

# Dødens Åndedræt

## 1 FOROMTALE

---

### **LAS VEGAS**

En af de meste indflydelsesrige casino-direktører i Las Vega modtog for knap en time denne anonyme e-mail.

"Om fem timer vil en dødelig virus blive spredt ud i Las Vegas. Størstedelen af byens indbyggere og gæster vil dø.

Den eneste måde du kan frelse byen på, er at overføre \$100.000.000 til min bankkonto.

Du bedes gøre pengene klar med det samme. Kontonummeret vil du modtage om fire timer.

Den dødelige virus vil blive spredt med det samme, hvis myndighederne forsøger at evakuere byen.

Dette er ikke en tom trussel. Beboerne på den vedhæftede adresse er allerede smittet. Det er for sent at redde dem. Men du kan forsat redde millioner af andre menneskers liv."

Scenariet begynder en time senere. Spilpersonerne er professionelle folk, der på kort tid skal forhindre, at krisen udvikler sig til en katastrofe.

Der er fire timer til deadline.

**REGLER:** Spycraft D20.

**BEMÆRK:** Scenariet er stærkt inspireret af tv-serierne "24 Timer" og "Las Vegas". Forhåndskendskab til tv-serierne eller reglerne er ikke noget krav.

## 2 CREDIT

---

Særlig tak til Peter Brodersen og Mike Ditlevsen, der i scenariet Tempo har sat ord på en række af de aspekter, som dette scenarie også benytter. Faktisk er et par afsnit "lånt" og kun lettere omskrevet fra scenariet Tempo – og scenariet arbejdstitel er "Tempo Redux".

Spilpersonerne, settingen og stemingen i scenariet er inspireret af tv-serierne "24 timer" og "Las Vegas" – og til dels de mange "CSI" serier. For at få en bedre fornemmelse af billeder, tempo og klipning, kan jeg kun anbefale at se et par afsnit af nogle af serierne.

Scenariet er spiltester med spillere fra TRC – Taastrup Rollespilsklub; Peter Brodersen, Lars Bech Nielsen, Louise Kusk, Brian Asmussen og Rasmus Wagner.

## 3 OPBYGNING

---

Der er to parallelle plottråde – hvis indvirkning på hinanden skaber scenariet.

I spillet er der en lang række spor, hvis formål blandt andet er at overvælde spillerne, og tvinge dem til at træffe en række hurtige beslutninger og konklusioner, idet der ikke er tid til at undersøge alle spor helt til ende. Det samme angår en lang række af de bipersoner, spillerne møder. Det bør ikke være tydeligt om en biperson har noget med sagen at gøre eller ej, og udspørgning af bipersoner udtømmer normalt ikke mængden af mistænkte, idet hver biperson kan henvise til flere øvrige bekendte eller kolleger, der måske ved noget mere. Der er således inkluderet en række lister over tilfælde navne til personer, som spillerne kunne vælge at undersøge. Her har du mulighed for at opremse navn, for hver eneste biperson, spillerne vælger at bruge tid på at snakke med, og det er således spillernes opgave at vurdere, om en biperson er vigtig eller ej.

Helt centralt for scenariet er skelettet i form af en Clue-Chain, der beskriver den retning som forskellige spor kan styre spilpersonerne i. Det vil til dels også kunne fungere som et flowchart for handlingen og give et overblik over de hvordan de vigtigste bipersoner agerer undervejs.

Gruppen af spilpersoner er af rollespilshensyn nogenlunde velfungerende. Dette er ikke et intrige-scenarie, og der vil let kunne spildes tid, hvis alle har et par indre dæmoner, de skal nå at få afløb for i løbet af scenariet. Ikke desto mindre er der stadigvæk et par emner, der kan have relevans undervejs:

### 3.1 ET ORD OM SPILSTIL:

Gør det klart fra starten af, at spillersonerne har udstyr, der gør, at alle altid er i kontakt med hinanden. Udgangspunktet er små, trådløse headsets, samt små videokameraer der kan sættes på jakken – samtidig har alle små lommecomputere, der kan sende og modtage relevant informationer. I praksis betyder det at spillerne altid kan – og er opfordret til at – blande sig og hjælpe andre, selvom deres spilperson ikke er fysisk tilstede dér, hvor der sker noget. Man vil i praksis altid være tilstede i scenen i en eller anden forstand.

Selvom scenariet er skrevet til Spycraft D20, er det ikke meningen, at reglerne skal fylde så meget, at de kommer til at stå i vejen for spiloplevelsen. Du skal ikke bruge reglerne til mere end højst nødvendigt – og derfor er der heller ikke gjort specielt meget ud at skrive stats ned på bipersonerne (der har du frie hænder til at justere som det passer dig, for at få scenariet til at køre bedst muligt)

### 3.2 HANDOUTS

Stort set ingen – genoptryk af foromtalen og et kort over Las Vegas. That's all folks.

### 3.3 HJÆLPEMIDLER TIL SPILLEDEREN

- Lidt om Las Vegas
- Clue-Chain
- Random Names list
- Casino, nightclub, restaurant liste...
- Appendiks med stats på bipersoner.

Formålet er, at understøtte spillelederens muligheder for at improvisere undervejs uden at spillerne opdager det. Scenariet er bevidst ikke specielt detaljeret, da det i så fald ville få de fleste spillere til at drukne i data. Ved at sætte løse rammer, hvor der er plads til selv at fylde ud, får spillederen frie hænder til at fokusere på spillet.

Der er ikke et fast klimaks – i stedet skal du bare lade handlingen bevæge sig fremad og lade spillerne styre retningen. Det skulle gerne få en dramatisk slutning, hvor du har ansvaret for at iscenesætte en god forløsning på scenariet, der passer til spillernes valg undervejs. Det kan være alt lige fra at jage en skurk igennem smalle kældergange frem til en indeklimate-central, hvor en aerosol-spreder står klar – eller et skuddrama i en mørk gyde mod de arabiske terrorister. Måske går byen i panik, og en nye lokal dommedag truer – eller også kan byens gæster og indbyggere stå op til endnu en dag uden at vide hvad der er sket.

### 3.4 TROUBLESHOOTING

Det værste der kan ske undervejs er, at spillerne taber pusten og går i stå. Måske fordi de opgiver at løse opgaven eller fordi de drukner i informationer. Meningen med scenariet er at stresser spillerne – ikke ødelægge hele spiloplevelsen. Så går scenariet

i stå, må du skubbe det i gang med det samme – fx kan spillerne modtage en telefonopringning om at en af deres mistænkte er blevet set i en bil to gader fra hvor de opholder sig. Eller også får de et afgørende spor fra en ekstern kilde, der kaster nyt lys på sagen.

Et andet problem er, at spillerne ikke finder ud af, at der er to forskellige parallelle plot-tråde, der er hvilket ind i hinanden. Det vil dog være rimelig svært at overse det, hvis du sikrer dig, at spillerne inden for den sidste time af scenariet finder ud af, at der godt nok er stjålet biologiske våben fra Farezone 4 laboratoriet hos USAMRIID, men at de aerosoller der er spredt ud i casino-direktørens hjem kun er influenza-virus

## 4 PLOTTET

---

*Ok, begge forbrydere er lidt "langt ude" – men bagtanken har dog været, at det ikke skulle være helt vildt utroværdigt. Ellers havde det været et scenarie om hævngherrige naziter, der ville sprede de biologiske våben ud over Las Vegas fra en zeppelin.*

Spilpersonerne er en sammensat gruppe af professionelle agenter, der bliver sat sammen for at gribe ind da Las Vegas bliver udsat for en terrortrussel.

Direktøren på casinoet er i forbindelse med "firmaet". Der er næppe nogen tvivl om, at pengene skal skaffes – og det er faktisk det mindste problem. Alt taget i betragtning er det en lille sum.

Men "Firmaet" ved også, at de er nødsaget til at gøre noget mere – for hvis det lykkedes for denne galning at slippe godt fra sin afpresning, vil der ikke gå lang tid inden det går ud over nogle andre. Og på et eller andet tidspunkt vil den dødsensfarlige virus blive sluppet løs.

Penge og kontakter er ikke noget problem for "Firmaet" og spilpersonerne. Men sagen bliver kompliceret af et stort tidspres og et ubehageligt sammenfald af omstændigheder, hvor der er to forskellige sammensværgelser at afsløre.

Handlingen bliver skudt i gang af en forsker i epidemisk krigsførelse beslutter sig for at afpresse de casinoer, der har været den store vinder i hans tragiske liv med ludomani, der er endt med personlig fallit, skilsmisse og et liv lagt i ruiner.

Afpresserens handlinger får dog den konsekvens, at en anden forskers forsøg på at sælge en farlig virus til en international terrorist kan blive afsløret.

Spilpersonernes udfordring bliver at opklare begge sager uden at lade sig forblinde af nemme løsninger og blive ledt på de vildspor, der opstår, når de forskellige spor i hver sag krydser hinanden.

Det er ikke nødvendigvis nemt for spillerne at "vinde" scenariet ved at opklare begge sager – men det er heller ikke din opgave som spilleleder, at gøre det helt umuligt.

Ideelt vil scenariet følge et handlingsforløb hvor spilpersonerne i begyndelsen efterforsker begge sager parallelt, og sikker oplever en del frustration over, at brikkerne i puslespillet ikke helt vil passe sammen. Der vil være alt for mange spor at følge og alt for lidt tid til at få et ordentligt overblik. Først når det går op for spillerne, at de sidder med brikker til to forskellige puslespil, kan de få redt alle trådende ud. Den sidste fase i scenariet kan byde på flere muligheder, hvor tidspreset kan fremtvinge forskellige valg – fx om hvilken af de to sager, der er vigtigst at opklare.

Tidspresset skal under hele scenariet være tydeligt for spillerne. Det gøres ved at så snart spillerne er briefet om reglerne og baggrunden, at starte nedtællingen på køkkenur eller tilsvarende. Herefter har spillerne fire timer til at opklare sagen. Når tide er gået, vil der kun være begrænset mulighed for at spille flere scener. Alt i alt vil det derfor aldrig tage mere end fem timer at spille scenariet.

## 5 FLOW..

---

Spilpersonerne får deres briefing – sker i et eksklusivt mødelokale tidligt på morgenen (det er forsat mørkt). Der er mulighed for at tage lidt opvarmning med hver spiller ala – hvad lavede du for en time siden, da casinodirektøren ringede til dig. Og hvordan er du havnet i mødelokalet??

Første scene: Spilpersonerne opsøger en casino direktørens familie, der er syge af influenza – selvom alle tror, der er tale om lungepest. Det er muligt at skaffe beskyttelsesdragter, da en leverandør af den slags udstyr har en udstilling i messehalen i tilknytning til forsker-konferencen (spillerne må selv finde ud at hvordan de skaffer dem).

Herefter er de lidt på egen hånd, og kan følge de forskellige muligheder i den store clue-chain.

For at spillerne kan "løse" scenariet, skal de gennemskue, at der er tale om to parallelle handlingsforløb – der nemt kan blive forvekslet med hinanden.

### 5.1 PLOT 1; AFPRESNING OG HÆVN

Skurkene (kort): 2 desillusionerede brødre – den ene ludoman og USAMRIID forsker og den anden en falleret advokat og sidegadeveksler.

### 5.2 PLOT 2; SALG AF BIOLOGISK VÅBEN

Skurkene (kort): En korrupt USAMRIID forsker og en gruppe top-professionelle muslimske terrorister.

### 5.3 EFTERFORSKNING I LAS VEGAS

Der er tale om en af de tættest overvågede byer i USA – måske endda i hele verden. Indendørs på casionerne er der næsten ingen gemmesteder for overvågningskameraerne udover hotelværelser og toiletter, og udenfor er der også en intensiv overvågning af fortove og andre fodgængerarealer omkring The Strip. Samtlige shoppingcentre, butikker, kiosker, benzinstationer, mindre hoteller, moteller, striplubber og bryllupskapper er også videoovergået. Selv trafikken bliver overvåget af kameraer.

Tilsammen har spilpersonerne adgang til en overvældende mængde af datakilder – det være sig satellitbilleder af Las Vegas og omegn, casinoerne og hotellernes

kundedatabaser, bankoplysninger, offentlige arkiver, artikeldatabaser – og selvfølgelig også internettet.

De har også kontakter, der kan foretage informationssøgninger for dem, hvis de ikke selv har tid til at gøre det sure arbejde. Det drejer sig både om specialister hos CTU, casinoets sikkerhedscenter, Las Vegas Metropolitan Police og kontakter hos "Firmaet" samt kontakter hos efterretningstjenester som CIA, NSA og FBI, eller hos banker, forsikringselskaber og telefonselskaber. Og listen bliver bare ved...

Det største problem for efterforskningen er dermed at få sorteret i mængden af data.

Der er med andre ord tale om et bundløst hav fyldt med spor – og talrige røde rejer :o) Detaljeringsgraden på alle spor kan hele tiden drives længere i dybet og flere detaljer kan presses og klemmes ud af alting.

Alene undersøgelsen af casino-direktørens hjem, vil kunne præsentere spilpersonerne for en række spor – fingeraftryk, forskellige spor fra fibre, skoaftryk, tabte hår, mikroskopiske hudflager, kiksekrummer og så videre. Selve annordningen til at sprede de aerosolle influenza-bakterier består af forskellige produkter, der kan købes i forskellige dagligvarebutikker, og hver komponent kan spores tilbage til en fabrikant. Oven i hatten er der vidneudsagn, krydstjekning af benyttede mobiltelefoner i området, indsamling af billeder fra lokale trafikameraer – etcetera, etcetera.

#### 5.4 IDEER TIL SCENER

Skurken sidder og spiller poker på et casino. En af spilpersonerne er nødsaget til at sidde ned sammen med ham og spille, for dermed at finde ud af noget mere om ham – det skal være på et tidspunkt, hvor det endnu ikke er klart, at forbryderen er alene om sin plan. Måske som åbningsscene, hvor det er den "falske" skurk, der spiller.

Hotellabyrinter gør det meget svært at skygge/overvåge folk

Hvis der kommer et vira Outbreak, er der mange præster og prædikanter i byen, der måske vil gå på gaderne og tilbyde folk frelse.

## 6 PLOT 1;

---

### **MOTIV: PENGEAFPRESNING OG DESPERATION**

De skyldige: En DCP/SPB forsker og hans bror

Hvad er der sket før: DCP/SPB forskeren har deltaget i Epidemi-konferencen i Las Vegas de to foregående år, hvor det har forårsaget en kraftig ludomani. Inden for det sidste år, hans kone forladt ham, hans hus er kommet på tvangsauktion og hans gæld vokset ham langt over hovedet.

### 6.1 BAGGRUND

I et forsøg på at få hævn over casinoerne, som har sat gang i hans ludomani, vil han forsøge sig med pengeafpresning. Han er udmærket klar over, at han ikke vil slippe godt fra det i længen – men har allieret sig med sin svoger, der har en fortid som advokat for en række mere eller mindre skumle sidegadevekslere og pyramideselskaber.

Derfor sender til en anonymiseret email til de ti mest indflydelsesrige casino-direktører i Las Vega. Budskabet er, at terroristen har placeret et antal bomber i byen – og at bomberne vil sprænge om 18 timer, hvis der til den tid ikke er indsat 10 millioner dollars på en konto, der endnu ikke er oplyst.

For at bevise, at der ikke er tale om tomme trusler, er den ene casino-direktørs familie blevet smittet med influenzaen – ved at valg af skæbne, er det sket i for den direktør, som passer "firmaets" casino i Las Vegas. Dermed bliver spilpersonerne bragt hurtigt ind i sagen. Grunden til at det lige blev Casino Morengo's direktør er så også, at forskeren har mistet flest penge på netop det casino.

Forskeren har stjålet laboratorie-prøver på en kraftig influenza, der giver de samme symptomer som lungepest – men langt fra er lige så farlig eller smitsom. Ved at frigive influenzaen, vil de afpresse casinoerne for ialt \$100 millioner – et i sammenhængen latterligt lavt beløb. De håber på, at hvert casino vælger at betale – og så bagefter vil forsøge at spore pengene frem til de skyldige. Her er det så planen, at overføre \$90 millioner til WHO og gemme de resterende \$10 millioner af vejen på en konto på Cayman øerne (de penge skal via en fond betale for uddannelse til forskerens børn og i det hele taget være en økonomisk reserve).

Der er placeret anordninger der spreder influenza ud over byen på fem forskellige lokaliteter – tre store casinoer, lufthavnen og universitetet. Men for at sløre deres spor, har broderen besøgt en lang række af lokationer. Deres bagtanke er, at det måske nok kan lykkes nogen at finde den ene eller to af dem, hvorved at de kan signalere, at der er tale om en alvorlig og ægte trussel.

Hvis de oplever problemer med at få udbetalt pengene, vil de være villige til at "handle" – de vil melde ud, at der er tale om en ægte trussel, som åbenbart ikke bliver taget alvorligt. Og at de derfor vil udløse en aerosol-spreder på et navngivent casino om kort tid – hvilket også giver spilpersonerne chancen for at haste af sted, og måske endda afmontere anordningen inden det er for sent (og skulle spilpersonerne komme frem for sent eller ligefrem være "heldige" at de får indåndet aerosollerne, vil det ikke være specielt farligt for dem (selvom de måske ikke vil være klar over det).

Deres nødplan er at forsøge at forlade Las Vegas så diskret som muligt, hvis noget går galt.



## 6.2 SPOR

De to mænd har lagt en rimelig detaljeret plan inden de tog af sted til Las Vegas – og de har begge en drejebog med på en PDA, så de kan se hvad de skal gøre hvornår og hvordan. De har begge en mobiltelefon med, som de vil bruge et nødstilfælde.

Det er nemt at følge forskerens adfærd i Las Vegas, da han ikke forsøger at skjule sig. Når det er tid til at overføre pengene, vil han besøge en netcafe – og styre overførslen af penge. Herefter vil han forsøge at forlade byen i en udlejningsbil, selvom han dog egentlig ikke regner med at slippe bort.

Svogeren prøver at holde sig væk fra de store casinoer mv. hvor der er intens video-overvågning. Han skifter ofte tøj og prøver at skjule sit ansigt bag kasket og solbriller. Han benytter tre forskellige netcafeer undervejs, for at sende anonyme mails til casinoet. Til transport har han en udlejningsbil.

Han har i ugen op til skaffet sig falske (hjemmelavede) id-papirer, der giver ham en identitet som en offentligt ansat fra Las Vegas's Rådhus (Teknisk forvaltning). Han har derudover stjålet en ægte kasket og jakke fra rådhusets depot, samt stjålet en varevogn – den brugte han hele den dag, hvor han var ude og sætte anordninger op. Siden har den stået gemt af vejen i en udlejningsgarage. Ved hjælp af sit falske id, har han fået adgang til air-condition anlæg alle de steder, hvor anordningerne er sat op – samt en række andre steder; hvor han enten ikke fik lejlighed til at placere anordningen – eller som udelukkende blev besøgt, for at lægge falske spor ud (ved fx at have besøgt et casino uden at placere en anordning, kan de opnå, at casinoet tror der er en anordning, og skabe lidt panik og større betalingsvillighed ved at gøre det umuligt at finde anordningen).

Så snart at pengene er overført vil begge mænd ødelægge deres PDA med drejebogen – selve PDA bliver slået i stykker og smidt ud, mens hukommelseskortet bliver knækket og forsøgt smeltet med en lighter.

Ingen af de to mænd har falsk id-papirer, og dermed er de relativt nemme at opspore. Svogeren benytter dog ikke sine kredit-kort i Las Vegas, men han har også hævet \$10.000 i sin bank dagen inden afrejsen.

Efterforskning: Det er – alt i alt – relativt nemt for agenterne at finde frem til de to mænd, hvis de altså får øjnene op for, at der er tale om to forskellige parallelle sager. Når forskeren er identificeret, vil en omfattende database-søgning der krydstjekker hans familie med lufthavnens passager-liste afsløre hans svoger – der også optræder i forskellige politi og FBI databaser.

Det er også til at følge begge mænds færden rundt i byen (specielt forskeren der ikke forlader The Strip på noget tidspunkt). Svogeren har været rundt i byen i forklædning som en servicetekniker fra en lokal air-condition reparatør – han har blandt andet været på tre store casinoer, i lufthavnen og på det lokale universitet.

## 6.3 ANORDNINGEN

"Bomben" er tydeligvis hjemmelavet for relativt få penge. Den består af et forseglede reagensglas og en tilknyttet anordning der kan åbne/ødelægge glasset. Der er desuden en integreret ventilator, der kan sprede vira. Bliver anordningen opstillet i fx en ventilations-skakt, vil vira hurtigt kunne sprede sig i en bygning.

Anordningen er lavet således at den aktiveres gennem en indbygget timer. Timerne er tilsvarende opbygget således, at den kan fjernkontrolleres ved at sende en SMS med en kode til en tilkoblet mobiltelefon. Når anordningen aktiveres tændes ventilatoren og en strømspænding får reagensglasset til at splintres.

Selve reagensglasset er stjålet fra CDC's lager – og er samme model som også USAMRIID bruger (hvilket er med til at flette de to plottråde sammen). Der er tale om en relativ dyr model, som kun sjældent bliver brugt kommercielt – og som kun kan købes direkte fra fabrikken (der ikke sælger til privatpersoner). Reagensglassene er ikke til identificere nærmere inden for det tidsrum der er til rådighed.

Alle de andre dele er købt i Walmart, der har butikker over hele USA.

## 7 PLOT 2;

---

### **MOTIV: SALG AF PEST-BAKTERIER TIL TERRORIST**

De skyldige: En desillusioneret USAMRIID forsker og hendes arabiske terrorist kontakter.

#### 7.1 BAGGRUND

USAMRIID forskeren har været i Congo og andre afrikanske stater, og er dybt frustreret over, at den vestlige verden ikke vil benytte de nødvendige penge på at udvikle vacciner mod de mange epidemi-sygdomme, der jævnligt er i udbrud i Afrika.

Forskeren vil sælge en pest-bakterie til terrorister, som kan blive benyttet i et terror-angreb mod en vestlig hovedstad. Hun forestiller sig, at sygdommen trods sin farlighed ikke vil gøre mere end begrænset skade – ikke mindst fordi at hun ikke tror, at terroristerne har de fornødne faciliteter til at fremdyrke bakterierne i større mængde. Sygdommen vil dræbe nogle tusinder borger, hvilket er et frygteligt, men nødvendigt offer. I omfang med hvor mange mennesker der mister livet på grund af epidemi-sygdomme i Afrika, vil det være et relativt lavt antal – og deres død vil tvinge de vestlige regeringer til at bruge flere penge på forskning i vacciner. Og dermed vil det hele falde ud til fordel for de uskyldige i Afrika.

Hvad er planen: Forskeren er kommet i kontakt med en anden forsker fra xxx, der har kontakt til de arabiske terrorister.

#### 7.2 SPOR:

## 9 BAGGRUND: DE TO USAMRIID FORSKERE

---

Den hævngherrige ludoman: Spillede slet og ret sit liv bort på firmaets casino. Konen har forladt ham og huset solgt på tvangsauktion. Gælden er forsat rimelig stor. Han har igennem sit livs krise forsat med at passe sit arbejde – og har besøgt en psykolog på basen. Psykologen har vurderet, at han benytter arbejdet til at holde sig selv kørende, og ikke set grund til at anbefale ham fjernet fra arbejdet. I stedet har psykologen indstillet ham til behandling for ludomani og til en kort betalt ferie.

I skjul har han allieret sig med sin bror og udtjent en plan for at afpresse casinoet.

Fra USAMRIID laboratoriet har han stjålet en smitbar influenza virus med et accelereret sygdomsforløb.

Baggrund den naive idealist: Hun har rejst meget i Afrika, og bryder sig ikke om at have oplevet talrige problemer på meget nær hånd. Hun er dyb forarget over, at USA (og resten af den rige verden), stort set ignorerer problemerne, da det "kun" går ud over afrikanerne. Det er ikke specielt rationelt, men hun er nået frem til, at det er på tiden, at Vesten får problemerne tættere ind på kroppen – og dermed bliver tvunget til at bruge de nødvendige midler til forskning (der i den store sammenhæng er småpenge i forhold til hvad der fx bliver brugt på forskning til "lukksus" problemer for de rige – som fx fedmesygdomme, barnløshed og andre livsstilssygdomme).

Hendes problem er, at hun har haft svært ved at tro på, at terroristerne ikke går helt amok med bakterierne, som hun vil sælge til dem. Hendes mål er, at få vesten til at åbne øjne for problemets alvor – og ikke at forsage dommedag. Hun har dog lade sig overbevise om, at terroristerne ikke har ressourcerne til at massefabrikerer mere bakterie – selvom det givet vis ikke er helt sandt. Hendes egentlige svaghed er, at hun ser rationelt på sagen, og slet ikke i sit inderste hjerte, kan tro på, at terroristerne vil være villige til at masseproducere bakterien og forsage en dommedag (der jo også vil kunne ramme dem selv) – hun er med andre ord ikke helt i stand til at forstå, at terrorister handler ud fra idealisme, der sjældent er rationel.

## 10 BAGGRUND: TERRORISTERNE

---

Sheiken er en kendt sympatisør med en række islamistiske bevægelser – herunder terrorister. Han er velformuleret, veluddannet og fuldt ud i stand til at fremstå som en rationel forretningsmand og ikke den idealist han i virkeligheden er.

Han har kontakter til mange terrorister, som han også finansiere.

CTU i Los Angeles er klar over hans tilstedeværelse i staterne, men har ikke grebet ind overfor ham – for det første fordi at man ikke har nogle håndgribelige beviser, sekundært fordi at det i praksis er umuligt for regeringen at gribe ind overfor en milliardær i tæt familieforbinding til det Saudiarabiske kongehus. Dermed har man i stedet valgt at overvåge ham tæt, for derigennem at prøve at finde frem til de forskellige terrorceller han er i kontakt med – og i sidste ende tage fat i dem inden de gør noget.

## 11 BAGGRUND: FIRMAET

---

Firmaet er en hemmelig amerikansk efterretningstjeneste der opererer både internationalt og i USA. Agenterne kender ikke særlig meget til organisationen, men har i deres briefing fået at vide, at de handler med præsidentens autoritet og ikke er underlagt andre end præsidentens sikkerhedsrådgiver.

Agenterne i firmaet arbejder enten fuld tid for firmaet, og har ikke længere nogle officielle bånd til deres tidligere arbejdsplads. Af og til benytter Firmaet sig af sine kontakter i andre efterretningstjenester og organisationer til at låne enkelte medarbejdere til særskilte opgaver.

Firmaet finansiere sine aktiviteter ved en række mindre bidrag fra kontakter i andre efterretningstjenester, der kan skjule pengestrømmen, da de i forvejen ikke er underlagt nogen form for revision.

Derudover har Firmaet ejerskab over en lang række helt almindelig firmaer, hvis datterselskaber giver også Firmaet adgang til en dæk-identiteter, der kan bruges af agenterne.

En af firmaet store forretninger er ejerskabet af et stort casino i Las Vegas, hvor det kun er direktøren og få udvalgte medarbejdere, der kender til Firmaets involvering.

## 12 RANDOM NAMES

---

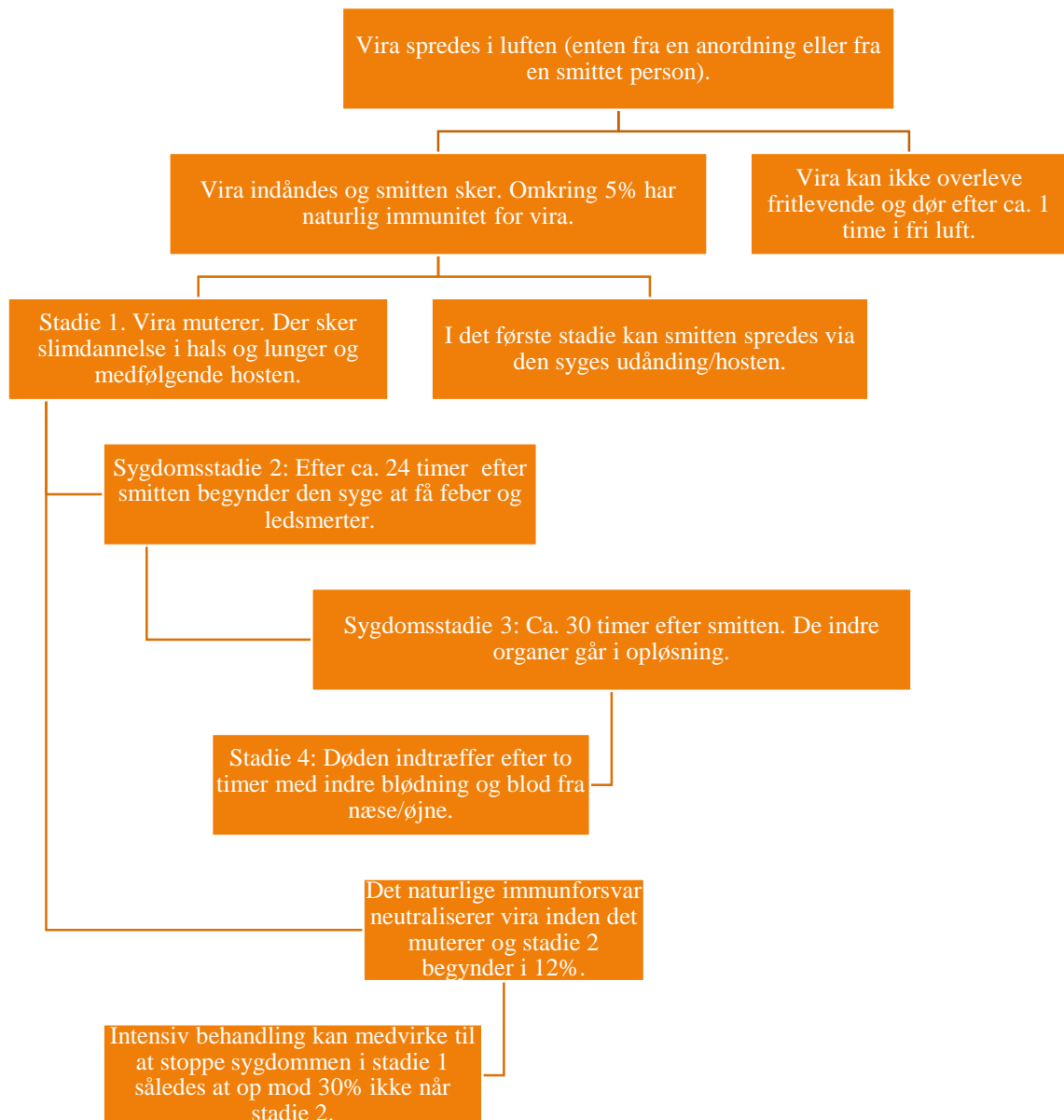
Når spilpersonerne møder en npc, har du brug for at et navn. Tag endelig et fra listen, så de ikke alle sammen hedder Mike, Sandy og Gonzales.

Lloyd Wilner	Lana Rogne
Jay Allan Muncey	Miriam McGee
Robert Christian	Charlotte Sanders
Michael Lewis Hyde	Debbie Reese
Larry Donald Brown	Josie Barger
Sterling Price Johnson	Alice Burke
Richard Clark Perry	Criselda Spritzer
Daniel Leverne Ackerman	Jenice Remak
Michael Anthony Bodamer	Meggan Milbrett
David Leroy Collins	Magdalen Mooreland
Danny Lee Smothers	Erinn Saalfran
Keith Taylor	Melaine Meaker, Coyote Girl
Frederik Whittemore	Marceline Barabas
James Rolands	
Larry Craig Higginson	Clarita Derbez
Stephen Earl Larsen	Carmencita Ernesto
John Robert Pierini	Juana Garcia
Howard Glenn Morrison	Paloma Ruiz
Gerald Wilfred	Rosa Rivero
Joseph Edward Bower	Susana Camacho
Timothy Carter	Alicia Ramirez
Carl James Cue	Teresita Gonzales
Joseph Andrew Garcia	
Richard Griffith	Alejandra Galeana
Steven Howe	Alejandro Vazquez
Rick Timothy	Carlos Hernandez
Richard Yelland	Enrique Lopez
Frank Dale Hammond	Fernando Garrido
Michael Delano Blea	Gabriel y Rivaz
Billy David Hill	Jose Rana
Willard Vernon Johnson	Raul Orozco
Eddie Molino	Pablo Morales
	Pedro Guerrero

# 13 VIRA

Den smittede familie har spor af virus i sig (der dog er muteret efter inkubation) – og der er måske også originale vira i huset. Kan måske spores tilbage til USAMRIID, hvor den er stjålet fra.

## 13.1 FORLØB



# 14 VEGAS?

---

## **FRISTED OG ÅNDEHUL.**

### **CASINOERNE = LABYRINTER**

#### 14.1 DUMMIES GUIDE TIL LAS VEGAS

De færreste af os har været i Las Vegas, og det er ikke noget krav, at kende byen som sit eget barndomskvarter, for at få scenariet til at fungerer. For at hjælpe lidt på vej, er her nogle korte noter, der kan være en hjælp til at formidle byens stemning og forskellige kvarterer.

Las Vegas er syndens hule, byen der aldrig sover. Og på en og samme tid en flot kulisse for alt det positive ved den amerikanske drøm og et grusomt nådesløst underholdnings-maskineri. Las Vegas er drømme og mareridt. Ufattelig rigdom og dybeste armod. En turistmagnet i særklasse omgivet af knastør og brændende ørken.

Centralt i byen er The Strip – den mest fashionable og neonbelyste del af Las Vegas Blvd. Her ligger de største og mest kendte casinoer på rad og række.

Casinoerne i anden række ligger side om side med bryllups-kirkerne.

Casinoerne der prøver at trodse tyngdeloven.

**De grimme forstader** er slum og bandekriminalitet. Tænk på South Los Angeles.

**De polerede forstader.** Middelklasse. Du kender typen af huse fra utalle sit-coms.

**De fornemme forstader.** Husene er sjældent udstyret med mindre en fem værelser, et par badeværelser, tilhørende stuer, samt pool, palmetræer i haven og en garage til mindst to biler. Sikkerhedssystemerne er dyre og helt i top og de eneste grimme mennesker er enten overdrevent rige eller ansat til at passe på hus, have og pool. Biler i den prismæssige mellemklasse vækker automatisk opsigt og politiet er sammen med private vagtværn hurtige til at rykke ud, hvis nogle opfører sig "upassende". Der er normalt stille og roligt både i dag og natte-timerne.

Ørkenen og bjergene

Lufthavnen



## 14.2 CASINO / HOTEL

Stratosphere Tower - hotel & casino \*\*\*

Camelot

Caesars Palace

Casino Flamingo

Aladdin Resort & Casino \*\*\*\*

Arizona Charlies East Hotel \*\*

Blue Moon Gay Resort \*\*

Freemont Hotel & Casino \*\*

Golden Nugget Hotel & Casino \*\*\*\*\*

Hampton Inn Summerlin \*\*

Jockey Resort Suites \*\*\*

MGM Grand \*\*\*\*\*

Paris \*\*\*\*\*

Royal Resort \*\*\*

Sahara Hotel & Casino \*\*\*

Stardust Resort & Casino \*\*\*

The Mirage \*\*\*\*\*

Bellagio \*\*\*\*\*

Tropicana Resort & Casino \*\*\*

Doubletree Club Airport Hotel \*\*\*

## 14.3 NATKLUBBER

Studio 54 at the MGM Grand Hotel & Casino

Baby's at the Hard Rock Hotel

Club Light at the Bellagio Hotel & Casino

House of Blues at the Mandalay Bay Hotel & Casino

Coyote Ugly at the New York New York Hotel & Casino

Club Ra at the Luxor Hotel & Casino

Club Rio at the Rio Hotel & Casino

Insomnia at the Aladdin Hotel & Casinos

The Dragon at the Mandalay Bay Hotel & Casino

#### 14.4 RESTAURANTER

Benihana Village - Exceptional Japanese and Chinese cuisine

Rainforest Café, MGM

Top of the World Restaurant & Lounge, Stratosphere

Charlie Palmer Steak House Restaurant - Four Seasons Hotel

William B's American Cuisine - Stardust Resort-Casino

Rosemarys Restaurant

Pamplemousse French Restaurant

Battistas Italian Restaurant (just behind the Flamingo Hilton)

Eiffel Tower French Restaurant, Paris

Ricardos Mexican Restaurant - MGM Grand Hotel & Casino

Aureole Gourmet American Restaurant, Mandalay Bay

All American Bar & Grille (Rio)

Bella Luna Ristorante Italiano

Big Dog's Cafe & Casino

Bob Taylor's Ranch House

Ralph's Diner (Stardust) - 50's style Dining;

Stiener's Pub

Tony Roma's, A Place For Ribs

Yellow Rose Cafe (Texas Hotel)

Pullman Grille, The (Main Street Station)

Planet Hollywood (Caesars Palace Forum Shops)

Faktaboks

USAMRIID

U.S. Army Medical Research Institute of Infectious Diseases. Har hjemme på Fort Detrick i Maryland.

CDC/SPB

Centers for Disease Control and Prevention har hovedkontor i Atlanta. Underafdelingen Special Pathogens Branch (SPB) har ansvaret for efterforskning af epidemier – herunder også ansvaret for terrorangreb med biologiske våben.

Fakta om Epidemi Efterforskning (muligt handout?)

Formålet med efterforskningen af et epidemi-udbrud:

Opstilling af karakteristik for sygdommen og bekræftelse af udbrudet.

Identificering af årsag, smitekilde og smitteform.

Identificere sygdomstilfælde og kontakter gennem overvågning og kontakt-sporing.

Identificerer risikofaktorer.

Udvikling af strategier for kontrol og forebyggelse.

Overvågning og evaluering af indsatsen.

Efterforskningskridt i forbindelse med biologisk terrorisme

Efterprøvning og test til identifikation af sygdommen

Definering af smittespredning og smittested.

Indstille indsats og behandling fra "Strategic National Stockpile".

Iværksætte en epidemi-respons – herunder overvågning, epidemi-efterforskning og udvikling/implementering af kontrol strategier for udbruddet.

Så snart at et pest-udbrud er bekræftet, skal patienter med febrile vejrtrækningssymptomer og andre symptomer på pest, opfordres til at søge hjælp så de kan blive diagnosticeret og behandlet.

Patienter henvises til anviste klinikker og/eller hospitaler hvor læger og sygeplejersker med viden om pest-sygdomme vil evaluere, diagnosticere og behandle patienterne.

Alle i et udbrudsområde med hoste og/eller feber (over 38,5 C) skal øjeblikkeligt behandles med antimikrobialer mod formodet lungepest. Hvis behandlingen afventer test-resultater der bekræfter at patienten har lungepest, vil chance for overlevelse reduceres kraftigt.

Det er svært, at indsamle prøver, da pest bakterier har svært ved at overleve i det fri – og derfor også kun udgør en begrænset kort-tids risiko for mennesker i smitteområdet så længe at de smittede er i effektiv karantæne.

