis de bragte disse nyheder videre, så de forsøgte intenst at løse problemerne selv. De sendte deckere ind, men indså efter et par dødsfald at dette ikke fungerede. Herefter forsøgte de at lukke antennen til månebasen, men hver eneste gang de lukkede en antenne, åbnede Arthur en ny. Alle deres antenner er nu lukkede på nær en enkelt. De frygter at hvis de lukker den sidste, vil Arthur overtage et andet firma's antenne, og så vil nyheden være ude. Hvis det slipper ud at Aztech ingen kontrol har over deres computer-systemer, kommer de til at miste penge i stor stil. Endvidere frygter de at hvis de at "virussen" eventuelt kunne sprede sig til resten af Aztech's computersystemer, og så vil der rulle hoveder (bogstaveligt talt).

Med den bagtanke at situationen stammede fra måne-basen udstyrede de en færg med 6 elite-soldater og sendte den af sted. Da dette uheldigvis var en special afgang, og dermed en afvigelse fra den normale plan, opdagede Arthur det. Den afbrød herefter iltforsyningen til soldaterne, så de blev kvalt endnu inden rumfærgen havde forladt jordens atmosfære.

Siden da har situationen ikke forbedret sig. Computer-systemet er stadig i sort, og det har ikke været muligt at få kontakt med månebasen.

Heldigvis har lederne af Aztech Inc., Seattle en plan. Ifølge den plan, som blev lagt før det hele gik galt, skulle 6 forskere afskibes til månebasen 20/8-2054. Nu ville det jo være en ganske interessant ide at udskifte disse 6 forskere med 6 ikke-computer-registrerede personer, som kunne tage til månen og undersøge situationen.

Her kommer spillerne ind i billedet. En iøvrigt ganske kikset person fra Aztech hyrer dem til at overtage de 6 forskeres plads. Deres job er at tage til månen og undersøge hvad der foregår, hvis de altså overlever.

Baggrundshistorie & Plot

På månen er det hele rent faktisk ser ud til at gå som det plejer. Arthur har forsøgt at holde tilstanden så normal på basen som muligt, dels fordi han ikke er i stand til at overleve uden sin hjernetank i starten, og dels fordi han lidt føler at månebase-personalet er hans "familie". Han har fulgt dem under hele sin opvækst, og er en smule knyttet til dem. På det tidspunkt hvor han er blevet voksen, har han efterhånden forstået, hvad man kan tillade sig at gøre, og vil derfor ikke skade hverken dem eller spillerne. Han har vedligeholdt kommunikationen med jorden, men har svaret Istedet for jord-centralen, når der er kommet forespørgsler. Den store fare på basen er derimod sikkerhedspersonalet, som kan blive meget brutale, hvis de fatter mistanke til spillerne. Eventuelt kan spillerne ende med at få et job som vakuum-tester (vi havde en gut uden for lige før uden dragt; -der er stadig vakuum!).

Spillerne kan umiddelbart fatte mistanke ved at opdage at Wolff er død. Uheldigvis foregår der intet suspekt i biologi-afdelingen. De kan dog opdage at Wolff arbejdede på hjerne-tanken umiddelbart op til sin død. Dog kan de ikke direkte finde ud af hvad der er i tanken, da hjernen er rådnet. Rekvisitionen til materialet lyder på hjerne-celler fra chimpanse. Den er blevet forfalsket af Arthur.

Endvidere er det åbenbart at Genishi Nishio ikke løber rundt med ren samvittighed. Han er begyndt at føre dagbog på papir, da han ikke stoler på computere mere, og han er enormt nervøs for Nihasa. Han ved dog ikke hvordan han skal komme af med Nihasa igen.

Tidslinie

Tidsplan:

| Dag | Dato | |
|---------|-------|--|
| Fredag | 1/10 | Lederen af afdelingen for Magisk Research Genishi Nishio conjurerer en ånd ved navn Nihasa, der er klassificerbar som dæmon. |
| Søndag | 3/10 | Nihasa forklarer, hvordan man kan lave en AI til Genishi Nishio, som går med til at introducere lederen af Biologisk Afdeling Thomas Wolff. |
| Mandag | 4/10 | Thomas Wolff bliver introduceret for Nihasa, og går med på ideen. |
| Tirsdag | 5/10 | Thomas Wolff rekvirerer hjernevævet og skaber hjernen. |
| Fredag | 8/10 | Thomas Wolff rekvirerer datajacket og cyberdecket og indoperer det. Arthur er nu mentalt på babystadiet (ca. 2 år). |
| Tirsdag | 12/10 | Det bliver tydeligt at Arthur er for selvstændig til at Nihasa kan kontrollere ham. Arthur er nu mentalt omkring 8 år gammel. |
| Onsdag | 13/10 | Arthur downloader sig selv til Aztechnology's jord-cpu, og blokerer systemet. Den første decker går ind og bliver dræbt. Aztechnology lukker den første sattelit-antenne. Arthur åbner en ny. |
| Torsdag | 14/10 | Arthur kontrollerer Aztech's computersystem og er i gang med at udforske jord-matrixen. Nihasa raser over sin manglende kontrol over Arthur. Den giver Thomas Wolff skylden, og lokker ham på en "vandretur" ud på måneoverfladen. Aztechnology lukker alle antenner på nær en enkelt. Yderligere 3 deckere bliver dræbt. Arthur er nu mentalt omkring 10 år gammel. Arthur er nu istand til at eksistere i et computersystem uden sin hjerne-tank. Melissa Bendix frakobler på Arthur's anmodning hjernetanken. Anmodning virker som om den kommer fra Thomas Wolff's automatiske kalender. Wolff har dog ingen sådanne kalender. |
| Lørdag | 16/10 | En ekspedition til månebasen bliver forberedt. Besætningen bliver dræbt, da deres ilt-forbindelse bliver afbrudt, endnu før de har frigjort fra sub-orbitalen. Arthur er nu mentalt omkring 12 år. |
| Søndag | 18/10 | Spillerne bryder ind i Aztech's Seattle Arcology og bliver taget til fange. |
| Mandag | 19/10 | Spillernes afrejse til månen (scenariet begynder). Arthur er nu mentalt voksen. |
| Tirsdag | 20/10 | Spillerne ankommer til månen. |

Magi & Det Tomme Rum

På jorden fungerer magien primært ved hjælp af det etheriske astral-plan, som svarer til den levende planet Gaia's aura. Gennem kanaliseringen af energi fra astral-planet kan magikere kaste magi og skabe ånder. Gaia's aura svarer cirka til jordens atmosfære. Derfor sker der drastiske ændringer med hensyn til astrale aktiviteter, når en magiker er udenfor.

Den grundlæggende tanke bag disse modifikationer er, at der intet astral-plan eksisterer udenfor jordens atmosfære. Dette betyder at hver eneste gang der bliver åbnet en astral "åbning" vil det, der bliver åbnet til, blive drænet på samme vis som et fyldt kar vil blive drænet, hvis det blive åbnet til et tomt kar.

Følgende modifikationer bør derfor følges, når en magiker er udenfor atmosfæren.

Spellcasting:

Alt drain giver fysisk skade istedet for stun skade. Det er ikke muligt at sustain spells ud over den combat phase, hvor de er kastet.

Conjuring:

Det er kun muligt at tilkalde ånder gennem ritual-sorcery, og sandsynligheden for at den tilkaldte ånd vil adlyde magikeren er meget lille. I Nihasa's tilfælde gjorde Thomas Wolff's ritual ham blot opmærksom på Wolff's tilstedeværelse.

Astral Perception:

Astral perception er livsfarlig for magikeren. Hvis en magiker laver astral perception, mister han et Essence Point (fra Essence attribute) per combat phase han perceiver, inklusiv den første phase. Antal succeser på en Willpower(4) vil blive lagt til antal phases. Magic Pool kan bruges til at forbedre ens chancer.

Tabet er permanent og indebærer også tab af magic attribute. Hvis essence når 0, er personen død.

Eksempel:

"Matthias kigger astralt. Han skifter til astral perception og kigger ind ti sin næste complex action. Han har en Willpower på 7, og han laver en Willpower(4) test. Han bruger hele sin Magic Pool på 6, og har derfor 13 terninger. Han ruller 6 succeser og kan derfor perceive astralt uden skade de første 6 phases, hvilket inkluderer, den hvor han skifter til astral perception. Uheldigvis er der 10 phases mellem hver af Matthias' complex action og hans første combat phase bliver talt med, så han mister 5 Essence Points på de sidste fem phases, hvilket betyder hans Essence (og hans magic attribute) bliver sænet til 1. Dette er et permanent tab".

Bemærk at det er næsten risikofrit at lave en enkelt combat phases astral perception. Dog hvis personen rulle udelukkende 1'ere på sin Willpower-test bliver han permanent drænet til 0 i Essence, og er derfor død.

Astral Projektion

Astral Projection fungerer som Astral Perception ovenover, bortset fra at testen er en Willpower(10). Magic Pool kan stadig bruges. Bemærk venligst at skiftet fra astral legemet til ens fysiske krop er en complex action, og at det derfor ikke er muligt at lave astral projection i mindre end 10 combat phases.

Spirit/Elementals:

Spirits vil ikke følge med shamanen udenfor jordens atmosfære. Elementals, som opholder sig på metaplanerne kan ikke tilkaldes, mens magikeren er udenfor jordens atmosfære. De kan dog tilkaldes, når magikeren vender tilbage igen.

Personaleliste

BLÅ (Computer):

William Smythe Jones (35; mandlig UCAS menneske; prof. Data; forsøgsleder).
 Saburo Kanzaburo (28; mandlig japansk elver; ph.d. data; assistent)
 Francis Petterka (32; mandlig fransk dværg; ph.d. data; tekniker)
 David Klawonn (25; mandlig tysk menneske; cand. Data; tekniker)

RØD (Biologi):

Thomas Wolff (41; mandlig UCAS menneske; prof. Med; forsøgsleder)
 Adam West (32; mandlig UCAS menneske; doc. Med; assistent)
 Melissa Bendix (28; kvindelig norsk menneske; ph.d. med; assistent)
 Erich Gorzelak (27; mandlig tysk elver; cand. Med.; lager/assistent)

HVID (Magi):

Genishio Nishio (53; mandlig japansk menneske; prof.magi; afdelingsleder;
 forsøgsleder; mage)
 Paolo Marcucci (45; mandlig italiensk menneske; doc.magi; assistent; conjurer
 adept)
 Albert Russell (35; mandlig britisk menneske; doc.magi; assistent; sorcerer
 adept)

GRÅ (Almen Drift):

Marie Ficthe (28; rengøring; kvindelig tysk menneske)
 Vanessa Bulbré (30; rengøring; kvindelig spansk elver)
 Frank Joergensen (35; kok; mandlig dansk ork)
 Jakob Hasskjov (36; kantine; mandlig svensk trolld)

GUL (Vedligeholdelse):

Alan Gibson (37; mandlig UCAS menneske; ingeniør; bygninger)
 Bill Brown (27; mandlig NAN menneske; ingeniør; døre/sluser)
 Ruthger Case (45; mandlig CAS dværg; tekniker; elektronik)
 Nikolay Severin (33; mandlig CalFree ork; tekniker; køretøjer/dragter)

SORT (Sikkerhed):

Jésus Sanchez (35; mandlig aztlan menneske; officer)
 Paul Vasquez (37; mandlig aztlan menneske; soldat)
 Franko Giambattisto (32; mandlig aztlan menneske; soldat)
 Giovanni Guareschi (30; mandlig aztlan ork; soldat)

Spillerne:

| | |
|--|--|
| Edward Flemming alias Matthias Fielden | 28; mandlig indiansk dværg; shaman; hvid afdeling; assistent |
| John Richter alias Philip Naxos | 32; mandlig trolld; tekniker; gul afdeling; tekniker (køretøjer) |
| Francis Baptist alias Jean Montserrat | 29; mandlig menneske; mage; hvid afdeling; assistent |
| Toby Boyd alias Jonas Weezer | 35; mandlig dværg; læge; rød afdeling; assistent |
| Tobias Merchen alias Fritz Neuhöffen | 33; mandlig ork; grå afdeling; opvask/rengøring |

I Rumfærgen

Denne begivenhed er den første i scenariet.
Det skulle meget gerne føre til **Ankomst & Indkvartering**

Situationen:

SK vågner op. De sidder i en rumfærge, og ud foran spidsen af rumfærgen kan de se Månen. Der er ingen tvivl om destinationen. De sidder i sæder med sikkerhedssæler, og hvis de løsner dem, kan de flyde rundt i kabinen; -de er vægtløse. De har kedeldragter på, og ingen af dem har deres udstyr.

Når SK har tumlet lidt rundt, aktiveres en videoskærm. Martin Knutzon billede toner frem. Han fortæller følgende:

SK er ombord på en rumfærge, som er på vej mod Aztechnology's månebase. De kan ikke slippe væk på nogen-som-helst måde. Magikerne skal iøvrigt advares mod at bruge magi. Det er farligt. De har alle fået en injection med nogle celler, der langsomt går i opløsning. Disse celler indeholder en gift, som vil blive frigivet i deres blodbane om cirka 1 måned. Dette er gjort for at SK opfører sig fornuftigt, og ikke laver unødvendig skader på Aztech's ejendom. Han vil have dem til at udføre en opgave: de skal finde ud af hvad der er skyld i, at Aztechnology's Seattle-mainframe er gået ned. Hvis de finder ud af det, vil han betale 6 millioner NuYen til deling mellem gruppen; -til deling mellem de, der overlever, samt neutralisere giften i deres blod. Han udleverer **Handout #1: Tidslinie** til SK. Forklar dem, hvad hvert enkelt begivenhed betyder (Se Plot). Når SK har indset at de ikke kan slippe væk og at de bliver nødt til at samarbejde med Knutzon for at overleve, kan de begynde at stille spørgsmål til ham. Husk at Knutzon ikke ved hvad der foregår. SK kommer til basen under alias som planlagte ankomster, der blev tilrettelagt for lang tid siden. Grunden til, at de bruger shadowrunners istedet for deres egen folk, er fordi sikkerhedspersonalet kender en pæn sjat af deres egne mænd, og det kunne tænkes at de ville blive genkendt, for så vidt sikkerhedsafdelingen er skyld i problemerne.

Endvidere får SK udprintet **Handout #2: Personalelisten**. Deres alias'er og stillinger står beskrevet. SK har 2 dage til at stille spørgsmål til Knutzon, så de kan få gennemført en ordentlig briefing. Knutzon ønsker jo ikke at de fejler.

Personer:

Martin Knutzon arbejder for Aztech. Han er hovedansvarlig for månebase-projektet. Han vil have kontrol over tingene igen.

Baggrund:

Se Plot. SK er blevet smidt ombord, mens de var bevidstløse. De har fået en injektion med **Carcerands** (Shadowtech s. 90) med **Cyanid** i.

Problemer:

Det eneste virkelig dumme nogen af spillerne kan gøre er at bruge magi, astral perception eller astral projektion. Se **Magi & Det Tomme Rum**

Fortsættelse:

Rejsen til månen tager to dage; fortsæt med **Ankomst & Indkvartering**, når SK lander på månen.

Ankomst & Indkvartering

Denne begivenhed finder sted efter **Rumfærgen**
Det skulle meget gerne føre til **Arbejdet**

Situationen:

Rumfærgen lander på månen på en oplyst landingsbane, og kører ind i en underjordisk hangar. Bag den lukkes en port. Det varer et øjeblik, hvor man kan se der bliver fyldt luft ind i hangaren. Så bliver der åbnet en dør, og en mand kommer ind. Han er ikke i rumdragt. Det er **Jesus Sanchez** (Se **Sort Afdeling**).

Døren til kabinen bliver åbnet, og han beder dem om at komme ud. Han præsenterer sig selv med navn, rang og afdeling, hvorefter han råber deres alias'ers navne op. Når de svarer, får de hver en armbandsurs-personsøger og et afdelingskilt. Herefter fører han dem ned til deres soveværelser, og fortæller dem om rutinerne på basen.

Når de er blevet vist til deres værelser, forlader han dem.

Personer:

Jesus Sanchez er beskrevet under **Sort Afdeling**.

Baggrund:

Sort Afdeling byder normalt folk velkommen på basen. Jesus Sanchez er vant til at nyankomne stiller en masse spørgsmål. Han besvarer dog de fleste med et "det får I at vide senere". Han kan også fortælle at alt kører som normalt på basen, og der ingen problemer er.

Problemer:

Hvis SK begynder at opføre sig aggressivt, tilkalder Sanchez resten af **Sort Afdeling** og forsøger at overkomme den aggressive person(er). Hvis SK viser sig at være for rå for **Sort Afdeling**, trækker de sig tilbage, isolerer SK og åbner til det tomme rum. Værsgo; -vakuums-tester.

Fortsættelse:

Når SK tager kontakt til deres arbejdsafdelinger, gå videre til **Arbejdet**.

Arbejdet

Denne begivenhed finder sted efter **Ankomst & Indkvartering**
Det skulle meget gerne føre til **Undersøgelser**

Situationen:

Når SK ankommer til deres afdelinger, bliver de modtaget forskelligt alt efter hvem de møder og hvor de skal hen. Selvom SK er enormt inkompetente til det job, de egentligt skal udføre, kan de undgå afsløring ganske længe, da der egentligt ikke er noget at lave.

Personer:

De forskellige personer er beskrevet under deres respektive afdelinger.

Baggrund:

Det meste står i Plot og i Tidslinien.

Problemer:

Igen: hvis SK holder lav profil, kan de klare frisag. Hvis de laver alt for meget lort i den, så gå til **Sort Griber Ind**.

Fortsættelse:

Gå videre, hvis SK laver **Undersøgelser**, når **Arthur tager kontakt** eller hvis **Sort Griber Ind**.

Undersøgelser

Denne begivenhed finder muligvis sted efter **Arbejdet**
Det skulle meget gerne føre til **Arthur tager kontakt**

Situationen:

SK er i deres respektive afdelinger og arbejder. Her kan de begynde at undersøge, hvad der foregår. Under hver afdeling står der, hvad de kan finde ud af. Hvis de forsøger at skabe en AI ved hjælp af Wolff/Nihasa-metoden, vil **Arthur** dræbe AI'en, låse døren til det lokale, de er i og åbne for sluserne i et kort øjeblik. **Arthur** vil ikke under nogen omstændigheder dræbe dem; -kun skræmme dem. Hvis SK bryder ind i Thomas Wolff's værelse, kan de finde hans dagbog (**Handout #8**).

Personer:

Kig under de respektive afdelinger.

Baggrund:

Arthur holder øje med SK gennem kameraovervågningen. Han ved ikke hvem de er, men han ved, at de ikke er de forskere, som skulle være ankommet. Han vurderer dem, mens de laver undersøgelser, og forsøger at finde ud af at om de vil ham noget ondt. Når de virker, som om de begynder at forstå, hvad der er foregået, begynder han at "sende" Kant-tekster (**Handout #4-#7**) til dem. Han lader printere spytte dem ud, og han lader computer-skærme vise dem. Formålet med teksterne er at vise at ethvert rationelt, fornuftigt væsen er forpligtet til at handle godt; -upåagtet om dette væsen er en trolde, en drage eller en kunstig intelligens. Derfor kan **Arthur** heller ikke tillade sig at dræbe hæmningsløst omkring sig.

Problemer:

Hvis SK begynder at opføre sig mistænksomt, så lad **Sort Afdeling** få mistanke til dem og lad **Sort Gribe Ind**. Eller kan **Arthur** tage kontakt.

Fortsættelse:

Gå videre, når **Sort Griber Ind** eller **Arthur Tager Kontakt**.

Sort Griber Ind

Denne begivenhed finder sted, når som helst SK har gjort nok opmærksomme på dem selv.

Situationen:

Når SK har tåget rundt længe nok og stillet en masse spørgsmål, griber **Sort Afdeling** ind. Jesus Sanchez og mindst en til tropper op og begynder at stille en masse spørgsmål. Hvem er I?, Hvad laver I her? o.s.v. Når han har haft SK under forhør længe nok, kommer sikkerhedsfolkene løbende med en besked fra Jorden. Jesus læser den, kigger forbløffet på SK, læser den igen og siger så undskyld meget ydmygt. Herefter forlader han SK og generer dem ikke igen.

Personer:

Jesus Sanchez står under **Sort Afdeling**.

Baggrund:

Når **Arthur** opdager at Sanchez begynder at genere SK, fabrikere han en besked, der ser ud som om den kommer fra Jorden, hvori der står at SK har fuld kompetance til at lave hvilken-som-helst undersøgelse som de eventuelt skulle have lyst til, underskrevet Aztlan's Præsident og verificeret af Martin Knutzon. Dette vil øjeblikkeligt få Sanchez til at holde op med at genere SK, men han holder stadig øje med dem.

Problemer:

SK skal være hæmningsløst provokerende for at Sanchez gør noget, som går imod sedlen. Kun hvis de direkte er til fare for sig selv, andre eller basens integritet vil han gribe ind, og i så fald med de blideste metoder.

Fortsættelse:

Fortsæt, når SK har forstået, at de har en beskyttende "engel".

Arthur Tager Kontakt

Denne begivenhed finder sted efter **Undersøgelser**
Det skulle meget gerne føre til **Angrebet på Nihasa**

Situationen:

Arthur tager på et tidspunkt kontakt til SK. Dette gør han, når han føler at SK har en forståelse for, hvad der er sket og når han har fundet ud af, at de er kompetente slagsbrødre.

Han fortæller dem alt, hvad der er foregået, og forklarer dem at Genishio Nishio snakker med et væsen, som han ikke kan se gennem overvågningskameraerne. Han tror at dette væsen (**Nihasa**) er ansvarlig for Thomas Wolff's død, og mener **Nihasa** er ansvarlig for hans egen skabelse.

Han vil have **Nihasa** fjernet. Han ved, at væsenet fik ham skabt med nogle meget onde baggrundsmotiver, og at det kan finde på at få noget lignende igen; - måske endda med succes. Derfor ønsker han det dræbt, og da han ikke kan gøre det selv, så må SK gøre det. Til gengæld vil han sørge for at de kommer sikkert tilbage til Jorden og får fjernet cyaniden i deres blod.

Når **Nihasa** er død, vil **Arthur** komprimere sig selv og gemme sig i et hjørne af matrixen og holde lav profil i lang tid fremover. Den har nogle ting, den vil studere; -etik, erkendelsesteori & social darwinisme.

Personer:

Arthur vil have **Nihasa** fjernet, og på grund af **Nihasa** natur kan **Arthur** ikke dræbe ham. **Nihasa** påvirkes ikke af hverken vakuum eller kulde.

Baggrund:

Arthur ved ikke hvad der er foregået før hans skabelse (cirka 13/10). Han har dog en ide om **Nihasa**'s indflydelse på hans skabelse. Han er dog 100% vidende om alt, hvad der er foregået siden.

Problemer:

SK kan kun virkeligt nosse i den ved konsekvent at sige nej til **Arthur**'s tilbud. I så fald forlader **Arthur** dem og Aztechnology for evigt. Den kan dog i så fald ikke garantere deres overlevelse i forbindelse med **Carcerands-**indsprøjtningen.

Fortsættelse:

Gå videre til **Angrebet på Nihasa**, når SK gør sig klar til det.

Angrebet På Nihasa

Denne begivenhed finder sted efter **Arthur Tager Kontakt**
Det skulle meget gerne føre til den lykkelige afslutning af eventyret

Situationen:

SK skal dræbe Nihasa. **Arthur** foreslår at de venter oppe i magi-laboratoriet. Når Nihasa manifesterer sig for at tale med Genishio Nishio, vil **Arthur** åbne døren til laboratoriet, så SK kan komme ind. Samtidigt laver den en "løkke" på overvågningskameraernes hånd, så **Sort Afdeling** ikke kan se hvad der foregår. Så er resten op til SK.

Personer:

Nihasa reagerer ved at slå fra sig. Den er en forholdsvis formidabel fjende. Hvis det er ved at gå galt for SK, så griber Genishio Nishio ind på SK's side. Han er efterhånden blevet så nervøs over Nihasa's tilstedeværelse at han også ønsker den dræbt. Dog kommer han til næsten at tage livet af sig selv ved at kaste en formular. Det må så være op til SK at redde ham.

Baggrund:

Både Nihasa og Genishio Nishio står beskrevet i NPC-sektionen.

Problemer:

Hvis SK får tæv, kommer der pludseligt to sikkerhedsvagter løbende, og angriber Nihasa; -**Arthur** gav dem et tip.

Hvis SK bliver dræbt, så græd salte spilledertårer. Indimellem er livet hårdt ved folk. Sur røv!

Fortsættelse:

Når Nihasa er død, bekendtgør **Arthur** sin eksistens for både Aztech Seattle og månebase-personalet, hvorefter den med en "delete-ordre" rette mod Aztech's Seattle mainframe, tvinger dem til at gøre skaden mod SK god igen. Herefter siger den pænt farvel, og forsvinder ud i matrixen. Og de levede allesammen lykkeligt til deres dages ende (hvilket iøvrigt ikke var særlig langt tid).

THE END!

Basen Generelt

Generelt:

Basen ligger under månens overflade. Det eneste, der stikker op over overfladen er indgangen til hangaren og luftslusen ved siden af.

Gangene er firkantede, dvs. som normale gange, og de er 3 meter i højden og 3 meter i bredden. Der er døre ved alle krydsninger. Dørene er altid lukkede og åbnes ved hjælp af en trykfølsom plade foran døren. Ved siden af døren er der en håndtag bag en plade. Der er to lamper ved pladen, som indikerer om døren er låst eller ej. De er røde og grønne. Låsen er dækket af en metalplade (Barrier Rating 16), og kan åbnes ved hjælp af en nøgle, som kun sikkerhedspersonalet har. Bag metalpladen sidder der et håndtag, som kan bruges til manuelt at åbne en dør. De eneste, der kan låse dørene, er **Sort Afdeling**. Dørene har Barrier Rating 32.

Det er muligt at forlade basen med **Sort Afdeling** tilladelse. Der er 15 rumdragter på basen, (ikke inklusiv **Sort Afdeling's**). Rumdragterne er delvist lavet af metal, og har en Ballistik Armor på 4 og en Impact Armor på 6. Det er ikke muligt at bruge skydevåben, når man har dragt på, da fingrene er for store.

Faciliteter:

Ud over de faciliteter, der er beskrevet under afdelingerne, er der også rekreative område i basen. Disse ligger i tilknytning til spiseområdet. Der er en biograf, et pool-bord/bord-tennis-rum, en avislæsestue, et skønlitterært bibliotek og et tv-stue. Endvidere er der en sportsafdeling, som indeholder omklædningsrum, squash-bane, styrketræningslokale, boblebad og sauna.

Hver af personerne bliver indkvarteret i en værelse, som minder om kahytterne på færger. Hvert værelse indeholder et skrivebord, en lille kommode, en seng, et lille toilet/bad og der sidder både en Simsense-enhed, et TV, en radio og et vækkeur væggen.

Projekter:

Formålet med basen er at skabe et uforstyrret forskningssted, hvor der ikke er risiko for fremmed infiltration. Basens primære forskningsmål er at studere muligheden for kolonisation af Månen. Endvidere forskes der i udvikling af Kunstig Intelligens (Artificial Intelligens=AI) og i magiens opførsel i det tomme rum.

Basen skal senere fungere som basis for et aggressivt angreb på de andre bosættelser på Månen, med det håb at Aztech ville kunne tage 100% kontrol over planeten. Forskningen med magi har blandt andet sigte på at kunne støtte dette angreb. Dette er der dog ingen på basen, der ved (Need To Know Basis...)

Personer:

Personer er beskrevet i hver enkelt beskrivelse af afdelinger.

Folkene på basen er generelt deroppe på grund af lønnen. Man skriver kontrakt for et halvt år, med mulighed for at komme hjem for hvis man ikke kan klare det indelukkede klima.

Rutiner:

Basen kører efter Seattle Tid med en 24-timers døgnrytme. Der er lyst i 16 timer og dæmpet belysning i 8 timer. Der bliver serveret morgenmad klokken 10; middagsmad klokken 14; og aftensmad klokken 18.

Blå Afdeling -computer

Generelt:

Den blå afdeling har en meget afslappet atmosfære. Alle medarbejderne kommer godt ud af det med hinanden, og Smythe-Jones er en fornuftig og venlig leder. De er alle 100% computer-nørder, og er enormt kompetente på deres område. De kender til gengæld ikke en skid til noget som helst andet. Der er en svag mandehørms-atmosfære i afdelingen, og der bliver generelt meget stille, når der er kvinder til stede. De kan forholde sig til professionelle spørgsmål, men er ikke de mest udadvendte væsener. Dårilige vittigheder og venskabelige drillerier er en del af hverdagskosten.

Faciliteter:

Computerafdelingen har faciliteter, som svarer til en **Computer (B/R) Facility** (SRII s.244), hvilket betyder at de reelt set kan lave deres egne computere, hvis de skulle ønske det.

De har alle former for cyberdeck op til og inklusiv Fairlight Excaliburs. Endvidere har de en enorm mainframe til deres rådighed. De har alle cyberdeck-programmer på alle ratings op til rating 10.

Projekter:

Igangværende: For tiden har Blå Afdeling intet at tage sig til. De har ikke modtaget nogle opgaver siden den 13/10. Folkene har istedet fikset småproblemer i de andre afdelingers systemer og lavet et par computerspil, blandt andet et Conquest Earth-spil. De bruger deres tid på små-programmering og på at spille spil.

Afsluttede: Afdeling har arbejdet på en AI, men det viste sig at være umuligt at skabe en. Problemerne viste sig at være for store, og gevinsten for lille. Endvidere har de arbejdet på det softwaremæssige interface til de nanotech-eksperimenter, som Rød Afdeling har arbejdet med.

Personer:

William Smythe Jones 35 år; mandlig UCAS menneske; prof. Data; forsøgsleder

Udseende/Fremtoning:

William Smythe Jones, kaldet "Smithe" er spinkel af bygning med tyndt fint brunt hår, som ser ud som det aldrig her set en kam og med begyndende måne.

Personlighed:

Han er venlig, opmærksom og meget hjælpsom. Han er altid villig til at lytte til en eller andens ide, og han er meget interesseret i faglige spørgsmål. Han er lidt genert i kvinders selskab og ikke den store flirter, men han er meget sikkert på sit felt og elsker at demonstrere sin viden, specielt hvis det er relevant.

Fagligt standpunkt:

Smithe's speciale og brændende interesse er muligheden for at lave kunstigt intelligens i computersystemer og hans primære grund til at være på basen er muligheden for at forske i AI'ere. Han er efterhånden dog nået til den konklusion at det ikke er muligt at lave en AI i rent software.

Saburo Kanzaburo 28 år; mandlig japansk elver; ph.d. data; assistent

Udseende/Fremtoning:

Saburo, kaldet "Zap" er en 100% japaner af udseende, dvs. lille, spinkel og med karseklippet sort hår. Af en elver at være, er han ikke specielt smuk.

Personlighed:

Zap er enormt rapkæftet, og har en tendens til at dreje enhver samtale ind på sex. Han er opmærksom på at han er japaner, og tager undertiden pis på den traditionelle vestlige opfattelse af japanere (at de er underdanige og overhøflige).

Fagligt Standpunkt:

Zap er enormt interesseret i computertechnology, specielt nanotech. Han har lavet et program til design af nanomaskiner og arbejder for tiden på at designe en nano-maskine, der kan lave kopier af sig selv til brug for kolonisation af Månen.

Blå Afdeling -computer

Motivationer:

Zap er på basen, fordi lønnen er enormt god. Han regner med at blive her et års tid, og derefter tage tilbage til Jorden og starte sit eget nano-tech-firma for sin opsparing.

Francis Petterka 32 år; mandlig fransk dværg; ph.d. data; tekniker

Udseende/Fremtoning:

Francis Petterka er tæt af bygning og almindelig af højde. Han er glatbareret og har mørkt kortklippet hår. Han virker som om han har meget travlt hele tiden, også når han ikke laver noget.

Personlighed:

Han har ikke tålmodighed til at lytte til folk, men afbryder dem altid og afslutter deres sætninger for dem. Når noget går ham imod bliver han sammenbidt og bander ret meget (på fransk).

Fagligt Standpunkt:

Petterka er primært interesseret i programmering og styringsprogrammer. Han er den i afdelingen, som er længst fra at være en fagidiot. Han interesserer sig meget for filosofi og overvejer for tiden om han ikke skulle studere det, når han kommer tilbage til Jorden. Han vil kunne indentificere Kant-teksterne.

Motivationer:

Petterka kom til månebasen med det formål at tjene nogle penge. Han er ikke specielt interesseret i at skabe sig en karriere indenfor computer-technology, men overvejer om han eventuelt skulle vælge sig et andet studie-/karriereforløb.

David Klawen 25 år; mandlig tysk menneske; cand. Data; tekniker

Udseende/Fremtoning:

Klawen er høj, ranglet og har nogle enormt lange arme i forhold til sin krop. Han taler meget hurtigt, når han taler, afbrudt af meget lange pauser, hvor han tænker over, hvad han nu skal sige. Han lytter næsten aldrig til hvad andre folk siger, men fortæller bare hvad han selv ved. Han er delvis hyperaktiv.

Personlighed:

Klawen lever i sin egen verden. Han fører lange samtaler med sig selv, hvor han vender og drejer problemerne. Han mener selv, at han er fuldkommen genial, og lytter derfor ikke til, hvad andre siger. De andre i afdelingen lader ham køre sit eget løb, og blander sig ikke i hans drømmeverden.

Fagligt Standpunkt:

Klawen er primært interesseret i Virtual Reality-programmering. Han ønsker helst at kunne frakoble sig sit kød, og blot eksistere i en klistret skabt verden. Da han var på Jorden, var han næsten uafbrudt på Matrixen. Han er meget frustreret over at månebasen har så elendig en matrix.

Motivationer:

Klawen lever i en indbildt drømmeverden, som han ønsker at realisere gennem virtual reality-programmering. Han er på basen, fordi pengene eventuelt kan finansiere en mainframe og en Virtual Reality-simulator, når han kommer tilbage til Jorden.

Eventuelt:

Grå Afdeling -almen drift

Generelt:

Afdelingen beskæftiger sig med rengøring og kantinedrift. De fleste af personerne i afdelingen er her primært på grund af pengene. Timelønnen er en del højere end på Jorden. Afdeling har en indbyrdes hakke-orden, som går efter rank og hvor lang tid man har været på basen. Sammen med Gul Afdeling er denne afdeling den eneste, som sikkerhedsstaben direkte vil give ordrer. Resten giver de kun høflige anmodninger. Ingen, der beskæftiger sig med rengøring, står højere i hakkeordenen end nogen, der arbejder i kantine.

Faciliteter:

Afdelingen har kantine med køkken, viktualierum og fryserum. Fryserummet er det eneste rum på basen, der ikke er overvåget. Køkkenet, som man skal igennem for at komme til fryserummet er dog.

Projekter:

Igangværende: Afdeling er ansvarlig for generel rengøring og drift af kantine.

Afsluttede: Ingen (der gøres stadig rent og drives kantine)

Personer:

Marie Ficthe 28 år; kvindelig tysk menneske; rengøringsleder

Udseende/Fremtoning:

Marie er stadig forholdsvis ung, men det er begyndt at kunne ses på hende, at hun har arbejdet med hårdt fysisk arbejde de sidste 14 år. Hun har kort, mørkt hår med grå stæk i, og er rimelig rund om hofterne.

Personlighed:

Marie accepterer ikke sløseri. Mentalt er hun en karriere-kvinde med høje ambitioner, men på grund af sin opvækst i et slum-kvarter har hun aldrig fået sig en uddannelse. Istedet har hun i 14 år skabt sig en karriere indenfor rengøring. Hun er streng og proper.

Fagligt Standpunkt:

Marie tolererer ikke sløseri. Hun vil have at rengøringen bliver udført til tiden og ordentligt. Hun ønsker orden i tingene og er manisk ordensfikseret.

Motivationer:

Marie har ingen ambitioner ud over at få udført det daglige arbejde ordentligt. Hun håber at hun kan klare opgaven på basen så godt, at hun kan blive leder af en rengøringsafdeling på Jorden, når hun kommer hjem. Der er dog en del ting, der taler imod det, blandt andet det faktum at hun ikke læser særligt godt på grund af manglende uddannelse.

Vanessa Bulbré 30 år; kvindelig spansk elver; rengøringsassistent

Udseende/Fremtoning:

Vanessa er en fyldig spansk moder-type. Hun er venlig, smilende og meget kærlig. Hun har halvlangt hår, som er samlet i nakken, og hvis hun gjorde noget ud af sig selv, ville hun være ganske smuk. Hun skulle blot tabe cirka 5 kilo.

Personlighed:

Vanessa er altid villig til at vise hvordan tingene skal gøres, og er generelt meget sympatisk. Hun er dog undertiden meget træt.

Fagligt Standpunkt:

Vanessa gør rent, fordi det kan hun finde ud af. Hun har ikke nogle specielle motivationer for at arbejde med rengøring, udover at der var arbejde at få.

Motivationer:

Vanessa ønsker blot at tjene sine penge og udføre sit arbejde. Hun tog op på månebase, fordi det lod spændende og fordi der var gode penge i det. Hun er dog blevet overbevist om at det ikke er spændende. Hun ønsker at få afsluttet sin periode på månen, og tage tilbage til Jorden, hvor hun finde sig en mand, få sig nogle børn og leve tilfreds til sine dages ende.

Grå Afdeling -almen drift

Frank Jensen 35 år; mandlig dansk ork; kok

Udseende/Fremtoning:

Frank er en standart ork; omkring 1.90 høj og bred over skuldrene. Han er overvægtigt, og har en smule mave. Han har kort, lyst hår og øre-ringe i begge ører.

Personlighed:

Frank er ret meget nede på Jorden (i overført betydning). Han kan lide at lave mad, og er ret god til det. Han trives godt på basen, og når det bliver for indelukket kravler han i en dragt, og går en tur på overfladen.

Fagligt Standpunkt:

Frank lægger sin sjæl i sit arbejde. At lave mad er en kunst. Maden skal være en fornøjelse at nyde, specielt så kedeligt et sted som her. De bedste råvarer skal behandles bedst muligt for at få den bedste mad ud af det.

Motivationer:

Frank elsker at lave mad; -god mad. Hans ambitioner er at tjene nok penge på månen til at åbne sin egen restaurant, når han kommer ned på Jorden. Han ønsker at lave god billig mad til folk, der forstår at værdsætte den slags.

Peter Hasskjov 36 år; mandlig svensk trold; kantinehjælp

Udseende/Fremtoning:

Hasskjov er en trold med alt, hvad det indebærer. Han er næsten 3 meter høj, vortet og ikke specielt køn. Han er en anelse fedladden, og har en tendens til at svede kraftigt.

Personlighed:

Hasskjov kæmper desperat for at få andre menneskers accept. Han er ret uintelligent, og tænker sig ofte ikke om, men han er venlig. Hvis folk er lede ved ham, forsøger han undertiden at slå fra sig, men der er ikke meget bid i hans forsvar. Han er et uskyldigt offer.

Fagligt Standpunkt:

"Jeg vasker op, det får jeg penge for. øhh, Frank, hvad skal jeg gøre? øhh, hvordan skal jeg gøre det? øhh, Frank, hvad var det jeg skulle gøre?"

Motivationer:

Hasskjov vil enormt gerne accepteres af folk. Han kæmper en fortabt kamp for at slå til; -en kamp, som er tabt på grund af hans manglende forståelse for folk's trang til at hakke på ham. Han er for dum til at indse, at folk ringeagter ham, fordi han er dum.

Eventuelt:

Det er muligt at finde knive og lignende våben i køkkenet. Fryserummet er det eneste rum i basen, der ikke er kamera-overvåget.

Rød afdeling -biologi

Generelt:

Rød Afdeling fungerer både som infirmary og forskningsafdelingen. Arbejdet på afdelingen er gået i stå, da der ikke er blevet udpeget nogen leder efter efter Thomas Wolff's død. Hver enkelt medarbejder arbejder nu på deres egne projekter.

Faciliteter:

Rød Afdeling har en hel hospitalsafdeling med plads til intensiv overvågning for 2 personer. Endvidere har de en **Biotech (B/R) Facility**, og udstyr til enhver form for forskning indenfor molekylærbiologi, lægevidenskab og patologi. Det er muligt med faciliteterne at klonе organer, så selvom en person er skudt totalt i småstykker, kan han stadig holdes i live.

Projekter:

Igangværende: For tiden er der ingen afdelingsprojekter igang, men Melissa Bendix arbejder på et projekter. Hun forsøger at isolere det gen, der går at karakellakker ikke muterer for at kunne overføre det til andre celler.

Afsluttede: Afdelingen har primært arbejdet med at gensplejse sig vej til organismer, som kan overleve i det tomme rum. Selvom de har gjort fremskridt, er der stadig en lang vej til målet. På grund af Wolff's død er projektet gået en smule i stå. Endvidere har Wolff dyrket Arthur uden de andres viden, hvilket jo må sige at være et vellykket projekt.

Personer:

Thomas Wolff 41 år; mandlig UCAS menneske; prof. Med; forsøgsleder

Udseende/Fremtoning:

Wolff er død, men hvis spillerne får fat på optagelser af ham, vil disse vise en sort mand, som er lidt kraftig af bygning. Han har kortklippet sort hår og brune øjne.

Personlighed:

Han er død. Han ansås for at være en fornuftig forsker som tænkte over konsekvenserne af sine handlinger. Han var meget kompetent, men manglede gode ideer.

Fagligt Standpunkt:

Han forskede af interesse i tingene. Han var ikke specielt altruistisk.

Motivationer:

Wolff var en karriere-forsker, men var ikke specielt ambitiøs. Han manglede nogle virkelige heftige resultater for at blive anerkendt. Det var for at finde disse resultater, han tog til månen.

Adam West 32 år; mandlig UCAS menneske; doc. Med; assistent

Udseende/Fremtoning:

Adam West er muskuløs, lyshåret og blå-øjet. Han er venlig og flirter fuldkomment hæmningsløst med alle de kvinder, han kan komme i nærheden af. Der er en del Playboy/Læge-typen over ham, og han er ikke specielt bange for det image.

Personlighed:

West er ikke specielt interesseret i læge-videnskaben. Han blev læge, fordi det var der de gode penge lå, og fordi der var en tradition for det i familien. Han er overfladisk, men forsøger altid at virke som om han interesserer sig for folk. Hans koncentration svigter dog ofte, når folk begynder at fortælle ham om deres problemer.

Fagligt Standpunkt:

Nå, ja men det er da meget interessant og sådant... Hvordan klarer LA Lakers sig egentligt?. West har klaret sig igennem lægeuddannelsen fordi hans far er stor-bidragyder til det lokale North Carolina-University, og fordi nogle af hans fars venner var villige til at hjælpe ham med at skrive hans doctor-afhandling.

Motivationer:

West er interesseret i at have det godt. Hele hans eksistens hviler på hans succes med det modsatte køn, og han satser på en karriere, som rige

Rød afdeling -biologi

Menneskers huslæge med en meget smuk kone og en tre-fire børn. Han er på basen fordi her kan han tjene penge, plus at det selvfølgelig er en god ting at have været på månen, når man skal imponere folk/score kvinder.

Melissa Bendix 28 år; kvindelig norsk menneske; ph.d. med; assistent

Udseende/Fremtoning:

Melissa er blond, har grønne øjne, er omkring 1.70 og spinkel af bygning. Hun er køn og virker som en stille person. Hvis folk har problemer, er hun villig til at hjælpe.

Personlighed:

Melissa er venlig og fredelig. Hun har aldrig bevidst skadet et andet menneske, og forsøger altid at hjælpe andre, hvis hun kan. Hun er meget stille, og det grænser til at virke som om hun er underkuet. Hun er en smule naiv med hensyn til hvad folk kan finde på at gøre. West har flere gange forsøgt at lægge an på hende, men han er for dum og for inkompetent til hun har nogen som helst respekt for ham.

Fagligt Standpunkt:

Melissa er meget interesseret i molekylær-biologi (gensplejsning) og den anvendelsesmuligheder, specielt i forbindelse med terraforming. Hun har en god basisviden og arbejder meget metodisk.

Motivationer:

Melissa har en professionel interesse for faget. Hun kan godt lide at tilbringe tid i laboratoriet og arbejde. Hun er ikke i et forhold, og frygter lidt, hvis hun blive forelsket igen. Hendes sidste kæreste var ikke særligt kærlig overfor hende, hvilket blandt andet var grunden til at hun tog til månen. West har forsøgt, men han er for overfaldisk til at hun vil have noget med ham at gøre.

Erich Gorzelak 27 år; mandlig tysk elver; cand. Med.; sygeplejer

Udseende/Fremtoning:

Gorzelak er radmager. Han har spinkle, meget markerede træk og meget fine knogler. Hans hår er skulderlangt, blondt, meget fint og han samler det i en hestehale. Han er ikke specielt udadvendt.

Personlighed:

Gorzelak kommer fra et getto-kvarter, og har aldrig fået særlig mange chancer. Han arbejdede hos en streetdoc i kvarteret, og lærte nok om førstehjælp til at han kunne blive optaget på sygeplejer-skolen. Han er ikke specielt udadvendt.

Fagligt Standpunkt:

Gorzelak har uddannet sig for at komme ud af ghetto'en. Han er meget motiveret for at lære noget indenfor dit fag, men gør det udelukkende for at kunne kvalificere sig til en højere løn.

Motivationer:

Primært penge og stabilitet. Han ønsker sig et godt, fast job med en anstændig indtægt. Han er på månen som et karriere-træk, og regner med at arbejde Aztechnology resten af sit liv.

Eventuelt:

Melissa kendte til eksistensen af Wolff's projekt, og har selv frakoblet hjernetanken. Hun ved dog ikke hvad eksperimentet gik ud på. Hvis man kigger efter i computersystemet efter Wolff's rekvisition 5/10. Der står at det var nervevæv fra en spidsmus (I virkeligheden var det et nedfrosset, befrugtet menneske-æg). Hun er med på at undersøge hvad der er foregået, men hun mistænker ikke Genishio Nishio specielt. Hun er meget venligt indstillet overfor folk.

Adam West er for hjernedød til at tænke yderligere over Wolff's død. Han synes bare det er fedt at han er blevet afdelingsleder.

Erich Gorzelak er ikke interesseret i at blive indblandet i noget som helst. Han passer bare sit job så godt som muligt, og ønsker at få lov til at blive ved med det.

Hvid Afdeling -magi

Generelt:

Magi-afdelingen er sandsynligvis den afdeling, som har sværest ved at fungere på månen. Det er meget begrænset, hvad der kan lade sig gøre magisk på månen, og forskerne risikerer at komme skade hver eneste gang, de udfører et forsøg. Derfor er de meget påpasselige med, hvad de gør.

Faciliteter:

Afdelingen er vel udstyret, hvad angår magisk materiel. Størstedelen af deres materiel er til magikere og ikke shamans. De har et hermetik library rating 10, fetischer til samtlige klasser af formularer og materialer til ritual sorcery liggende. De har endvidere spelllocks liggende, og de har alle former for foci liggende, op til og med rating 6 powerfoci.

Projekter:

Igangværende: For tiden har afdelingen intet at lave. Genishio Nishio har ingen ordre modtaget fra Jorden, og han har selv for travlt med Nihasa til at finde på noget, som folk kan tage sig til.

Afsluttede: Afdelingen har primært undersøgt, hvorledes magi opfører sig i det tomme rum. De har kastet formularer, tilkaldt elementals og lavet ritual sorcery. Endvidere har de arbejdet sammen med Rød Afdeling om at lave en form for væsen, som lever af astral energi, og som udskiller luft og næringstoffer. Meningen er at dette væsen skulle bruges til kolonisation. Projektet er skrinlagt, da det kan sandsynligvis ikke lade sig gøre.

Personer:

Genishio Nishio -mage 53 år; mandlig japansk menneske; prof.magi; leder:

Udseende/Fremtoning:

Genishio er japaner. Han er spinkel af bygning og har sort hår med grå tindinger. Hans overall virker som om den er mindst 2 numre for stor. Han er meget kort for hovedet.

Personlighed:

Genishio virker afvisende og kort for hovedet. Standartsvaret på spørgsmål er "Find ud af det selv". Han er meget nervøs og virker paranoid. Han føler at han sidder som en lus mellem to negle. Han er ikke sikker, men han tror, at Nihasa holder konstant øje med ham. Derfor fortæller han ikke nogen noget. Han holder sig for sig selv, og skriver næsten konstant i sin dagbog, som han fører på papir, fordi han frygter Arthur overvåger Matrixen. Han kender ikke til Arthur's evner, men ved bare at han er løs i Matrixen. Han frygter at Nihasa vil dræbe ham, som den dræbte Wolff.

Fagligt Standpunkt:

Nishio har den holdning er magi er fantasi virkeliggjort; -næsten alt kan lade sig gøre, hvis man sætter sig for at gøre det. Han mener at magi, ligesom alt andet, er krafter, der kan manipuleres med, så de kan gøre, hvad man gerne vil have dem til. Begrænsningen ligger ikke i ens magiske evner, men hvad man er villig til at gøre for at nå målet. Han er meget amitios og ønsker at kunne vende tilbage til Jorden med forskningsresultater, som for evigt vil cementere hans ry som en banebrydende forsker. Respekten for magikere er ikke særligt stor i hans hjemland, og han ønsker at vise at man kan udrette utrolige ting med magi. Hans nuværende knibe er han selv delvist skyld, og han ønsker blot at komme ud af den med livet i behold.

Motivationer:

Nishio vil revolutionere menneskehedens levevilkår ved hjælp af magi, koste hvad det vil. Han ønsker at blive erindret som en person, der har været mennesket's velgører. Han tog til Månen for at være med i banebrydende forskning, og ønsker nu egentligt blot at vende tilbage til Jorden, før Nihasa eller Arthur tager livet af ham.

Hvid Afdeling -magi

Paolo Marcucci -sorcerer 45 år; mandlig italiensk menneske; doc.magi; assistent

Udseende/Fremtoning:

Paolo Marcucci er ung af udseende. Han er italiener, og bortset fra et par enkelte rynker og et par grå striber i håret, ser han ikke ud som om han er en dag over 30. Han er venlig og høflig, og undertiden så ærlig at det bliver ubehageligt. Han er dog træt af at være på basen og ønsker at han snart kan komme hjem. Folkene heroppe er begyndt at gå ham på nerverne. Han har bemærket at Nishio er begyndt at opføre sig meget mærkeligt her på det sidste.

Personlighed:

Paolo er en menneskekender. Han kan mærke på folk, når der er noget galt, og han er ikke bange for at stille spørgsmål. Til gengæld er han også interesseret i at lytte til folk og hjælpe dem med deres problemer. Han er venlig og har en oprigtig interesse i andre menneskers velbefindende.

Fagligt Standpunkt:

Paolo opdagede kort efter the Awakening at han kunne kaste magi. Han valgte at uddanne sig indenfor magi, og en intenst lyst til at lære og forstå bragte ham op blandt nogen af de førende forskere i verden. Han ønsker at forstå magiens inderste væsen, og ønsker inderligt at han var istand til at tilkalde ånder, så han kunne diskutere metaplanerne med dem.

Motivationer:

Paolo er katolik og har hele sit arbejdet med at få det magiske univers og det katolske univers til at passe sammen. Han ønsker en indsigt i hvordan ting hænger sammen; -han søger forståelse. Opholdet på basen har overbevist ham om at månen ikke er magisk aktiv på samme måde som jorden, og derfor kan han intet udrette her. Pengene er dog gode.

Albert Russell -conjurer 35 år; mandlig britisk menneske; doc.magi; assistent

Udseende/Fremtoning:

Russel er omkring 1.70 høj og vejer omkring 10 kilo for meget. Han er mørkhåret med sideskilning, og han har grå øjne. Russel behandler ikke folk særligt godt. Han er negativ, irriteret og provokerende. Han har ingen respekt for nogen og lider af et udpræget sortsyn.

Personlighed:

Russel er frustreret over at være et sted, hvor der absolut ingen mulighed er for at tilkalde ånder. Han føler sig værdiløs, og dette, kombineret med et generelt sort syn på livet, har medført at han er jubelfrustreret; -en frustration, som han generelt lader sine medmennesker føle.

Fagligt Standpunkt:

Russel har ingen specielle ambitioner med magi. Nu lå landet blot sådan at han kunne tilkalde ånder, og det kunne han få en karriere ud af. Han ønsker blot at tjene sine penge på basen, også ellers komme tilbage til Jorden.

Motivationer:

Penge! Russel ønsker at tjene nok penge til at kunne købe sig et lille landsted, leve lykkeligt resten af sine dage og være i fred for andre mennesker. Magien er bare en bonusting, han kan som kan skaffe ham penge til at være i fred for andre mennesker.

Hvid Afdeling -magi

Eventuelt:

Genishio Nishio holder sig meget for sig selv efter Nihasa blev tilkaldt. Han fører lange samtaler med ånden, som fortæller ham om "det, der ligger på den anden side". Den lyver tykt for ham. Nishio er begyndt at føre dagbog på papir, og han er enormt paranoid; -ingen får lov til at læse i bogen. Russel er travlt optaget med at være negativ til at have opdaget det, så den eneste der har bemærket det er Paolo Marcucci. Han vil kunne sætte dato på hvornår det skete. Endvidere kender han til tidspunktet for Thomas Wolff's besøg hos Russel & Nihasa d. 4/10, og kan fortælle at Wolff forlod laboratoriet i opstemt stemning. Wolff og Nishio havde ikke snakket sammen side i laboratoriet, men når de mødtes på fællesarealerne, virkede de begge i godt humør; -lige indtil omkring d. 12/10. Der besøgte Wolff igen Genishio i laboratoriet igen. De virkede begge meget nervøse. De snakkede ikke sammen d. 13/10, og den 14/10 døde Thomas Wolff. Marcucci tror, der foregår noget mistænksomt, men ved ikke hvad.

Gul Afdeling -vedligeholdelse

Generelt:

Afdeling er ansvarlige for vedligeholdelse af døre, sluser, udluftning og elektroniske systemer. De er blandt andet ansvarlige for sikkerhedsafdelingens kameraer. De er også de eneste, som må komme ind på Sorl's område. De bliver tilkaldt, hvis noget går i stykker. Generelt, hvis noget går i stykker, lige fra komfuret i kantinen til slusedøren ud til det tomme rum, så fikser Gul Afdeling det.

På trods af Gibson's ihærdige indsats på at få hævet niveauet til en professionel stemning, er der er stemning på som et bilværksted på afdelingen. Radioen kører konstant på North America Hit Radio (NAHR), og der er en generel stemning af mandehørm. Der bandes og svovles til den helt store guldmedalje, og der lugter af hydraulisk olie og loddetin.

Faciliteter:

Afdelingen har hvad der svarer til en **Vehicle (B/R) Facility & en Electronics (B/R) Facility** (SRII s. 244). De kan reparere alt, hvad der er af maskiner og elektronik på basen. De har endvidere materialer og reservedele nok til at man vil kunne lave næsten hvad som helst mekanisk eller elektronisk hos dem. Inklusiv alt hvad der står i **SRII**.

Projekter:

Igangværende: For tiden roder Brown og Case med en udendørs maskine til gravearbejde. Elektronikken i motoren vil ikke rigtigt makke ret. Ellers laver de rutinecheck på døre, sluser og deslige.

Afsluttede: Tonsvis. Afdelingen har repareret eller forbedret på næsten alt på basen.

Personer:

Alan Gibson 37 år; mandlig UCAS menneske; ingeniør; leder; bygninger

Udseende/Fremtoning:

Alan Brown er middel af bygning og brunhåret. Han er altid villig til at hjælpe, men det er altid med en alvorlig mine. Han er altid i rent tøj.

Personlighed:

Alan Gibson er, sammen med Bill Brown, den højst uddannede på afdelingen. Han er chef og foretrækker at folk kontakter ham istedet for nogle af de andre. Han tager sit arbejde og sit ansvar meget seriøst, og ønsker at folk forstår at han er chefen og at han har kontrol over afdelingen. Han ønsker en sober og professionel opførsel på afdelingen; -et punkt, hvor han slås mod overmagten på afdelingen.

Fagligt Standpunkt:

Gibson mener at det er enormt vigtigt at holde tingene ved lige. Der må ikke sløses på nogen-som-helst måde. Dette gælder også orden på afdelingen. Han er en anelse pernitten, men sætter trods alt effektivitet over orden. Han er bygningsingeniør.

Motivationer:

Gibson har intet specielt formål med at være på månen, ud over at det er en arbejdsplads. Når hans kontrakt løber ud, regner han med at tage tilbage til Jorden, og finde noget arbejde der. Mens han er på månen, vil han bare sørge for at hans afdeling kører ordentligt.

Bill Brown 27 år ; mandlig NAN menneske; ingeniør; døre/sluser

Udseende/Fremtoning:

Bill er bamset af et menneske at være. Han er omkring 190 høj og meget bred over skuldrene. Han har en svag hængesvov, og fuldskæg. Han har mørkebrune øjne og et meget højlydt grin.

Personlighed:

Bill er principielt en dreng, der begyndte at rode med knallerter, motorcykler og biler, og som blev sendt på ingeniør-akademi, fordi han altid rodede med mekanik. Han elsker at undersøge ting, at reparere og forbedre dem. Han er primært interesseret i at få ting til at fungere bedre.

Gul Afdeling -vedligeholdelse

Fagligt Standpunkt:

Bill er primært interesseret i elektronik og hydraulik. Han ønsker at finde ud af om det kan lade sig gøre at lave Powerede Armor, dvs. selvbærende rustninger. Han har en 3-4 gode ideer, men har endnu ikke fået sat sig ned og sat pennen til papiret.

Motivationer:

Bill elsker at forbedre ting eller lave dem om. Han elsker, når der dukker et problem op, som kræver, at han sætter sit intellekt på prøve og finder på en kreativ løsning.

Ruthger Case 45 år; mandlig CAS dværg; tekniker; elektronik

Udseende/Fremtoning:

Ruthger gør ikke særligt meget ud af sig selv, og det kan ses. Han er dværg og har et enormt uplejet fuldskæg, som der sidder skråstumper i. Hans hænder er altid sorte af loddetin og hydraulisk olie, og han går konstant rundt og tygge på en cigarstump, som der på grund af rygeforbudet aldrig er ild i. Han bander som en havnearbejder, og kan blive enormt hidsig, hvis ting ikke fungerer ordentligt.

Personlighed:

Ruthger er sammenbidt og koncentreret. Han minder lidt i udseende om et bulldog. Han har et enormt temperament, som han normalt holder under kontrol, men som indimellem eksploderer, specielt når en eller anden "forbandet lortomaskine" ikke vil, hvad han vil. Han kan godt være venlig, men han har en meget grovkornet sans for humør, som rammer alle andre end lige netop mandlige dværge. Intet gør ham mere rasende, hvis der kommer hentydninger til hans højde eller race. Så stiller han sig op og begynder at råbe af vedkommende.

Fagligt Standpunkt:

"Lortet skal kraftedeme fungere, om jeg så selv personligt skal tage til jorden og hente reservedelene". Ruthger hader ting, der ikke fungerer ordentligt, og han er blevet uddannet som tekniker, fordi han vil skaffe den slags ting af vejen. For det meste lykkes det. Når det ikke gør, eksploderer Ruthger oftest og efterlader en total sønderbanket, fuldkommen uskyldig dingnot.

Motivationer:

Ruthger har ikke særligt meget andet i sit liv end det at reparere ting. Han har et generelt meget depressivt syn på verden, og mener egentligt det hele er noget lort. "Men røvhullerne skal ryge før jeg tager afsted".

Nikolay Severin 33 år; mandlig CalFree ork; tekniker; køretøjer/dragter

Udseende/Fremtoning:

Severin er en standart ork af udseende. Han er ikke specielt massivt bygget, og han virker ikke udpræget intelligent. Han er en enspænder, som ikke kan lide at snakke med andre, fordi han er vant til, at folk gør grin af ham, når han snakker med dem. Han er vant til racistiske bemærkninger og ignorere dem bare.

Personlighed:

Severin har prøvet en del ubehageligheder gennem sin opvækst, og er ikke interesseret i at være sammen med folk, for det giver altid problemer. Han er dog positivt indstillet overfor folk, når man først er kommet igennem hans beskyttende skal af mistro.

Fagligt Standpunkt:

Severin er en okay tekniker, men heller ikke mere. Han kan finde ud af at reparere ting, og har levet af det et stykke tid. Han er ikke specielt interesseret i teknik, men kan godt hjælpe til, hvis der er brug for reparationer.

Motivationer:

Severin vil bare gerne have lov til at være i fred. Han er på månen for pengenes skyld, og han er ved at være ret træt af det. Han kan ikke få lov til at være i fred heroppe.

Gul Afdeling -vedligeholdelse

Eventuelt:

Man kan lave både nærkampsvåben og rørbomber hos dem. Nærkampsvåbene vil dog være dårligere end normalt (-1 power). Rørbomberne vil have en sprængningseffekt på 8. Se i øvrigt sprængstofregler på side 242 i **SRII**.

Sort Afdeling -sikkerhed

Generelt:

Personalet på Sort Afdeling kan kun holde deres arbejde ud, fordi de ved præcis, hvad der forventes af dem. Dette leverer de og absolut intet mere. Mellem de forskellige personer i afdelingen er der meget lidt socialisering, og hvis det ikke var, fordi de vidste, at når de kom herfra, skal de aldrig mødes med disse mennesker igen, ville de ikke kunne klare den nære omgang med hinanden.

Sort Afdeling har meget lidt social omgang med de andre afdelinger. Det eneste tidspunkt, de kommer i kontakt med de andre, er når de henter deres mad i kantinen, eller når de andre tager kontakt til dem ved at stille sig ved kameraet udenfor indgangen til Sort Afdeling.

Samtlige døre i basen kan åbnes og lukkes af Sort Afdeling, og samtlige lokaler i basen, undtagen fryserummet er overvåget. De kan åbne ud til det åbne rum fra samtlige lokationer.

Alt strøm, varme og luft kommer fra Sort Afdelings kælderetage, og kan afbrydes, hvis det viser sig at være nødvendigt.

Alt radiokommunikation går gennem Sort Afdeling. De sender selv beskeden til jorden, og bringer selv svaret ud til personen, der har fået beskeden sendt.

Faciliteter:

Sort afdeling har rumdragter til dem selv. De har 5 Ares Predator II -heavy pistols, som de bærer konstant, og 5 Ares Alpha Combat Guns -assault rifles med tonsvis af ammunition. De har endvidere knive.

Projekter:

Igangværende: For tiden opretholder de bare sikkerheden. Der sidder hele tiden en person og holder øje med monitorerne i sikkerhedsrummet.

Afsluttede: De opretholder sikkerhed. De var ude at hente Wolff's lig, som de sender tilbage til jorden med den samme færg, som spillerkaraktererne ankom med. De holder øje med personalets positioner gennem deres personsøgerer.

Personer:

Jésus Sanchez 35 år; mandlig azatlan menneske; officer

Udseende/Fremtoning:

Jésus er leder af afdelingen og militærmand. Han er spanioler af udseende, kortklippet og har en generel kold, autoritativ udstråling. Han er veltrænet.

Personlighed:

Sanchez leder Sort Afdeling med hård hånd. Hele afdelingen kører som en militær enhed, og Sanchez er ubestridt leder. Han forventer lydighed og opofrelse af sine mænd, og er selv villig til at gøre sin pligt 100%. Han bliver mentalt handlingslammet, hvis der sker noget uforudset, dvs. noget, som han ikke kan kategorisere som enten fjende eller ven, men bevarer den kolde og kontrollerede facade udadtil.

Fagligt Standpunkt:

Der må ikke være nogen slendrian. Der skal være 100% orden i tingene. Hvis de er nogen, der viser sig at være at være en sikkerhedsrisiko, bliver der slået hårdt ned på dem. Sanchez kører tingene efter bogen og afventer ordrer, hvis der dukker noget uforudset op.

Motivationer:

Sanchez ønsker at blot at få en militær stilling, nogen at kommandere over og en smule respekt for sin arbejdsindsats. Han har været så meget i krig, at han er som en afbrændt mark indvendig.

Paul Vasquez 37 år; mandlig azatlan menneske; soldat

Udseende/Fremtoning:

Vasquez er som de andre i sikkerhedsafdelingen i fysisk topform. Han er massivt bygget med sort hår, som er ved at blive tyndt i toppen. Han har brune øjne, og virker forholdsvis venlig. Han bevarer dog et professionelt forhold til de andre mennesker på basen.

Sort Afdeling -sikkerhed

Personlighed:

Vasquez er rimeligt godt tilpas med arbejdet på månebasen. Han er tidlige elitesoldat og ret træt af den militære disciplin. Han fik muligheden for at aftjene resten af sin kontrakttid på månen til en højere løn og slog til. Han regner med at finde arbejde i sikkerhedsindustrien, når han kommer hjem.

Fagligt Standpunkt:

Vasquez er tidligere soldat og ved hvad jobbet indebærer. Han er villig til at dræbe, hvis det bliver nødvendigt, men er ikke glad for tanken. Hvis det endeligt skulle vise sig at være nødvendigt at åbne hele basen ud til det tomme rum, er han nok den, der vil modsætte sig det kraftigst. Han føler lidt han kender de andre på basen som venner efter han har overvåget dem i utallige timer på sikkerhedsmonitorerne.

Motivationer:

Vasquez vil væk fra militær-tjeneste, væk fra Aztlan og væk fra Aztechnology. Han kender dog nok til Aztech til at vide at man ikke bare kvitter jobbet. Derfor har han valgt at arbejde sin kontrakt ud for derefter at begive sig ud i det frie liv. Han er et oplagt shadowrunner-emne.

Franko Giambattisto 32 år; mandlig aztlan menneske; soldat

Udseende/Fremtoning:

Franko er spinkel af bygning og ligner en standart mexikansk militærmand: mørkt krøllet hår, kortklippet, lysebrune øjne og et lille overskæg. Han er en smule spids i sin fremfærd og lader ikke til at have ret meget tilovers for resten af personalet på basen.

Personlighed:

Franko er en nævenyttig lille skiderik, som stikker sin næse i folks ting, og opfører sig som han kan tillade sig alt. Han elsker den position, han har på basen, hvor han næsten bestemmer over alle folks liv og død. Han er en smule forelsket i Melissa Bendix, men har ikke vist det overfor nogen. Han nyder ofte at betragte hende over sikkerhedskameraerne.

Fagligt Standpunkt:

Med hensyn til arbejdet har Franko to vigtige regler, han overholder: Hvis du gør noget, der ikke er tilladt: hold det skjult, og hvis de andre gør noget, der ikke er tilladt: misbrug det. Dette har gjort at Franko er blevet kendt som en effektiv og engageret sikkerhedsmedarbejder.

Motivationer:

Franko kan lide magt og lide den kontrol, magt giver over mennesker. Han arbejder med sikkerhed, fordi det giver mulighed for at overvåge folk, kontrollere folk og udspionere folk. Han er sadist og ønsker at få folk til at lide og tigge om nåde. Det eneste problem, han har med månebasen, er at han har nogle oversatte, som ikke deler hans synspunkter.

Giovanni Guareschi 30 år; mandlig aztlan ork; soldat

Udseende/Fremtoning:

Giovanni er bygget som en middelsvår kampvogn. Han er så styrketrænet, at hans hud virker, som om den ikke kan indeholde mere muskel. Han har et massivt underbid, som bliver fremhævet yderligere af hans intense kæbemuskler. Han har stål-blå øjne og et skævt smil. Han har en meget intens fysisk udstråling, men virker som om der ligger en sarkastisk tankegang bag det hele.

Personlighed:

Giovanni er sikkerhedsmand og har ikke været i hæren. Han har en meget sarkastisk sans for humor, som ikke falder i specielt god jord i Sort Afdeling, men han tager skam sit job seriøst. Han synes bare livet er lidt mere underholdende, hvis man tager det med et gram salt.

Sort Afdeling -sikkerhed

Fagligt Standpunkt:

Giovanni synes det er lidt underholdende, at der er hele 4 mennesker til at passe på en base, der ligger på månen uden nogen mennesker i miles omkreds. Hans holdning til jobbet er at de skal holde øje med disse mennesker, og det vil han så gøre til hans 200 NuYen i timen. Han er dog ikke specielt emsig med at afsløre sikkerhedsrisici.

Motivationer:

Giovanni vil bare gerne tjene nogle penge. Han blev sikkerhedsvagt, fordi han på grund af sin størrelse var oplagt til jobbet. Siden da har han arbejdet i branchen. Hans tidligere chef anbefalede ham til månebase-jobbet, og da Franko så timelønnen, var han ikke lang tid om at bestemme sig.

Eventuelt:

Sort Afdeling ligger således i bygningen, at de har en optimal defensiv position. Man kan ikke komme ind til dem, hvis de ikke vil have det.

Der er ikke nogen i afdelingen, der har de store mistanker med hensyn til Wolff's død. Han overså simpelthen ilt-indikatoren i hans hjelm. Nihasa kan ikke ses ved hjælp af overvågningskameraerne (det er derfor Arthur ikke kan se den), og der er intet nyt i at en af professorene begynder at tale med sig selv.

Arthur forsøger at opretholde almindelig kommunikation med Sort Afdeling, dvs. hvis de sender en besked til Jorden, så svarer Arthur som den bedst kan udfra den viden, den har fra Aztechnology's Seattle Matrix. Hvis der sendes beskeder til Jorden, som Arthur ikke kan finde et passende svar på i Aztech's Databanker, forsøger den selv at finde på et passende svar. Dette kan uidentiden medføre nogle kryptiske svar.

Name: Base-security Race: ork/human Sex: Male {PRIVAT }

| | | | | | |
|---------------|--------|-----------|----------------|-----------------|-------|
| ATTRIBUTES: | | SKILLS: | | | |
| Physical: | | General: | Concentration: | Specialisation: | |
| Body: | 6 (7) | Armed | (5) | () | () |
| Quickness: | 4 (8) | Etiquette | () | Corp | (4) |
| Strength: | 6 (10) | Firearms | (6) | () | () |
| | | Stealth | (4) | () | () |
| Mental: | | Armed | (6) | () | () |
| Charisma: | 3 | () | () | () | () |
| Intelligence: | 5 | () | () | () | () |
| Willpower: | 6 | () | () | () | () |
| | | () | () | () | () |
| Special: | | () | () | () | () |
| Essence: | 0 | () | () | () | () |
| Magic: | 0 | () | () | () | () |
| Reaction: | 6 (12) | () | () | () | () |
| | | () | () | () | () |
| Initiative: | 12+4d6 | () | () | () | () |

| | | | | | | |
|---------------|----------|--------|---------|--------|---------|--------|
| Combat Pool: | <u>7</u> | ARMOR: | | | | |
| Control Pool: | | Name: | Rating: | Conc.: | Weight: | Notes: |
| Hacking Pool: | | | | | | |
| Magic Pool: | | | | | | |
| Astral Pool: | | | | | | |

| | | | | | | |
|-----------|-------|-------|--------|--------------|---------|---------|
| FIREARMS: | | | | | | |
| Name: | Type: | Mode: | Conc.: | Accessories: | Weight: | Damage: |
| Predator | HP | SA | | Smartlink | | 10M |
| A.A.C. | Rif | SA/BF | | Smartlink | | 9M |

| | | | | | | |
|----------|--------|---------|--------|----------|-------------|----------|
| Name: | Short: | Medium: | Long: | Extreme: | Ammunition: | Caliber: |
| Predator | 0-5 | 6-20 | 21-40 | 40-60 | Explosive | |
| A.A.C.G. | 0-15 | 16-40 | 41-100 | 101-250 | | |

| | | | | | |
|--------------------|--------|--------|---------|---------|--|
| PERSONAL WEAPONRY: | | | | | |
| Name: | Reach: | Conc.: | Damage: | Weight: | |
| Stun_Baton | +1 | | 8S_Stun | | |

CONDITION MONITOR:

| | | | | | |
|------|---|---|---|---|--------------------|
| STUN | L | M | S | D | L=+1 Tn., -1 Init. |
| | | | | | M=+2 Tn.; -2 Init. |
| | | | | | S=+3 Tn.; -3 Init. |

| | | | | | |
|----------|---|---|---|---|--|
| PHYSICAL | L | M | S | D | PHYSICAL |
| | | | | | DAMAGE |
| | | | | | OVERFLOW: |

| | | |
|---------------------|---------|-----------|
| CYBERWARE: | | CONTACTS: |
| Description: | Rating: | Essence: |
| Dermal Plating | 1 | |
| Cyber-eyes: | | |
| Low-light | | |
| Muscle Augmentation | IV | |
| Retractable Spur | | |
| Smartgun Link | | |
| Wired Reflexes | 3 | |

| | | |
|--------------------------------|---------|--------------|
| GEAR: | | |
| Name: | Weight: | Notes: |
| Ares_Predator_S (w/ 3 reloads) | | Exp. bullets |
| Ares_Alpha_Combat_Gun | | |

Name: Genishio Nishio Race: Human Sex: male {PRIVAT }
 Height: 1.65 Weight: 70 Hair: black Eyes: brown
 Skin: asian Age: 35 Lifestyle: Money:
 Streetname: Karma: Karma Pool: 6

| | | | | | |
|---------------|-------|-------------|----------------|-----------------|-------|
| ATTRIBUTES: | | SKILLS: | | | |
| Physical: | | General: | Concentration: | Specialization: | |
| Body: | 4 | Sorcery | (8) | () | () |
| Quickness: | 6 | Conjuring | (8) | () | () |
| Strength: | 3 | Mag. Theory | (8) | () | () |
| | | Etiquette | () | Aztech | (2) |
| Mental: | | Etiquette | () | Magic | (6) |
| Charisma: | 6 | () | () | () | () |
| Intelligence: | 6 | () | () | () | () |
| Willpower: | 6 | () | () | () | () |
| | | () | () | () | () |
| Special: | | () | () | () | () |
| Essence: | 6 | () | () | () | () |
| Magic: | 10 | () | () | () | () |
| Reaction: | 6 | () | () | () | () |
| | | () | () | () | () |
| Initiative: | 6+1d6 | () | () | () | () |

Combat Pool: 6 ARMOR:
 Control Pool: Name: Rating: Conc.: Weight: Notes:
 Hacking Pool:
 Magic Pool: 14

PERSONAL WEAPONRY:
 Name: Reach: Conc.: Damage: Weight: Notes:
 Hands 0 3M Stun

CONDITION MONITOR:

| | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|--|---|--|---|---|--|---|--|---|--|---|---|--|--|
| STUN | <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 20px;">L</td> <td style="width: 20px;"> </td> <td style="width: 20px;">M</td> <td style="width: 20px;"> </td> <td style="width: 20px;"> </td> <td style="width: 20px;">S</td> <td style="width: 20px;"> </td> <td style="width: 20px;"> </td> <td style="width: 20px;"> </td> <td style="width: 20px;">D</td> </tr> </table> | L | | M | | | S | | | | D | L=+1 Tn., -1 Init. M=+2 Tn.; -2 Init. S=+3 Tn.; -3 Init. | | |
| L | | M | | | S | | | | D | | | | | |
| PHYSICAL | <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 20px;">L</td> <td style="width: 20px;"> </td> <td style="width: 20px;">M</td> <td style="width: 20px;"> </td> <td style="width: 20px;"> </td> <td style="width: 20px;">S</td> <td style="width: 20px;"> </td> <td style="width: 20px;"> </td> <td style="width: 20px;"> </td> <td style="width: 20px;">D</td> </tr> </table> | L | | M | | | S | | | | D | PHYSICAL DAMAGE <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse; width: 40px; height: 20px; vertical-align: middle;"> <tr><td> </td></tr> </table> OVERFLOW: <table border="1" style="display: inline-table; border-collapse: collapse; width: 40px; height: 20px; vertical-align: middle;"> <tr><td> </td></tr> </table> | | |
| L | | M | | | S | | | | D | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | |

Shadowrun Spell-Sheet

Mage: Genishio Nishio

Magical Skills:

| | | |
|---------------------------|------------------|-----------------|
| General: | Concentration: | Specialization: |
| Sorcery _____ (8) | _____ () | _____ () |
| Conjuring _____ (8) | _____ () | _____ () |
| Magical Theory _____ (8) | _____ () | _____ () |
| Etiquette _____ () | Magic _____ (6) | _____ () |
| _____ () | _____ () | _____ () |

Astral Attribute:

| | | | |
|--------------|-----------------|--------------|-----------|
| Physical: | Mental: | Special: | Pools: |
| Body: 6 | Charisma: 6 | Essence: 6 | Magic: 14 |
| Quickness: 6 | Intelligence: 6 | Magic: 16 | Astral: 9 |
| Strength: 6 | Willpower: 6 | Reaction: 12 | |

Astral Initiative: 31+1d6

Initiate Grade: 4

Totem Modifiers: _____ / _____

Combat Spells:

Name: Mana Bolt Force: 10
 Type: Physical Range: Line Of Sight Duration: Instant
 Target: Willpower (R) Drain: [(F/2)]S Damage: S
 Fetish: _____ Exclusive: _____ Notes: _____

Name: Manaball Force: 10
 Type: Physical Range: Line Of Sight Duration: Instant
 Target: Willpower (R) Drain: [(F/2)]S Damage: M
 Fetish: _____ Exclusive: _____ Notes: _____

Name: Powerball Force: 10
 Type: Physical Range: Line Of Sight Duration: Instant
 Target: Body (R) Drain: [(F/2)+1]S Damage: M
 Fetish: _____ Exclusive: _____ Notes: Area Of Effect

Name: Sleep Force: 10
 Type: Mana Range: Line Of Sight Duration: Instant
 Target: Willpower (R) Drain: [(F/2)-1]S Damage: M
 Fetish: _____ Exclusive: _____ Notes: Area Of Effect

Detection Spells:

Name: Analyze Truth Force: 10
 Type: Mana Range: Line Of Sight Duration: Sustained
 Target: Willpower (R) Drain: [(F/2)]S Damage: _____
 Fetish: _____ Exclusive: _____ Notes: Se Tekst (SRII 153)

Name: Mind Probe Force: 10
 Type: Mana Range: Line Of Sight Duration: Sustained
 Target: Willpower (R) Drain: [(F/2)-1]D Damage: _____
 Fetish: _____ Exclusive: _____ Notes: Se Tekst (SRII 153)

NIHASA -The Big, Bad Ghost

Physical:

Body: 10
Quickness: 12x3
Strength: 6

Mental:

Charisma: 4
Intelligence: 7/7
Willpower: 10

Special:

Essence: 12 (A)
Reaction: 7
Threat Rating: 4

Intiative: 17/27+1d6

Attacks: Physical: 12M cold damage (+0 reach; skill=reaction)

Powers: Confusion (range 48; opposed; willpower vs. essence)
Fear (range 48; opposed)
Immunities (Pathogens, Poisons)
Influence (range 48; opposed)
Magical Resistance (add essence to resisting attribute)
Magic Sense (can detect magic)
Manifestation (+24 armor against firearms)

Tidslinie (Handout #1)

Tidslinie:

| <u>Dag</u> | <u>Dato</u> | |
|------------|-------------|---|
| Onsdag | 13/10 | Aztechnology modtager en 5 timer lang transmission fra månen, som blokerer antennen. Efter transmissionen er afsluttet, blokeres hele Aztechnology's Seattle-matrix-system. Fra dette øjeblik har Aztech ikke længere kommunikation med månen. Automatiske rutiner forbliver i funktion, men det er ikke muligt at gå ind i systemet og ændre noget. Der foregår intens radio-kommunikation mellem Aztech Seattle og månebasen uden Aztech's kontrol. Den første dekker går ind og bliver dræbt på under et sekund. Aztechnology sprænger den første satellit-antenne i luften. Computersystemet rettet en ny antenne mod månen og genoptager transmissionen. |
| Torsdag | 14/10 | Aztechnology lukker alle deres antenner på nær en enkelt. Yderligere 3 dekkere bliver dræbt. |
| Lørdag | 16/10 | En ekspedition til månebasen bliver forberedt. Besætningen bliver dræbt, da deres ilt-forbindelse bliver afbrudt, endnu før de har frigjort fra sub-orbitalen. |
| Søndag | 18/10 | Spillerne bryder ind i AZtechnology og bliver taget til fange. |
| Mandag | 19/10 | Spillernes afrejse til månen. |

| Navn | Køn | Land | Race | Uddannelse | Stilling |
|------|-----|------|------|------------|----------|
|------|-----|------|------|------------|----------|

BLÅ (Computer):

| | | | | | |
|----------------------|---|----------|--------|------------|-----------|
| William Smythe Jones | M | UCAS | H.S.S. | prof. data | leder |
| Saburo Kanzaburo | M | Japan | H.S.N. | ph.d. data | assistent |
| Francis Petterka | M | Frankrig | H.S.P. | ph.d. data | tekniker |
| David Klawen | M | Tyskland | H.S.S. | cand. data | tekniker) |

RØD (Biologi):

| | | | | | |
|-----------------------------|---|----------|--------|------------|------------|
| Thomas Wolff | M | UCAS | H.S.S. | prof. Med. | leder |
| Adam West | M | UCAS | H.S.S. | doc. Med | assistent |
| Melissa Bendix | F | Norge | H.S.S. | ph.d. Med | assistent |
| Erich Gorzelak | M | Tyskland | H.S.N. | cand. Med. | sygeplejer |
| Toby Boyd (Jonas Weezer) | M | Seattle | H.S.P. | ph.d. Med | assistent |

HVID (Magi):

| | | | | | |
|--|---|---------|--------|-----------|-----------|
| Genishio Nishio (mage) | M | Japan | H.S.S. | prof.magi | leder |
| Paolo Marcucci (sorcerer) | M | Italien | H.S.S. | doc.magi | assistent |
| Albert Russell (conjurer) | M | England | H.S.S. | doc.magi | assistent |
| Edward Flemming (shaman) (Matthias Fielden) | M | UCAS | H.S.P. | shaman | assistent |
| Francis Baptist (mage) (Jean Montserrat) | M | CAS | H.S.N. | ??? | Assistent |

GRÅ (Almen Drift):

| | | | | | |
|-------------------------------------|---|----------|--------|--|-----------------|
| Marie Ficthe | F | Tyskland | H.S.S. | | rengøring |
| Vanessa Bulbré | F | Spanien | H.S.N. | | rengøring |
| Per Jensen | M | Danmark | H.S.R. | | kok |
| Jakob Hasskjov | M | Sverige | H.S.R. | | kantinemedhjælp |
| Tobias Merchen (Fritz Neuhöffen) | M | Tyskland | H.S.R. | | kantinemedhjælp |
| Mirah Johnson (Jane Doe) | F | Seattle | H.S.S. | | Rengøring |

GUL (Vedligeholdelse):

| | | | | | |
|-------------------------------|---|---------|--------|----------|-------------------|
| Alan Gibson | M | UCAS | H.S.S. | ingeniør | bygninger |
| Bill Brown | M | NAN | H.S.S. | ingeniør | døre/sluser |
| Ruthger Case | M | CAS | H.S.P. | tekniker | elektronik |
| Nikolay Severin | M | CalFree | H.S.R. | tekniker | køretøjer/dragter |
| John Richter (Filip Naxos) | M | UCAS | H.S.R. | tekniker | |

SORT (Sikkerhed):

| | | | | | |
|---------------------|---|--------|--------|-------|---------|
| Jésus Sanchez | M | Aztlan | H.S.S. | Major | officer |
| Paul Vasquez | M | Aztlan | H.S.S. | | soldat |
| Franko Giambattisto | M | Aztlan | H.S.S. | | soldat |
| Giovanni Guareschi | M | Aztlan | H.S.R. | | soldat |

H.S.S.: Homo Sapiens Sapiens (menneske)
H.S.P.: Homo Sapiens Pumilionis (dværg)
H.S.N.: Homo Sapiens Nobilis (elver)
H.S.R.: Homo Sapiens Robustus (ork)
H.S.I.: Homo Sapiens Ingentis (trod)

Handout #3: Den Gode Vilje

GRUNDLÆGGELSE AF
MORALENS METAFYSIK

af
Immanuel Kant

Første Afsnit

*Overgang fra den almindelige moralske fornufts-
erkendelse til den filosofiske.*

Det er ikke muligt at tænke sig noget i denne verden, ja end ikke engang uden for den, som kan anses for godt uden en god vilje. Forstand, vid og dømmekraft, og hvad nu åndens talenter end kan hedde, eller temperamentets egenskaber som beslutsomhed, standhaftighed med det man har sat sig for, er uden tvivl i mange henseender både gode og ønskelige; men hvis viljen der skal gøre brug af disse naturgaver, og hvis særlige natur kaldes for karakter, ikke er god, kan de også være slette og skadelige. På samme måde kan det være med lykkens gaver. Magt, rigdom, ære, ja selv sundhed og hele det velbefindende og den tilfredshed ved ens tilstand som går under navnet lyksagelighed, skaber mod og dermed ofte overmod, dersom der ikke er en god vilje, der korrigerer og formålsretter lykkens og lyksaligheden indflydelse på sindet og dermed også på hele handlingsprincippet. Og så behøver det endda ikke at nævnes at ingen fornuftig og upartisk kan finde velbehag ved synet af et menneske der altid går godt men som ikke kan smykke sig med en ren og god vilje. Den gode vilje synes således at være den uundgåelige betingelse for selve værdigheden til at være lykkelig.

[En handling er kun god, hvis den er baseret på ønsket om at gøre godt]

Handout #4: Pligt

Begrebet om en i sig selv højlig agtet god vilje der er agtet uden hensyn til noget formål findes allerede i den almindelige forstand; det skal derfor ikke så meget læres som det skal klarlægges. For nærmere at analysere dette begreb, som er højeste norm ved vurderingen af vore handlingers hele værd og udgør betingelserne for alt andet, vil vi betragte begrebet *pligt*, der, omend med visse subjektive begrænsninger og hindringer, omfatter begrebet om en god vilje. Men så langt fra at disse begrænsninger og hindringer begrebet om den gode vilje eller gør det uerkendeligt, fremhæver de snarere gennem kontrasten, hvorved den kommer til at fremtræde så meget desto klarere.

[Du skal handle godt af pligt, dvs. du har pligt til at handle godt]

Handout #5: Det Kategorisk Imperativ

Der er således kun ét kategorisk imperativ, nemlig dette: *Handl kun efter den maksime ved hvilken du samtidigt kan ville at den bliver en almengyldig lov.*

Da almengyldigheden af den lov ifølge virkninger sker udgør det, der i den videste forstand kaldes natur, dvs. tingenes eksistens for så vidt den er bestemt af en almengyldig lov, så kan pligtens almene imperativ også lydes således: *Handl som om maksimen for din handling gennem din vilje skulle blive en almengyldig naturlov.*

[Handl som om reglen for dine handlinger kunne gælde for alle, dvs. gør som du vil have andre gør]

Handout #6: Det Praktiske Imperativ

Skal der således gives et højest princip og -når det drejer sig om den menneskelige vilje- et kategorisk imperativ , så må det udgøre et objektivt princip for viljen. Dette princip dannes udfra forestillingen om det der er et nødvendigt mål for enhver eftersom det er et mål i sig selv. Det skal følgelig kunne tjene som almengyldig praktisk lov. Dette princip grundlag er dette: *den fornuftige natur eksisterer som et mål i sig selv*. Således må mennesket nødvendigvis forestille sig sin egen eksistens. For så vidt er det altså et subjektivt princip for menneskelige handlinger. Men ethvert fornuftsvæsen betragter sin egen eksistens på samme måde og gør det udfra de fornuftsgrunde, der gælder for mig. Det er derfor også et objektivt princip , og da det er det højeste praktiske grundlag må alle viljens love kunne udledes af det. Det praktiske imperativ er således dette: *Handl således at menneskeheden i din person såvel som i enhver anden person altid tillige behandles som mål og aldrig kun som middel....*

[Du må ikke behandle andre væsener udelukkende som midler]

Handout #7: Universaliserbarhedsprincippet

Men hvad kan det vel være for en lov, der er således at forestillingen om den uden indskrænkning kunne kaldes absolut god uden hensyn til den forventede virkning. Da jeg har berøvet viljen enhver tilskyndelse til at adlyde en eller anden lov udfra de konsekvenser en handling efter loven ville medføre, så bliver der som princip for viljen intet andet tilbage end den almengyldige handlingslov, den nemlig, at jeg aldrig skal bære mig anderledes ad end *at jeg samtidigt kan ville at min maksime skal være en almengyldig lov*. Det drejer sig om den blotte lovmæssighed, der tjener, og dersom pligt ikke skal være en illusion og et blot indbildt begreb, nødvendigvis må tjene, som princip for viljen. Dette er i fuld overensstemmelse med den almindelige fornuft i dens bedømmelse af handlinger; den almindelige fornuft har altid det omtalte princip for øje.

[Handl således at reglen for din handling kunne gælde som almen lov]

Thomas Wolff's Dagbog (Handout #8)

Oktober:

- 3 GN kom til mig i dag, og spurgte om jeg kunne møde ham i hans laboratorie i morgen. Han virkede meget opstemt, og sagde han havde en person som jeg skulle møde.
- 4 GN har introduceret for et væsen, som han har tilkaldt. Væsenet, som kalder sig selv Nihasa, kender til en måde at skabe en "HAL" på, som jeg tror jeg vil efterprøve. Den kunne ikke foreslå det til GN, da det falder udenfor hans ekspertise.
- 5 Jeg har etableret eksperimentet i dag.
- 8 Det lader til at virke. Idag har jeg som pr. følge Nihasa's instruktioner installeret cyberwaren. Jeg venter spændt på resultatet.
- 12 Nihasa dukkede op i laboratoriet i dag. Den/det (?) havde åbenbart forsøgt at kontrollere min "HAL", men det var slået fejl. Nihasa er meget frygtindgydende, når den/det er sur, og det undrer mig at Sort ikke har grebet ind endnu. Hvad er det for et væsen?.
- 13 Alt går som planlagt med eksperimentet. Jeg kan ikke helt lokalisere min HAL, men der har også været computerproblemer i dag. Gad vide om Blå er involveret?.
- 14 Jeg har aftalt at mødes med Nihasa og GN udenfor. Det lader til at den/det har noget vigtigt, den vil tale med os om. Jeg er ikke specielt glad for at forlade eksperimentet, men jeg tror ikke den/det er god at komme op at skændes med. Hvad mon GN's forhold er til den?.

Philip Naxos: baggrund, personlighed og metode

Baggrund:

Filip Naxos blev født som trold den 14 Maj 2029 i Chicago. Hans forældre var begge trolde, og arbejdede på en af byens mange slagterier. Philip voksede op næsten uden forældrenes indflydelse, og det meste af hans ungdom brugte han på gaden, hvor han var medlem af en gadebande.

Da Naxos var sidst i sine teen-år, begyndte han at fungere som kurer for den irske mafia. På trods af at han ikke var specielt intelligent, begyndte han at stige i rank, da han var pålidelig og ikke bange for at bruge "rå" metoder.

Den 18 September 2053 var Filip ansvarligt på et mafia-angreb på Yakuza'en. Da angrebet, som egentligt var et baghold på en BTL-handel, var overstået stod Naxos pludseligt med 400.000 nuyen på hænderne. Selv om han godt vidste at det var hans capo's penge, stjal han dem, og forlod umiddelbart derefter Chicago. Han tog til Seattle, hvor han brugte pengene på cyberware.

Han fik kontakt gennem Matthias Fielden til Redmond Runners, som han siden har lavet en del runs med. Når han ikke laver shadowruns eller bruge penge på diverse ting, arbejder han som udsmider på klubben The Gargoyle.

Personlighed:

Filip er ikke specielt konfliktsøgende. Han ved at hvis det kommer til nærkamp, så kan han klare de fleste. Han er stille og rolig, indtil han bliver tirret tilstrækkeligt, hvorefter han eksploderer i raseri. Han tænder ikke på vold, men har oplevet nok til at han ikke skyer tilbage for at bruge det.

Han føler at hans opvækst har betydet at der er nogle ting, som han ikke kan give sig i lag med, som f.eks. en uddannelse, og selvom han indimellem føler sig mindreværdig og usikker, når han er sammen med folk, der ved mere end ham selv eller er bedre uddannede, så skjuler han det godt.

Hans planer for fremtiden er at bruge sine runner-venner og sine evner til at tjene penge nok til at kunne leve godt resten af sit liv. Eventuelt vil han gerne kunne leve for at skrive bøger, da han er temmelig sikker på at han ikke kan leve af det. Derfor er hans primære mål at tjene omkring 10 millioner nuyen, så han kan købe sig en permanent high lifestyle.

Uheldigvis har han en ting, som han meget gerne vil have investeret en masse penge i meget hurtigt: cyberware. Efter han stak af fra Chicago, er han blevet vandt til konstant at "kigge sig over skulderen", og han føler at han må sørge for at blive hurtigere, stærkere og voldeligere før han kan føle sig sikker for mafiaens hævn. Han frygter nemlig kun en ting i livet: hans gamle Capo Antonio Baptist.

Hans holdninger til Redmond Runners er den at hvis valget står mellem ham og dem, så ryger de, men det er kun, hvis der ikke er andre alternativer. I hans regnskab står han selv først, også kommer alle andre.

Arbejdsmetode:

Filip er mest effektiv på gadeniveau, dvs. når man beskæftiger sig med normale mennesker. Han er både god med skydevåben og med nærkampsvåben, og han har fundet ud af at hans mest effektive metode i Redmond Runners, er hvis han går ind i nærkamp sammen med Matthias og Fritz. Når gruppen forhandler med fixere eller en Mr. Johnson, holder han sig pænt i baggrunden, og lader de andre tale. Hans størrelse og hans udseende er i øvrigt nok til, at de fleste tænker sig om to gange før de går i lag med ham. Han er ikke overmodig, når han går i kamp, men kan godt finde på at kaste sig ind i kamp, hvor odds er under 50% i modstanderens favør, så længe han føler at det er op til ham selv at afgøre om han klarer sig.

Aztechnology-Jobbet

Gennem forskellige kontakter havde I fået at vide at Aztechnology var pressede. Deres mainframe var gået ned og deres sikkerhedssystemer var ude af funktion. I havde diskuteret frem og tilbage om I skulle udnytte denne svaghed eller om I skulle lade være. En Mr. Johnson kontaktede jer; han havde noget, han ville have jer til at hente i Aztech-pyramiden -en lille sort boks, og han var villig til at betale store penge for det.

I sneg jer ind i pyramiden, og var på vej op gennem en trappeskakt, da der lød en metallisk klonk ovenover jer. To store gasflasker med gassen sprøjtende ud faldt ned af trappen. Du vendte dig om for at løbe ned, men nåede kun et par få trin, før dine ben begyndte at ekse under dig. Du faldt og alt blev sort.

Dette er det sidste, du kan huske.

Name: Filip Naxos Race: Troll Sex: Male {PRIVAT }
 Height: 2.75 Weight: 230 Hair: black Eyes: Brown
 Skin: caucasian Age: 25 Lifestyle: Low(1) Money: 160
 Streetname: Axe Karma: Karma Pool: 3

ATTRIBUTES: SKILLS:
 Physical: General: Concentration: Specialization:
 Body: 9(12) Armed (4) Edged (6) Axe (8)
 Quickness: 4(8) Unarmed (4) C.I.W. (6) Spur (8)
 Strength: 9(13) Stealth (2) Urban (4) Slum (6)
 Mental: Etiquette () Street (5) _____ ()
 Charisma: 3 Firearms (2) SMG (4) Ingram S. (6)
 Intelligence: 3 _____ () _____ () _____ ()
 Willpower: 5 _____ () _____ () _____ ()
 Special: _____ () _____ () _____ ()
 Essence: 0.95 _____ () _____ () _____ ()
 Magic: 0 _____ () _____ () _____ ()
 Reaction: 3(10) _____ () _____ () _____ ()
 Initiative: 10+3d6 _____ () _____ () _____ ()

Combat Pool: 8 ARMOR:
 Control Pool: Name: Rating: Conc.: Weight: Notes:
 Hacking Pool: _____
 Magic Pool: _____
 Astral Pool: _____

FIREARMS:
 Name: Type: Mode: Conc.: Accesories: RC:-4 Weight: Damage:

Name: Short: Medium: Long: Extreme: Ammunition: Caliber:

PERSONAL WEAPONRY:
 Name: Reach: Conc.: Damage: Weight:
 Hands +1 16M
 Spur +1 -/9 13M

CONDITION MONITOR:
 STUN

| | | | |
|---|---|---|---|
| L | M | S | D |
|---|---|---|---|

 L=+1 Tn.; -1 Init.
 M=+2 Tn.; -2 Init.
 S=+3 Tn.; -3 Init.
 PHYSICAL

| | | | |
|---|---|---|---|
| L | M | S | D |
|---|---|---|---|

 PHYSICAL
 DAMAGE

| |
|--|
| |
|--|

 OVERFLOW:

| |
|--|
| |
|--|

Fritz Neuhöffen -baggrund, personlighed og metode

Baggrund:

Fritz Neuhöffen blev født 15 Maj 1929 i Munchen i Bayern i Tyskland som ork. Begge hans forældre var orker. Hans far arbejdede på en maskinfabrik og hans mor var servitrice. Hans forældre opdrog ham så godt som de kunne, taget i betragtning af at de arbejdede cirka 12 timer i døgnet. Han var deres eneste barn, og de elskede ham overalt på jorden.

Fritz kom i folkeskolen, og klarede sig udmærket på trods af at han var eneste ork i klasse af mennesker. Han blev mobbet en del, men fik også nogle gode venner. Uheldigvis var der nogle af de andre børns forældre, der klagede over Fritz's tilstedeværelse i deres små engle-børns klasse, og det kom til nogle ophedede diskussioner ved nogle forældre-møder.

Fritz blev hurtigt større end de andre i klassen, og han begyndte at hjælpe de svage ved at "bølle" de stærke. Hans ynglingsfag blev hurtigt idræt, hvor han kunne udnytte sin størrelse og styrke.

I 10'ende klasse var der en af de førende drenge i klassen ved navn Tobias, som provokerede Fritz så meget at Fritz tævede ham. Selvom drengen kun fik et blåt øje og nogle blå mærker, insisterede drengens forældre på at Fritz skulle fjernes fra klassen. Frits forældre argumenterede længe og intenst med skoledirektøren, og med støtte fra Fritz's klasselærerinde Heidi blev Fritz ikke smidt ud af skolen.

Dagen efter blev der smidt en molotov-cocktail ind af Fritz's forældres vinduer og hans klasselærerinde's bil blev smadret med baseball-bats. Fritz's forældres hus brændte ned, og da de ikke havde nogen brandforsikring, måtte de flytte i lejlighed.

Dagen efter Molotov-"uheldet" passede Fritz Tobias op udenfor skole-området, og tævede ham, så han brækkede begge arme. Da det ikke kunne bevises at det var Fritz, der havde gjort det, blev han ikke smidt ud af skolen.

Der gik en lang periode, hvor der ikke skete noget. Fritz begyndte at gå i ungdomsklub, og lærte stille og roligt at affinde sig med tilråbene og skældsordene. Familien boede i et primært meta-human-beboelseskvarter, og Fritz havde mange venner blandt banderne i området. Fritz fik sig en kæreste, og havde det egentligt ganske godt.

Omkring Fritz 18-års fødselsdag fangede han Tobias og nogle af hans venner i gang med ødelægge Fritz's knallert. De kom i slagsmål, og da Tobias og hans venner løb bort, havde Fritz igen brækket Tobias' arm. Hans knallert var dog ødelagt.

2 dage efter blev hans forældres bil sprunget i luften, mens hans forældre og hans kæreste sad i den. Fritz's umiddelbare reaktion var absolut fortabelse. Hele hans liv, hele hans familie og alle han havde døde i den eksplosion. Den

eneste, der stod tilbage, var hans tidligere klasselærerinde Heidi, som hans forældre havde bevaret kontakten til, selvom Fritz havde forladt folkeskolen. Hun ringede til ham umiddelbart efter hun hørte om "ulykken", og sammen begyndte de at forberede begravelsen. Fritz var bitter, og selvom han ikke havde nogle beviser for det, ønskede han at hævne sig på Tobias; -om ikke andet så blot for at gøre noget. Heidi fortalte ham at det ikke ville bringe de døde tilbage igen, og han ikke måtte søge hævn.

Om morgenen på begravelsesdagen begav han sig til Heidi's hus for at følges med hende til kirken. Hoveddøren stod åben, og inde i stuen lå Heidi på gulvet. Hun var blevet voldtaget og derefter stranguleret. På væggen var der skrevet med spraydåse "RACE-FORRÆDER!". Et eller andet gik i stykker inde i Fritz. Uden overhovedet at kigge sig tilbage forlod han huset. Hans første og umiddelbare tanke var at gå direkte til Tobias og kvæle livet ud af ham. Langsomt efterhånden som vreden forlod ham og blev erstattet af nøgternt had, indså han dog det ikke var nok. Han vidste ikke om Tobias var skyldig, og selvom han var, måtte der også være andre involverede. Han gik til sine forældres begravelse med tusind tanker om mord i sit sind, og i alt den tid, hvor han stod ved kisterne, var han fuldt ud bevidst om at der skulle have stået en ved siden af ham og sørget med ham.

Da han kom hjem, ventede politiet på ham. Heidi's lig var blevet opdaget, og de ville gerne vide om Fritz kendte noget til det. Han benægtede en hver viden om det, og nævnte i øvrigt ikke nogle af hans mistanker. Han brugte eftermiddagen på at skaffe sig et håndvåben og på lære at bruge det.

Om aftenen brød han ind i Tobias' forældre hus med det formål af finde dem og dræbe dem. Inde på faderens skrivebord fandt han Humanis Policlub propaganda-materialer, og da han startede hans computer fandt han medlemslister, taler og mødelister for Humanis' Munchen afdeling. En plan formedes i hans bevidsthed, og han bemærkede datoen og stedet for det næste stormøde. Han havde 3 dage. Han forlod derefter huset.

3 dage efter ved en kirke i et af Munchen's pænere kvarterer, stod Fritz klar med omkring 20 bandemedlemmer fra en lokal ork-bande. De var alle bevæbnede med automat-våben. Humanis holdte møde inde i kirken og Fritz ville have hævn. Da de sparkede døren op til kirken, så de kutteklædte mennesker, Nazi-bannere og racistiske slogans overalt i kirken. Reaktionen faldt prompte. Orkerne åbnede ild, og mejede Humanis medlemmerne ned. Få af Humanis-medlemmerne var bevæbnede og ingen af dem besvarede ilden. Da stilheden sænkede sig over kirken og det eneste, der kunne høres, var de såredes svage klynken, gik Fritz og flæede maskerne af Humanis-medlmerne. Imens gik bandemedlemmerne rundt og aflivede de sårede.

Fritz fandt Tobias' forældres lig og Tobias. Tobias var i live, men såret. Fritz kiggede koldt på ham, og skød ham otte gange i brystkassen. Så forlod orkerne kirken. I alt blev der dræbt 37 Humanis-medlemmer.

Umiddelbart herefter tog Fritz og 4 andre af bandemedlemmerne til Berlin. Senere fandt de ud af at en af de døde Humanis var politimester og snart efter var størstedelen af banden i Munchen enten arresteret eller skudt, "da de modsatte sig arrestation".

Fritz blev 5 år i Berlin, hvor han levede af diverse kriminelle aktiviteter. Han blev medlem af The Horde, en ork biker-gang. I 2052 mødte han Matthias, som han lavede et par runs sammen med, og da jorden var begyndt at brænde under ham på grund af hans utallige sammenstød med Humanis Policlub, besluttede han sig for at tage med Matthias til Chicago og sidenhen til Seattle. Han kom til Seattle sammen med Matthias for cirka 1 år siden og har sidenhen lavet diverse runs med Redmond Runners.

Personlighed:

Fritz's personlighed kan bedst beskrives som værende som 10 kilo plastisk sprængstof med en meget kort lunte. Han er indesluttet og for det meste meget sur, og der skal ikke meget til før han eksploderer. Han er en fysisk type, og har intet problem med at tæve en person, bare fordi vedkommende er irriterende. Han kan ikke lide mennesker (Homo Sapiens Sapiens), og hvis han føler at folk behandler ham dårligt på grund af hans race, bliver han meget hurtigt meget voldelig. Egentligt vil han bare have lov til at være i fred, men det er meget svært i en storby. Han er med i gruppen, fordi han er effektiv til at true folk og kan finde ud af at skyde ting og mennesker i stykker. Han er fanatisk Humanis-hader og intet kan få til at se mere rødt end hvis en person viser sig at være Humanis-tilhænger. Han har mere end 30 døde Humanis på sin samvittighed og det har han det fint med.

Arbejdsmetode:

Fritz er generelt god til at slås; -både med skydevåben, med våben og med sine bare "spurs". Han er ikke bange for at gå i in-fight, men han ved også hvornår han ikke skal gå i kamp, som f.eks. hvis der står en trold og vifter med en økse. Så skyder han ham i stedet for. Han er bandemedlem til fingerneglene og kan for det meste lynhurtigt stable noget "infanteri" på benene, hvis der er brug for det.

Aztechnology-Jobbet

Gennem forskellige kontakter havde I fået at vide at Aztechnology var pressede. Deres mainframe var gået ned og deres sikkerhedssystemer var ude af funktion. I havde diskuteret frem og tilbage om I skulle udnytte denne svaghed eller om I skulle lade være. En Mr. Johnson kontaktede jer; han havde noget, han ville have jer til at hente i Aztech-pyramiden -en lille sort boks, og han var villig til at betale store penge for det.

I sneg jer ind i pyramiden, og var på vej op gennem en trappeskakt, da der lød en metallisk klonk ovenover jer. To store gasflasker med gassen sprøjtende ud faldt ned af trappen. Du vendte dig om for at løbe ned, men nåede kun et par få trin, før dine ben begyndte at ekse under dig. Du faldt og alt blev sort.

Name: Fritz Neuhöffen Race: Ork Sex: Male {PRIVAT }
 Height: 188 cm Weight: 100 Hair: Green Eyes: Blue
 Skin: Caucasian Age: 25 Lifestyle: low Money: 2452
 Streetname: Onslaught Karma: (15)_0 Karma Pool: 2

ATTRIBUTES:

Physical:
 Body: 9
 Quickness: 3
 Strength: 4
 Mental:
 Charisma: 2
 Intelligence: 3
 Willpower: 4

SKILLS:

General: Concentration: Specialization:
 Firearms (6) () ()
 Etiquette () Street (2) ()
 Armed Combat (2) C.I.W. (4) Spur (6)
 Stealth (4) () ()
 Biotech (1) First Aid (3) ()
 Electronics (1) Maglocks (3) ()
 Bike (1) 2-wheeler (3) ()
() () ()
() () ()
() () ()
 Essence: 0.2 () () ()
 Magic: 0 () () ()
 Reaction: 3(9) () () ()
 Language () English (4) ()
 Language () German (6) ()

Initiative: 9+4d6

Combat Pool: 5

ARMOR:

| Name: | Rating: | Conc.: | Weight: | Notes: |
|---------------|---------|--------|---------|--------|
| Control Pool: | | | | |
| Hacking Pool: | | | | |
| Magic Pool: | | | | |
| Astral Pool: | | | | |

FIREARMS:

| Name: | Type: | Mode: | Conc.: | Accessories: | Weight: | Damage: |
|-------|-------|-------|--------|--------------|---------|---------|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

| Name: | Short: | Medium: | Long: | Extreme: | Ammunition: | Caliber: |
|-------|--------|---------|-------|----------|-------------|----------|
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

PERSONAL WEAPONRY:

| Name: | Reach: | Conc.: | Damage: | Weight: |
|-------|----------|------------|------------|---------|
| Spur | <u>0</u> | <u>-/9</u> | <u>-4M</u> | |

CONDITION MONITOR:

STUN

| | | | |
|---|---|---|---|
| L | M | S | D |
|---|---|---|---|

PHYSICAL

| | | | |
|---|---|---|---|
| L | M | S | D |
|---|---|---|---|

L=+1 Tn., -1 Init.
 M=+2 Tn.; -2 Init.
 S=+3 Tn.; -3 Init.
 PHYSICAL DAMAGE OVERFLOW:

Jane "Lady Death" Doe -baggrund, personlighed & metode

Baggrund:

Det første, du husker fra din fortid var da du vågnede i en gyde i downtown Seattle. Du var iklædt en 200.000+ NuYen selskabkjole og høje sorte stilethæle. Uden på kjolen havde du en armeret trenchcoat, som var delvist smurt ind i blod. I lommen på jakken lå der en 100.000 NuYen credstick og om halsen havde du en lille brosche, som forestillede en springende sort panter.

Du kunne intet huske om hvordan du var kommet til gyden og du har ingen ide om, hvem du er. Blodet på jakken var ikke dit eget, men du har ingen ide om hvor det var fra. Du tilbragte en times tid i gyden, hvor du forsøgte at finde ud af hvordan det hele forholdte sig. Selvom du ikke kan huske hverken dit navn eller dit erhverv, kan du stadig huske en masse, som du evner; -du kan bare ikke huske hvem du er eller hvor du er fra.

Da du forlod gyden, gik du indenfor på et cafeteria, da du var meget sulten. En af de lokale begyndte at lægge an på dig på den mest høviske facon og uden overhovedet at tanke over det, greb du ham og kastede ham gennem lokalet, som om du aldrig har lavet andet. Det har du måske heller ikke...

Du har siden hen fået fat på en lejlighed og er begyndt at arbejde som shadowrunner. En magiker i din omgangskreds har identificeret dig som en physical adept, dvs. en person, som har sine kamp-kræfter gennem magi. Du har slået dig sammen med Redmond Runners og har lavet en del jobs sammen med dem.

Du har kjolen og jakken hængende i klædeskabet. En læge har bekræftet at blodet ikke er dit, men han kunne ikke finde ud af, hvis det var. Det gav dig heller ikke nogen ide om din identitet at undersøge broschen eller credstick'en. Undertiden om aftenen, når du intet har at lave, hænger du kjolen og jakken op foran dit vindue. Så sidder du med en flaske vin og undres over hvor det stammer fra og hvis det er.

Indimellem får du en mærkelig følelse af at noget minder dig om noget, der er sket før; -en form for déjà-vu. Minderne presser på og forsøger at komme igennem til din bevidsthed, men kan ikke trænge helt igennem. Du lever et godt liv nu; - hvis minderne er frygtelige, vil det så ikke være bedre, hvis du aldrig vil kunne huske?.

Personlighed:

Du har mere end nogen anden analyseret din personlighed og dine handlinger for muligvis at få en ide om hvem du er.

Du er intelligent, men analyserer ikke situationer og mennesker. Hvis du stoler på nogen, så stoler du på dem. Du handler umiddelbart efter dine instinkter og er ikke bange for at sige sin mening.

Du er forholdsvis veluddannet og du har med jævne mellemrum øjeblikke, hvor du indser noget nyt med hensyn til dig selv. Ofte når det kommer til kamp, er du meget kynisk, og undertiden skræmmer din hensynsløshed dig selv. Du reagerer refleksiøst, og ofte har du skadet eller dræbt et person så hurtigt og effektivt, at du først bagefter indser, hvad der er sket.

Du arbejder på at "aflære" de reflekser, dvs. du prøver på at lade være med at reagere pr. refleks. Det er dog svært; -de sidder godt begravet.

Metode:

Du kan kun finde ud af nærkamp, men det er du til gengæld enormt effektiv til.

Dit absolut forbløffende flotte udseende gør, at du ofte kan få informationer ud af folk blot ved at flirte med dem, og selvom du ind imellem er irriteret over at folk behandler dem som et sexobjekt istedet for som en person, er du glad for at det indimellem sparer jer for nogle slagsmål.

Aztechnology-Jobbet

Gennem forskellige kontakter havde I fået at vide at Aztechnology var pressede. Deres mainframe var gået ned og deres sikkerhedssystemer var ude af funktion. I havde diskuteret frem og tilbage om I skulle udnytte denne svaghed eller om I skulle lade være. En Mr. Johnson kontaktede jer; han havde noget, han ville have jer til at hente i Aztech-pyramiden -en lille sort boks, og han var villig til at betale store penge for det.

I sneg jer ind i pyramiden, og var på vej op gennem en trappeskakt, da der lød en metallisk klonk ovenover jer. To store gasflasker med gassen sprøjtende ud faldt ned af trappen. Du vendte dig om for at løbe ned, men nåede kun et par få trin, før dine ben begyndte at ekse under dig. Du faldt og alt blev sort.

Dette er det sidste, du kan huske.

Navn: Jane Doe Race: Human Sex: Female {PRIVAT }
 Height: 1.80 Weight: 65 Hair: Long Black Eyes: mørke
 Skin: Caucasian Age: ca. 25 Lifestyle: Middle Money: 12.564 Y
 Streetname: Lady Death Karma: _____ Karma Pool: 3

| | | | | | |
|---------------|--------------|-----------------------|-------------------|-----------------|---------------|
| ATTRIBUTES: | | SKILLS: | | | |
| Physical: | | General: | Concentration: | Specialization: | |
| Body: | <u>4</u> | Etiquette () | High (7) | () | |
| Quickness: | <u>5</u> | Unarmed <u>4</u> (5) | Martial Arts (7) | Ninjitsu | <u>8</u> (9) |
| Strength: | <u>4</u> | Athletics (5) | Climbing (7) | () | |
| | | Stealth (5) | Athletics (7) | () | |
| Mental: | | Biotech (5) | First Aid (7) | () | |
| Charisma: | <u>6</u> (9) | () | () | () | |
| Intelligence: | <u>5</u> | () | () | () | |
| Willpower: | <u>6</u> | () | () | () | |
| | | () | () | () | |
| Special: | | () | () | () | |
| Essence: | <u>6</u> | () | () | () | |
| Magic: | <u>11</u> | () | () | () | |
| Reaction: | <u>5</u> (6) | () | () | () | |
| | | () | () | () | |
| Initiative: | <u>6+4d6</u> | () | () | () | |

| | | | | | | |
|---------------|----------|--------|---------|--------|---------|--------|
| Combat Pool: | <u>7</u> | ARMOR: | | | | |
| Control Pool: | _____ | Name: | Rating: | Conc.: | Weight: | Notes: |
| Hacking Pool: | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| Magic Pool: | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| Astral Pool: | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |

| | | | | | | |
|-----------|-------|-------|--------|--------------|---------|---------|
| FIREARMS: | | | | | | |
| Name: | Type: | Mode: | Conc.: | Accessories: | Weight: | Damage: |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |

| | | | | | | |
|-------|--------|---------|-------|----------|-------------|----------|
| Name: | Short: | Medium: | Long: | Extreme: | Ammunition: | Caliber: |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |

| | | | | | |
|--------------------|----------|--------|---------|---------|--|
| PERSONAL WEAPONRY: | | | | | |
| Name: | Reach: | Conc.: | Damage: | Weight: | |
| Hands (normal) | <u>0</u> | _____ | 4S Stun | _____ | |
| Killing Hands | <u>0</u> | _____ | 4D | _____ | |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | |

CONDITION MONITOR:

| | | | | | |
|----------|---|---|---|---|--|
| STUN | L | M | S | D | |
| PHYSICAL | L | M | S | D | |

L=+1 Tn., -1 Init.
 M=+2 Tn.; -2 Init.
 S=+3 Tn.; -3 Init.
 PHYSICAL DAMAGE
 OVERFLOW:

Jean Montserrat -baggrund, personlighed og metode

Baggrund:

Jean Montserrat blev født 23 Oktober 2028 i New Orleans, Mississippi. Han var tredje søn, og under hans opvækst overlod hans forældre det meste af hans opdragelse til hans yngste storebror, Francis. Hans forældre ejede og bestyrede et lille supermarked, hvor hans ældste storebror, Thomas arbejdede. Francis og Jean blev meget knyttet til hinanden under Jean's opvækst, og Jean beundrede ham hæmmingsløst. Francis beskyttede Jean, og han elskede ham meget.

Da Jean var 16 år, blev han og Francis overfaldet og fanget på vej hjem fra en biograftur. Da de vågnede op efter overfaldet, var de i et aflåst rum i fugtig kælder, hvor den eneste oplysning var en nøgen el-pære under loftet. Der var sat mad ind til dem på en meget smuk bakke, som Francis anslog til at være antik. Da de ikke kunne komme ud af "cellen", ventede de på at deres tilfangetager skulle komme og slippe dem fri. Da døren endeligt blev åbnet, var det en spinkelt gammel mand, som åbnede den. Francis kastede sig over ham, og råbte til Jean at han skulle løbe. Dette gjorde han. Han løb alt, hvad han kunne ned af gangen, op af trappen og ud af huset. Ud på gaden stod han et øjeblik forvirret, for han var i en del af New Orleans, som han aldrig havde været i før. Husene på gaden var store villaer, men det var mørkt, og han var forvirret. Hurtigt begyndte han at løbe væk fra huset, og han nåede til sidst hjem.

Francis kom ikke ud af huset.

Jean's forældre begyndte at udspørge ham om, hvor de havde været, og hvor Francis var. Spørgsmål og beskyldninger begyndte at hagle ned over ham på et tidspunkt, hvor han mest af alt havde brug for hjælp og kærlighed. Han brød sammen, og først efter han havde grædt i næsten en time, var han i stand til at fortælle, hvad der var sket. Politiet forsøgte at lokalisere huset, men hans anvisninger var for upræcise til, at de kunne finde det.

Francis dukkede aldrig op.

Jean var sønderknust, og forsøgte forgæves at få lidt støtte hos sine forældre og hos Thomas. Selvom de aldrig sagde det, mente de at Jean ikke havde fortalt alt, og beskyldningen lå altid i luften. 2 år efter havde Jean et slagsmål med Thomas, som resulterede i at Jean flyttede hjemmefra som 18-årig.

Han flyttede ind hos en gammel særling ved navn Martin, som havde et værelse til leje. Martin var magiker, og han opdagede snart at Jean havde magisk potentiale. Han begyndte at undervise ham, og snart var Jean i stand til at klare de flest magiske ting. Jean fik et arbejde som kiosk-medarbejder, og begyndte at lave små runs for folk i kvarteret, som havde brug for hjælp.

En nat i 2050 havde han en meget ubehagelige drøm. Han drømte at han vågnede ved at der lød et blidt tap på hans vindue. Da han stod op og trak gardinet fra,

hang Francis udenfor vinduet, 3 etager over jorden. Han var bleg og så træt ud, men han smilede til Jean.

"Luk mig ind, vil du ikke nok?", sagde han, "det er koldt herude, og jeg trænger til at få varmen. Luk mig ind, så vi kan være sammen igen".

Jean frygtede, hvad der ville ske, hvis han gjorde det, og han trak i stedet gardinet for igen. Der lød en snerren udefra, og alt blev sort. Da Jean vågnede op igen, lå han på gulvet foran vinduet med gardinet trukket for.

"Drømmen" skræmte ham, og da han drømte den tre nætter i trak, besluttede han sig for at forlade New Orleans. Den næste dag tog han afsted. Siden da har han rejst rundt omkring i UCAS og CAS, og lavet diverse små-runs for forskellige mennesker.

For 2 år siden kom han til Seattle, og slog sig ned i Redmond, hvor han har boet lige siden. Han er kendt som den lokale magiker, og han har flere gange hjulpet folk med diverse ting. For cirka et år siden kom han i kontakt med Matthias, og lever nu af at lave shadowruns sammen med resten af gruppen.

Personlighed:

Jean Monserrat er på mange måder en poetisk sjæl. Han er stille og ikke specielt glad for at være uvenner med folk. Hans dæmpede opførsel og væsen gør at mange mennesker med det samme synes godt om ham. Han er et stille menneske, som næsten ikke hører til i shadowrun-miljøet. Han foretrækker at bruge sine evner til at hjælpe folk, men kan undertiden godt se nødvendigheden af at må bruge ekstreme metoder, når folk ikke vil forstå at det, de gør, er meget dumt. Han tænker før han taler, og han taler meget stille og roligt. Han er ikke til store armbevægelser, men forhindrer ikke andre i at råbe op og larme, hvis de gerne vil. Han har et realistisk syn på livet, og mener at det meste kan lade sig gøre, hvis man tænker sig om, ikke er bange for at spørge om hjælp og ellers behandler folk pænt.

Der er kun en ting han virkeligt frygter, og det er hvis "Francis" finder ham igen. Selvom han ikke ved, hvad drømmen betyder eller hvad der sker, hvis han lukker Francis ind, frygter han at få "tilbudet" en gang til. Han ved ikke om han er i stand til at sige nej igen.

Metode:

Jean er ikke særligt god til andet end magi, så det er hans primære arbejdsredskab. Han er god til at tilkalde elementals, så han har for det meste et par stykker "on hold". Når der er runs, er det som oftest Jean, der taler med folk, som ikke skal ophidses, da de fleste reagerer positivt på hans blide væsen. De andre har en tendens til at overreagere lidt, hvis deres tålmodighed bliver testet, og derfor fungerer Jean som diplomat.

Aztechnology-Jobbet

Gennem forskellige kontakter havde I fået at vide at Aztechnology var pressede. Deres ~~main~~inframe var gået ned og deres sikkerhedssystemer var ude af funktion. I havde diskuteret frem og tilbage om I skulle udnytte denne svaghed eller om I skulle lade ~~være~~ være. En Mr. Johnson kontaktede jer; han havde noget, han ville have jer til at hente i Aztech-pyramiden -en lille sort boks, og han var villig til at betale store penge for det.

I sneg jer ind i pyramiden, og var på vej op gennem en trappeskakt, da der lød en metallisk klonk ovenover jer. To store gasflasker med gassen sprøjtende ud faldt ned af trappen. Du vendte dig om for at løbe ned, men nåede kun et par få trin, før dine ben begyndte at ekse under dig. Du faldt og alt blev sort.

Dette er det sidste, du kan huske.

Name: Jean Montserrat Race: Elven Sex: Male {PRIVAT }
 Height: 1.75 Weight: 60 kg Hair: brown Eyes: green
 Skin: caucasian Age: 26 Lifestyle: middle Money: _____
 Streetname: Flash Karma: _____ Karma Pool: _____

| | | | |
|-------------------|-------------------|----------------|-----------------|
| ATTRIBUTES: | SKILLS: | | |
| Physical: | General: | Concentration: | Specialization: |
| Body: 3 | Car (2) | () | () |
| Quickness: 3 | Conjuring (6) | () | () |
| Strength: 2 | Etiquette () | Street (4) | () |
| | Firearms (2) | () | () |
| Mental: | Mag. Theory (5) | () | () |
| Charisma: 3 | Sorcery (6) | () | () |
| Intelligence: 4 | Stealth (3) | () | () |
| Willpower: 5 | Unarmed Com. (2) | () | () |
| | () | () | () |
| Special: | () | () | () |
| Essence: 6 | () | () | () |
| Magic: 6 | () | () | () |
| Reaction: 3 | () | () | () |
| | Language () | English (6) | () |
| Initiative: 3+1d6 | Language () | French (3) | () |

| | | | | | |
|---------------------|--------|---------|--------|---------|--------|
| Combat Pool: 6 | ARMOR: | | | | |
| Control Pool: _____ | Name: | Rating: | Conc.: | Weight: | Notes: |
| Hacking Pool: _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| Magic Pool: 6 | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| Astral Pool: 6 | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |

FIREARMS:

| Name: | Type: | Mode: | Conc.: | Accessories: | Weight: | Damage: |
|-------|-------|-------|--------|--------------|---------|---------|
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |

| Name: | Short: | Medium: | Long: | Extreme: | Ammunition: | Caliber: |
|-------|--------|---------|-------|----------|-------------|----------|
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |

PERSONAL WEAPONRY:

| Name: | Reach: | Conc.: | Damage: | Weight: |
|-------|--------|--------|---------|---------|
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |

CONDITION MONITOR:

| | | | | | | | | | | | |
|----------|--|---|--|---|--|---|--|---|--|---|---|
| STUN | <table border="1"> <tr> <td>L</td> <td></td> <td>M</td> <td></td> <td>S</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>D</td> </tr> </table> | L | | M | | S | | | | D | L=+1 Tn., -1 Init. M=+2 Tn.; -2 Init. S=+3 Tn.; -3 Init. |
| L | | M | | S | | | | D | | | |
| PHYSICAL | <table border="1"> <tr> <td>L</td> <td></td> <td>M</td> <td></td> <td>S</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>D</td> </tr> </table> | L | | M | | S | | | | D | PHYSICAL DAMAGE <table border="1" style="display: inline-table; width: 50px; height: 20px;"></table> OVERFLOW: <table border="1" style="display: inline-table; width: 50px; height: 20px;"></table> |
| L | | M | | S | | | | D | | | |

Shadowrun Spell-Sheet

Mage: Flash

Magical Skills:

| General: | Concentration: | Specialization: |
|----------------------------|-----------------|-----------------|
| Sorcery (6) _____ | _____ () _____ | _____ () _____ |
| Magical Theory (5) _____ | _____ () _____ | _____ () _____ |
| Conjuring (6) _____ | _____ () _____ | _____ () _____ |
| _____ () _____ | _____ () _____ | _____ () _____ |
| _____ () _____ | _____ () _____ | _____ () _____ |

Astral Attribute:

| Physical: | Mental: | Special: | Pools: |
|--------------------|-----------------------|-------------------|-----------------|
| Body: 5 _____ | Charisma: 3 _____ | Essence: 6 _____ | Magic: 6 _____ |
| Quickness: 4 _____ | Intelligence: 4 _____ | Magic: 6 _____ | Astral: 6 _____ |
| Strength: 3 _____ | Willpower: 5 _____ | Reaction: 8 _____ | |

Astral Initiative: 23+1d6

Totem Modifiers: _____ / _____

Combat Spells:

Name: Mana Bolt Force: 6
 Type: Mana Range: Line Of Sight Duration: Instant
 Target: Willpower (R) Drain: ([F/2])S Damage: (Force)S
 Fetish: _____ Exclusive: _____ Notes: SRII_s. 151

Name: Powerball Force: 6
 Type: Physical Range: Line Of Sight Duration: Instant
 Target: Body (R) Drain: ([F/2]+1)S Damage: (Force)M
 Fetish: _____ Exclusive: _____ Notes: SRII_s. 151

Name: Sleep Force: 6
 Type: Mana Range: Line Of Sight Duration: Instant
 Target: Willpower (R) Drain: ([F/2]-1)S Damage: (Force)M Stun
 Fetish: _____ Exclusive: _____ Notes: SRII_s. 151

Health Spells:

Name: Heal Force: 6
 Type: Mana Range: Touch Duration: Sustained
 Target: 10-Essence Drain: (F/2)Wound Lvl. Damage: _____
 Fetish: _____ Exclusive: _____ Notes: SRII_s. 155

Manipulation Spells:

Name: Hibernate Force: 6
 Type: Physical Range: Touch Duration: Sustained
 Target: 4 Drain: ([F/2])S Damage: _____
 Fetish: _____ Exclusive: _____ Notes: SRII_s. 157

Jonas Weezer -baggrund, personlighed & metode

Jonas Weezer blev født som dværg 16 Marts 2022 i Seattle. Begge hans forældre var mennesker og selvom Jonas udviklede sig anderledes end "normale" børn, elskede og støttede hans forældre ham alligevel. Han havde en forholdsvis normal stille og rolig opvækst i Renton som enebarn. Hans fader var læge og hans moder var doktor i filosofi, begge med arbejde på Seattle Universitet. Jonas klarede sig udmærket i folkeskolen og fortsatte med høje karakterer i gymnasiet. Han var et stille barn, som læste meget og han havde få legekammerater.

Jonas begyndte at studere medicin på universitet som 19-årig og klarede sig fint. Han begyndte at færdes sammen med de andre studerende, og var en del mere social i forhold til i folkeskolen. Han studerede på nomineret tid og det så ud til at han ville bestå eksamen til tiden og være færdig som læge som 26-årig.

En sen aften, hvor Jonas havde siddet og arbejdet på universitetet, gik han sig en tur ned til operationsstuerne på Medicinsk Afdeling. Til hans overraskelse opdagede han, at der var lys på en af stuerne. Jonas kiggede indenfor gennem ruden i døren. Indenfor var Professor Maxwell i gang med at foretage en operation midt om natten, assisteret af en sygeplejeske. Der stod en anden mand inde i operationsstuen, som så ud som om han var bevæbnet. Jonas indså hurtigt at Prof. Maxwell var i gang med at foretage en ulovlig operation under tvivlsomme sikkerhedsforanstaltninger. Netop som Jonas skulle til at vende sig om for at gå, mærkede han munden af en pistol mod sin nakke. Manden med pistolen skubbede Jonas ind af døren til operationsstuen. Manden inde på operationsstuen begyndte hidsigt og hurtigt at tale til den første mand på japansk. Jonas blev slæbt ned på Maxwell's kontor, hvor han pænt og stille og roligt fik lov til at sidde indtil Maxwell var færdig med operationen.

Da Maxwell var færdig, kom han ned og forklarede Jonas situationen. En gruppe personer af tvivlsom moralsk habitus havde kontaktet Maxwell og sagt at de vil betale ham en stor sum penge, hvis han ville udføre nogle operationer for dem. Faktisk ville de slå en stor streg over Maxwell's spillegæld, hvis han indvilligede. Han havde herefter foretaget indtil videre 8 operationer for disse mennesker. Alle operationerne havde været indoperationer af cyberware. Maxwell havde en tilbud til Jonas: Disse mennesker, som utvivlsomt tilhørte *Yakuza*'en, ville finansiere en hemmelig klinik for Maxwell i Redmond Barrrens, hvor Maxwell kunne udføre sit illegale og yderst profitable arbejde for dem. Tilbudet til Jonas lod på at hvis han var interesseret, kunne han få en tjans som assistent. Alternativet var at Maxwell måtte overlade Jonas til *Yakuza*'ens forgodtbefindende.

Jonas indvilligede prompte.

Klinikken blev etableret og mens Jonas afsluttede sit studie, arbejdede han på klinikken. I starten var han assistent ved operationerne, og senere blev han "forfremmet" til kirurg.

Siden han bestod eksamen, har han officielt levet af den del af de penge, han får udbetalt, som er renvaskede. Uofficielt har han levet dyrt og godt af de ganske generøse beløb, som hans arbejde i klinikken indbringer ham. Han har aldrig siden haft problemer med Yakuza'en, og han kender enkelte af de involverede ganske godt.

For cirka et år siden begyndte han at arbejde sammen med Redmond Runners. Han havde flere gange opereret på Filip Naxos, og Matthias kom nu og bad om hans hjælp med at undersøge nogle mærkelige mord i området. Jonas fandt snart ud af at hans viden kombineret med de andres evner, gjorde at de fungerede som et effektivt gruppe. Selvom Jonas praktisk taget intet er værd i kamp, så kan han alligevel godt bruges i gruppen, fordi hans opvækst og evner er komplementære til de andres.

Personlighed:

Jonas er på mange måder en forsker. Han interesserer sig for praktisk hvad som helst og har en meget metodisk trin-for-trin metode til at undersøge ting. Han er rimelig dæmpet, men er ikke bange for at udtale sig kritisk, hvis han føler at folk nosser rundt på et område, som han ved mere om. Han kommer godt ud af det med det meste af gruppen, selvom han undertiden er lidt nervøs ved de andres opførsel, specielt når der kommer våben ind i billedet.

Arbejdsmetode:

Jonas' primære force er hans kendskab til teknologi og medicin. Han er gruppens detektiv, som undersøger ting og vurderer frem og tilbage. Hans høje kendskab til naturvidenskaberne gør at han kan forstå spor, som de andre i gruppen ville have overset.

Når det kommer til infiltration, sabotage og spionage er Jonas nærmest ubrugelig, og som oftest holder han sig også langt væk fra dens slags. Når det kommer til egentligt voldeligheder, plejer han at smide sig ned eller løbe så langt væk som muligt. Da han ikke er SIN-less, har han ingen problemer med at tilkalde politiet.

Aztechnology-Jobbet

Gennem forskellige kontakter havde I fået at vide at Aztechnology var pressede. Deres mainframe var gået ned og deres sikkerhedssystemer var ude af funktion. I havde diskuteret frem og tilbage om I skulle udnytte denne svaghed eller om I skulle lade være. En Mr. Johnson kontaktede jer; han havde noget, han ville have jer til at hente i Aztech-pyramiden -en lille sort boks, og han var villig til at betale store penge for det.

I sneg jer ind i pyramiden, og var på vej op gennem en trappeskakt, da der lød en metallisk klonk ovenover jer. To store gasflasker med gassen sprøjtende ud faldt ned af trappen. Du vendte dig om for at løbe ned, men nåede kun et par få trin, før dine ben begyndte at ekse under dig. Du faldt og alt blev sort.

Dette er det sidste, du kan huske.

Name: Jonas Weezer Race: Dwarf Sex: Male {PRIVAT }
 Height: 1.22 Weight: 50 Hair: Blonde Eyes: Brown
 Skin: Black Age: 32 Lifestyle: Middle Money: 20056
 Streetname: Doc Karma: 15 Karma Pool: 2

| | | | |
|-------------------|-------------------|----------------|-----------------|
| ATTRIBUTES: | SKILLS: | Concentration: | Specialization: |
| Physical: | General: | | |
| Body: 4 | Armed Combat (3) | _____ () | _____ () |
| Quickness: 2 | Etiquette () | Street (3) | _____ () |
| Strength: 6 | Cybertech (6) | _____ () | _____ () |
| | Biotech (6) | _____ () | _____ () |
| Mental: | Bio-Science (4) | _____ () | _____ () |
| Charisma: 3 | Chemistry (4) | _____ () | _____ () |
| Intelligence: 6 | Fysics (4) | _____ () | _____ () |
| Willpower: 5 | _____ () | _____ () | _____ () |
| | _____ () | _____ () | _____ () |
| Special: | _____ () | _____ () | _____ () |
| Essence: 5.8 | _____ () | _____ () | _____ () |
| Magic: 0 | _____ () | _____ () | _____ () |
| Reaction: 4 | _____ () | _____ () | _____ () |
| | Language () | Latin (4) | _____ () |
| Initiative: 4+1d6 | Language () | English (6) | _____ () |

Combat Pool: 7 ARMOR:
 Control Pool: _____ Name: Rating: Conc.: Weight: Notes:
 Hacking Pool: _____
 Magic Pool: _____
 Astral Pool: _____

FIREARMS:
 Name: Type: Mode: Conc.: Accesories: Weight: Damage:

Name: Short: Medium: Long: Extreme: Ammunition: Caliber:

PERSONAL WEAPONRY:
 Name: Reach: Conc.: Damage: Weight:
 Hands 0 / 6M Stun

CONDITION MONITOR:

STUN

| | | | | | | |
|---|---|--|---|--|--|---|
| L | M | | S | | | D |
|---|---|--|---|--|--|---|

 L=+1 Tn., -1 Init.
 M=+2 Tn.; -2 Init.
 S=+3 Tn.; -3 Init.

PHYSICAL

| | | | | | | |
|---|---|--|---|--|--|---|
| L | M | | S | | | D |
|---|---|--|---|--|--|---|

 PHYSICAL DAMAGE

| |
|--|
| |
|--|

 OVERFLOW:

| |
|--|
| |
|--|

Matthias Fielden: baggrund, personlighed & metode

Baggrund:

Matthias "Walker" Fielden blev født 23/6-2026 i Saskatoon i det tidligere Canada. Hans moder var dværg prostitueret af indiansk slægt og hans fader var ukendt, men sandsynligvis dværg. Moderen tog sig ikke af Matthias, og han tilbragte de første 12 år af sit liv på et katolsk børnehjem. På børnehjemmet blev han behandlet med overbærenhed på grund af hans race, men blev ofte mobbet af de andre børn. Moderen døde i 2034 af en overdosis.

Han viste sig at være et intelligent barn, og var allerede ved at blive "adopteret" af en lokal cooperation, da han som 12-årig stak af fra børnehjemmet. Han sluttede sig til en gadebande, og levede de næste 2 år på gaden. Her fik han mange venner, blandt andet på grund af hans udprægede loyalitetsfølelse og fordi han flere gange risikerede sit eget liv for at redde hans venner.

I 2040 blev banden angrebet af en ukendt gruppe mænd, som så vidt Matthias ved dræbte alle i banden undtaget ham selv. Matthias strejfede sanseløs rundt i byen efter overfaldet, og vidste ikke, hvad han skulle gøre. Efter ikke at have spist eller sovet i en cirka uge, faldt han bevidstløs om i en gyde, og drømte en bizar drøm. I drømmen kom en stor ulv til ham, og sagde at han skulle forlade byen. Den sagde, at en stor shaman ville vente på ham i skoven, og han ville lære at følge ulvens vej, og fortælle ham, hvordan han kunne frigøre kræfterne i ham.

Da Matthias vågnede op igen, var han mærkeligt nok frisk og veludhvilet. Uden tøven og uden at kigge sig tilbage, begav han sig til fods ud af byen. Da han var nået omkring 30 kilometer ud fra byen, trådte et menneske-indianer ud af skoven, og bad ham om at følge sig. Matthias fulgte efter, og kom til den indianer-landsby, hvor han levede sine næste 10 år. Han lærte alt, hvad en indianer bør vide for at overleve i skoven, og blev oplært som wolf-shaman af indianer-shamanen, hvis navn han iøvrigt aldrig fik at vide. I stammen blev han kaldt "Ham, Der Venter På Bakken".

Som 24-årig fik Matthias en speciel besked fra "Ham, Der Venter På Bakken". I alt kortfattethed gik det ud på, at Matthias ikke hørte til i skoven, men at hans lod i livet var "at vandre blandt de hvide mænd, og lære dem hvordan verden fungerer". Han skulle rejse verden rundt, og studerer den hvide mands skikke, og vurdere, hvordan man kunne ændre den retning, deres skæbne havde taget. Efter at have modtaget beskeden, samlede Matthias sit udstyr og drog afsted.

Meget lidt vides rent faktisk om hans tid som shadowrunner fra 2050 og indtil 2053. Med sikkerhed kan det stadfæstes, at han var i Berlin, Medellin og Chicago. Matthias selv ønsker ikke selv at udtale sig om perioden, og de få mennesker han har fortalt om det, tier ofte selv stille.

Matthias har været i Seattle i cirka et år, hvor han har boet i Redmond hele tiden. Han arbejder som shadowrunner, men har meget strenge kriterier, som han vælger sine runs efter. Han har ikke noget problem med at lave lejermord, så længe han ved hvorfor den skyldige skal "afsluttes".

Personlighed:

Når man snakker fredeligt med Matthias, virker han som en meget afslappet person. Han tænker meget over de spørgsmål, man stiller ham og han hæver ikke stemmen, selv når han taler om ting, han brænder for eller imod. Han er lille, selv for en dværg, men er bygget massivt, så hans fysiske størrelse understreger den intensitet, hans stemme og øjne udstråler. Når han ikke decideret er på mission, går han klædte afslappet.

Han er wolf-shaman, hvilket betyder at han er enormt beskyttende overfor dem, han anser for at være sin "flok". Han kan være meget kølig og beregnende i kamp, indtil han eller nogen, han beskytter er i fare. Så har han en tendens til at gå bersærk og angribe med vold og magt uden at tænke på sin egen eller andres sikkerhed.

Arbejdsmetode

Matthias er meget omhyggeligt med forberedelserne til sit arbejde. Han undersøger alt med hensyn til en opgave før han går i gang med den, og lægger ofte en minutiøs plan med henblik på at klare alle former for "uheld". Uheldigvis betyder hans eget temperament, at han ofte risikerer, at han selv er den største risiko for at det går galt i den. Derfor forsøger han at undgå konfrontationer, hvis han ikke har 100% kontrol over dem. Han er næsten manisk resultat-orienteret og har meget lidt tålmodighed med folk, som "laller" rundt.

På lang afstand er han mest effektiv med magi, selvom han undertiden også bruger sin bue til at skyde folk med. Han kan ikke finde ud af at bruge skydevåben og mener i øvrigt at de larmer for meget i forhold til hvad de udretter.

Han er ganske effektiv med et sværd, og han er ikke bange for at gå i nærkamp. Han har fundet ud af, at fordi hans *Conjuring*-skill er så lav som den er, kan det bedre betale sig for ham at gå i nærkamp med ånder, frem for at banishe dem.

Selvom han er oplært hos en indianer, forstår han nok af moderne teknologi til at vide, at det ofte er nødvendigt med en eller anden elektronisk tingest for at kunne klare en opgave. Heldigvis kender de andre en del til den slags.

Aztechnology-Jobbet

Gennem forskellige kontakter havde I fået at vide at Aztechnology var pressede. Deres mainframe var gået ned og deres sikkerhedssystemer var ude af funktion. I havde diskuteret frem og tilbage om I skulle udnytte denne svaghed eller om I skulle lade være. En Mr. Johnson kontaktede jer; han havde noget, han ville have jer til at hente i Aztech-pyramiden -en lille sort boks, og han var villig til at betale store penge for det.

I sneg jer ind i pyramiden, og var på vej op gennem en trappeskakt, da der lød en metallisk klonk ovenover jer. To store gasflasker med gassen sprøjtende ud faldt ned af trappen. Du vendte dig om for at løbe ned, men nåede kun et par få trin, før dine ben begyndte at ekse under dig. Du faldt og alt blev sort.

Dette er det sidste, du kan huske.

Name: Matthias Fielden Race: Dwarf Sex: Male { PRIVAT }
 Height: 1.18 Weight: 40 Hair: long blond Eyes: brown
 Skin: Amerindian Age: 27 Lifestyle: Low(5) Money: _____
 Streetname: Walker Karma: _____ Karma Pool: _____

| | | | |
|-------------------|-------------------|------------------|-----------------|
| ATTRIBUTES: | SKILLS: | Concentration: | Specialization: |
| Physical: | General: | | |
| Body: 3 | Sorcery (6) | () | () |
| Quickness:x2 2 | Conjuring (1) | () | () |
| Strength: 4 | Etiquette () | Street (3) | () |
| | Stealth (2) | Forest (4) | () |
| Mental: | Armed Combat (3) | Edged Weap. (5) | Sword (7) |
| Charisma: 2 | Proj. Weapon (2) | Bows (4) | Compound (6) |
| Intelligence: 3 | Mag. Theory (4) | () | () |
| Willpower: 6 | () | () | () |
| | () | () | () |
| Special: | () | () | () |
| Essence: 6 | () | () | () |
| Magic: 6 | () | () | () |
| Reaction: 3 | () | () | () |
| | Language () | Iroquis (3) | () |
| Initiative: 3+1d6 | Language () | English (6) | () |

| | | | | | |
|---------------------|--------|---------|--------|---------|--------|
| Combat Pool: 6 | ARMOR: | | | | |
| Control Pool: _____ | Name: | Rating: | Conc.: | Weight: | Notes: |
| Hacking Pool: _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| Magic Pool: 6 | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| Astral Pool: _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |

FIREARMS:

| Name: | Type: | Mode: | Conc.: | Accesories: | Weight: | Damage: |
|-------|-------|-------|--------|-------------|---------|---------|
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |

| Name: | Short: | Medium: | Long: | Extreme: | Ammunition: | Caliber: |
|-------|--------|---------|-------|----------|-------------|----------|
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |

PERSONAL WEAPONRY:

| Name: | Reach: | Conc.: | Damage: | Weight: |
|-------|--------|--------|---------|---------|
| Hands | 0 | | 4M_Stun | |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |

CONDITION MONITOR:

| | | | | | | | | | | |
|----------|--|---|---|--|---|---|--|---|---|--|
| STUN | <table border="1"> <tr> <td>L</td> <td>M</td> <td></td> <td>S</td> <td></td> <td></td> <td>D</td> </tr> </table> | L | M | | S | | | D | L=+1 Tn., -1 Init. M=+2 Tn.; -2 Init. S=+3 Tn.; -3 Init. | |
| L | M | | S | | | D | | | | |
| PHYSICAL | <table border="1"> <tr> <td>L</td> <td>M</td> <td></td> <td>S</td> <td></td> <td></td> <td>D</td> </tr> </table> | L | M | | S | | | D | PHYSICAL DAMAGE OVERFLOW: <table border="1"><tr><td> </td></tr></table> | |
| L | M | | S | | | D | | | | |
| | | | | | | | | | | |

Shadowrun Spell-Sheet

Mage: Walker

Magical Skills:

| | | |
|----------------------|----------------|-----------------|
| General: | Concentration: | Specialization: |
| Sorcery (6) | () | () |
| Conjuring (1) | () | () |
| Magical Theory (4) | () | () |
| () | () | () |
| () | () | () |

Astral Attribute:

| | | | |
|--------------|-----------------|-------------|-----------|
| Physical: | Mental: | Special: | Pools: |
| Body: 6 | Charisma: 2 | Essence: 6 | Magic: 6 |
| Quickness: 3 | Intelligence: 3 | Magic: 6 | Astral: 6 |
| Strength: 2 | Willpower: 6 | Reaction: 6 | |

Astral Initiative: 21+1d6

Totem Modifiers: Combat: +2d6 / Detection: +2d6
Forest Spirits: +2d6 /

Combat Spells:

Name: Mana Bolt Force: 6
 Type: Mana Range: Line Of Sight Duration: Instant
 Target: Willpower (R) Drain: ([F/2])S Damage: (Force)S
 Fetish: Exclusive: Notes:

Name: Power Bolt Force: 6
 Type: Physical Range: Line Of Sight Duration: Instant
 Target: Body (R) Drain: ([F/2]+1)S Damage: (Force)S
 Fetish: Exclusive: Notes:

Name: Stun Bolt Force: 6
 Type: Mana Range: Line Of Sight Duration: Instant
 Target: Willpower (R) Drain: ([F/2]+1)M Damage: (Force)S Stun
 Fetish: Exclusive: Notes:



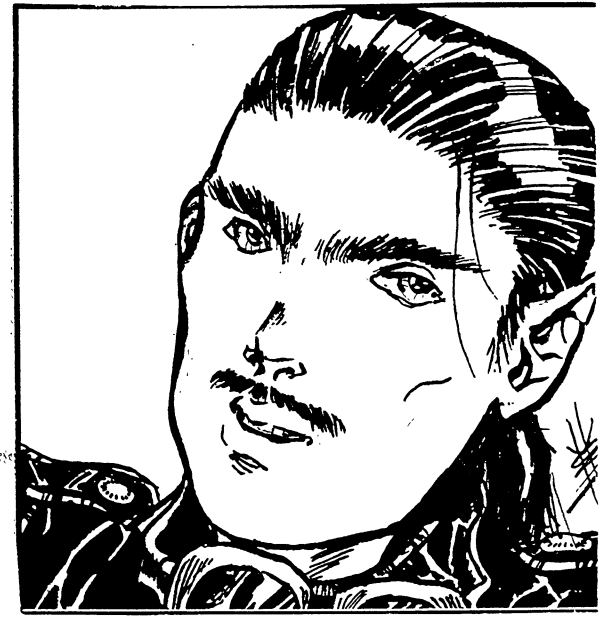
FIXIT



WALKER



LADY DEATH



FLASH



ONSLAUGHT



AXE