

Your dreams are not true

Case file No. 351562-5



Written & Conceived by

HN.

## Your dreams are not true...

Är ett scenario i vad jag hoppas skall vara bästa X-files stil. Huvudpersonerna som är helt vanliga människor, i ett (nästan) helt vanligt Amerika, som får ta konsekvenserna av vad regeringen förnekar att den försöker dölja döljer. Om du hänger med I resonemanget. Ett par tips innan vi börjar:

- 1) Läs igenom karaktärerna först (finns längst bak).
- 2) Reaktionskortet finns ett par sidor ifrån slutet för utdelning enligt markering i texten. Det som står på dem är även skrivet i texten när de skall användas. De kan med fördel också användas så att den spelare som de gäller får stanna kvar medan de andra skickas ut. Detta ger mera liv åt dem.
- 3) Finns det saker som du inte gillar så ta bort dem. Historien skall berättas. Det är det enda som räknas.
- 4) **Låt inte spelarna titta på karaktärerna innan de har valt. Det förstör ganska mycket!**

Själva historien fortlöper som följer:

### Las Vegas, Nevada

Jennifer vaknar upp ur en drogad mardröm och finner sig själv arresterad för mordförsök och bedrägeri. Hon förs till en cell i väntan på att transporteras till Portland, Oregon. Hon har inget minne överhuvudtaget av vad som har hänt innan hon vaknade på ett "sleazy" hotellrum i Las Vegas.

Samtidigt träffar polisen Ian Leary en man i mörk kostym i en gränd efter att han har förföljt och tappat bort en misstänkt till ett bankrån. Ian varnas för att den misstänkta som han kommer att få i uppdrag att frakta svävar i stor fara och får under inga omständigheter komma till skada. När Ian återvänder till stationen så får han order att en viss Jennifer DaSilva Combs omedelbart skall transporteras till Portland, Oregon. Färden mot norr påbörjas omedelbart. Anledningen till att den utförs med bil är att det är väldigt bra sätt att få undan Ian ifrån "rampljuset" då han har varit inblandad i en dödsjutning av en ung kille.

Precis innan avfärd dyker Special Agent Robert S. Anderson upp och begär att få åka med. Något han kan göra eftersom de åtal som har väckts är federala brott. Hans historia är att Jennifer måste bevakas eftersom hon är kronvittne. Vad de andra inte vet är att Robert är utsänd för att övervaka

den första som har lyckats fly ifrån anläggningen i Littlefield, och man vill se hur den första lyckade försökspersonen (specimen) klarar sig i det fria. Han skall också se till att både Jennifer och Ian fångas in när försöken är slutförda.

Med herrens välsignelse begynna vi sålunda:

## Prologue

### Dreamland or Dreamtown?

#### Scene I

Jennifer:

*"Du vaknar långsamt. Som ur en slow-motion sekvens som sakta drar sig upp till normalhastighet. Du ligger på en hjärtformad säng. Du är helt naken. Rummet går i röd plysch. Till och med sängöverkastet är gjort i röd plysch märker du när du tittar på golvet. Utanför blinkar en neonskylt i ångestfyllt blått Drömstaden visar sitt sanna ansikte märker du när du tittar bredvid dig där det ligger någon och snarkar. Han ser ut att vara i 50-årsåldern. Han är skallig och förhållandevis fet. Du har inget minne av att du har kommit hit, eller varför du ligger helt naken i sängen bredvid honom. Du känner dig som om du håller på att tända av efter en riktigt kraftig herointripp..."*

Vad gör du?

SL: Hennes kläder och andra eventuella saker ligger utspridda i rummet. Rummet ligger på 4:e våningen. Det ögonblick hon försöker gå därifrån så kommer polisen att anlända för att arresteras henne. Hur långt hon kommer innan hon blir tagen är upp till dig. Kanske hon försöker fly med hjälp av brandtrappan. Den går ner till baren som ligger vid receptionen. När hon blir tagen så dyker det upp en civilpolisman som läser upp hennes rättigheter:

*"You have the right to remain silent.*

*If you give up that right anything you say or do can and will be used against you in a court of law.*

*You have the right to an attorney.*

*If you can not afford one. One will be appointed for you by the court. Do you understand these rights as I have given them to you?"*

Efter detta så transporteras hon ner till Central Precinct av en patrol car. Där hon sätts i en cell av den klassiska typen. Oputsade stenväggar, fällbritsar fastskruvade i väggen med ett par slitna filter på. Ett svart galler ut mot gången från golv till tak. Cellen är omgiven av andra likadana. Den mittemot är fylld av prostituerade som väntar på att behandlas av byråkratin. Kanske frågar någon Jennifer något. Kanske börjar hon prata. En av de som sitter i cellen jobbar för samma man som Robert.

#### Scene II

*Ian: "Du och din kollega jobbar kvällsskiftet. Allt är lugnt då helt plötsligt radion vaknar*

*-All units in the area we have a 187 at the corner of Maryland Parkway and St Patrick Avenue!*

*-This is L56 responding! Svarar Jim och slår på sirenerna.*

*-Perpetrator considered armed and dangerous. Hörs det då ifrån radion.*

*Ni ser honom på andra sidan gatan när han dyker in i en gränd."*

SL: Förföljer Ian? Se till att han gör det och att hans kollega kommer lite på efterkälken. Detta möte måste äga rum. Passar det inte här så arrangera det någon annanstans.

*"Du stannar upp efter ett tiotal meter. Det finns inte en levande själ framför dig. Hur det kan ha hänt kan du inte förstå. Hade han försökt komma undan längs en brandtrappa så hade du sett det. Det finns dessutom ingen möjlighet att han kan ha sprungit igenom hela gränden ty den slutar i en tegelvägg. Precis när du hunnit inhämta all denna information så glider det fram en man ur en skugga lite längre fram. Kondensröken döljer honom för ett ögonblick. Han går runt en gammal soptunna och står framför dig oklanderligt klädd i en mörk kostym. Den långa mörka rocken han bär fladdrar lite i den svaga vinden.*

*-You do not know me but I'm here to warn you. There are shallow waters ahead."*

Mannen berättar att Ian kommer att få ett nytt uppdrag och att han måste vara väldigt försiktig. Det är stora krafter i rörelse här. Ingeting är vad det verkar vara. Han säger också till honom att ha flickan under noga uppsikt. Han ger inte många fler upplysningar utan försvinner iväg tyst och försiktigt samtidigt som Jim dyker upp i gränden. Av den misstänkte syns inte ett spår. Om de skulle förfölja honom så tappar de snart spåret.

#### Scene III

Efter kvällspasset så kallas Ian in till sin chef. Captain Holden (ser ut och uppför sig nästan till 100% som Sipowicz i serien NYPD Blue, dvs han är en kort, rundlagd, skallig, mustaschprydd mänsklig version av en buffel). Han berättar att p.g.a. den beklagliga dödsskjutningen så är Ian ett hett ämne i pressen. Därför kommer han att få ett lite annorlunda uppdrag. Ett vittne skall föras till den federala domstolen i Portland, Oregon. Detta skall då ske med bil för att få bort Ian ifrån hetluften utan att behöva säga att han har tagit semester. När han har sagt detta så knackar Robert på dörren och inträder när chefen har sagt "kom in!" Robert presenterar sig och producerar alla handlingar o dyl. som behövs för att han skall kunna följa med på resan. Chefen samarbetar men det märks väldigt tydligt att han bara gör det eftersom han måste. Ian och Robert får med sig Jennifers fil när de går. De kan nu bekanta sig med varandra om de vill. Det finns en polisbar som heter The Rift 5 min gångväg ifrån stationen.

#### Scene IV

Nästa morgon: Ian blir inkallad till chefen så fort han dyker upp på morgonen. Chefen förklarar att uppifrån kommer order om att han skall vara diskret.

*"Jag säger inget om du stannar ett par dagar i Reno. Du är väl därifrån."*

Ian skall sedan kvittera ut en bil och hämta fången

#### Scene V

*"Längst ner till vänster ligger cell 23. Den misstänkta sitter hopkrupen på britsen i cellen. Hon ser väldigt bra ut, har blont färgat hår och är sådär lagom solbränd. Enkelt men smakfullt klädd i vit topp, slitna jeans och har*

*för mycket utsmetad mascara på sig. Hon kan omöjligt var äldre än 20. Det känns lika tråkigt varje gång du möter någon som hon. Du har sett tillräckligt många för att kunna känna igen en callgirl ögonblickligen."*

## Road of Dreams

### Scene I

#### Avfärd:

Reaktionskort 1 till Robert:

*"Övertyga dem om att ta Interstate 15 och sedan Highway 93 norrut. Säg att maffian inte väntar sig det och att det alltid bättre att ta det säkra före det osäkra."*

SL: Beskriv flytande hur Nevada ser ut (Staten består nästa uteslutande av öken). Kartan sitter längst bak. Visa den gärna för spelarna, speciellt Ian som står för vägplaneringen).

### Scene II

Ian: *"Värmen är speciellt tryckande på så här mitt dagen. Den dallrande hettan får dig att inte vilja önska din värste fiende att bli utlämnad i den."*

Då får du syn på något annorlunda. Det står en flicka/kvinna, det är svårt att se, och liftar i längs vägen. Det syns på henne att hon inte trivs här. Det som också slår dig är att det är olagligt att lifta här.

SL: Flickan som står och liftar är naturligtvis Sarah och det är meningen att den ansvarskännande Ian skall plocka upp henne. Tar han inte sitt ansvar så får du ta till något annat. T.ex. en punktering.

Det blir så småningom kväll. Beskriv en underbar solnedgång. En av karaktärerna ser ett föremål på natthimlen. Bilen stannar och radion slås ut. Om någon dristar sig till att titta på klockan så kommer den personen att märka en tidsförlust på åtta min. Efter vad som verkar ett ögonblick senare så fungerar allt normalt igen.

Nattlägret blir lagom att lägga i Ash Springs.

### Scene III

SL: Jennifer blir inlåst i en cell. Den ser ut som om den kommer direkt ur en västernfilm vilket även inbegriper ett fönster som hon kan se natthimlen genom.

Ge Jennifer Reaktionskort 1:

*"Som ifrån ingenstans vaknar du av en sång, ur en sång. En sång som fyller dig och kallar dig. De finns därute. Du kan känna dem. Utan att du förstår hur så befinner du dig bakom fängelset. Du längtar efter att få träffa dem. Du vet var de finns."*

Robert och Ian tar in på hotellet som ligger en liten bit ifrån polisstationen. Det är byggt i tre våningar. Om de inte identifierar sig när de ska beställa rum så kommer receptionisten att titta konstigt på dem men ändå göra som de säger. Det enda rum som är ledigt är sviten högst upp. Det är nämligen en konferens i staden.

Robert ska ges Reaktionskort 2:

*"När de andra har somnat kan det var bra läge att avge rapport."*

Sarah vaknar:

*"Det är ovanligt tyst och stilla. Allt är som det var när du somnade förutom att Robert saknas. Det känns också som om någon spelar musik någonstans. Men den hörs liksom inte. Den verkar bara finnas i ditt huvud. Någonstans söderut kommer den ifrån."*

SL: Går hon ner så ser hon Robert och kan förfölja honom.

En stund senare så blir Ian väckt av fängelsevakten som har tappat bort Jennifer. Cellen är tom och fortfarande låst.

Robert: Han ser ett underligt ljussken längre bort. Det verkar komma från ett litet bestämt område. Det lyser väldigt starkt. Kontrollerar han det inte så märker han att Sarah finns där och att hon dras emot ljusen.

Jennifer står på en liten höjd inne på en rivningstomt. Hon är omgiven av glittrande, små ljus som verkar röra sig kring henne i en yster dans.

Sarah: *"Du känner att det kallande ropet, den underbara musiken kommer ifrån de underbara lekande ljusen. De talar ett språk som du känner att du borde förstå men inte kan. Du känner dig så märkligt dragen till dem..."*

Ian: Dyker upp precis då ljusen har försvunnit. Han lär undra vad som har hänt.

SL: De kommer att försvinna så fort någon ger sig till känna, eller efter lagom stund. Vad som händer efter detta är upp till dem. Ian får bestämma vilken väg de skall ta sedan. För spänningens skull så kan det gärna uppmuntras att de tar 375 över Rachel eftersom det är den väg som går närmast Area 51.

#### Scene IV

SL: Avfärd tidigt nästa morgon. När de sätter dig i bilen så låt någon uppfatta en glimt av att de är bevakade. Om de undersöker så hittar de inget. Jennifer känner att de är bevakade hela tiden, men hon vet inte varifrån eller vem.

Beskriv turen som ganska tråkig och varm. Efter ytterligare ett par händelselösa timmar per bil så börjar det bli dags att få sig någonting till livs. De kan hitta en trevlig vägrestartang. Den ligger typiskt längs vägen och parkeringen är fylld med en blandning av lastbilar, husbilar och vanliga personbilar. Det är ett truckersställe där man kan få det mest amerikanska från en servitris klädd i rosa som heter Sheila.

#### Scene V

Jennifer. Reaktionskort 2:

*"Någon finns här. Någon du inte kan se. Någon som är här för att döda dig. Ni måste härifrån. Ni kommer att bli dödade. Du måste lyckas övertala dem om att ni måste härifrån. Går inte det så bli hysterisk."*

SL: Det finns inga mördare här. Ingen som vill dem illa. Efter att detta avhandlats så är det dags för avfärd igen.



## Scene VI

SL: Tanken måste fyllas. Är det gjort så hitta på något annat. De glider in på en mack bestående av en rad med fyra pumpar samt en sliten affärsbyggnad. Bakom huset står ett antal slitna bilar i varierande skick. Allt är dammigt och slitet. Inne i affären står en overallklädd kille och vinkar.

Reaktionskort 3 till Jennifer:

*"Du kan se för din inre syn att det står män med automatvapen gömda bakom den illa medfarna byggnaden som innehåller den obligatoriska affären där man kan köpa både det ena och det andra. Du vet att de finns här. Du vill absolut inte gå in. Du tänker in heller låta någon annan göra det. Fortsätt att jaga upp dig. Bli så småningom hysterisk."*

På detta kort så står det att Jennifer får en föraning om att de kommer att bli överfallna av män med automatvapen. Det är fullkomligt sant. De finns bakom och i byggnaden. De kommer inte att skjuta för att döda så gänget (rollpersonerna) kommer att kunna komma undan med blotta förskräckelsen och lite kulor i bilen.

Reaktionskort 3 till Robert:

*"Sabotera bilen så att den bryter ner efter ett tag. Se till att den inte går att laga utan hjälp."*

Efter att han har gjort detta så kan ni fortsätta med...

## Scene VII

*"Bilen som hittills har fungerat som en schweizisk klocka stannar plötsligt utan förklaring. Det är mörkt. Det har länge varit dags att stanna men den där staden eller motsvarande inrättning som skulle kunna bidra med nattläger har ni inte kommit till ännu."*

Ian: Detta har oroat dig en stund, Det verkar faktiskt som om ni är vilse.

Alla: Inte en själ syns till. Ni måste ha kommit vilse någonstans längs vägen. Vägen ni körde på är alldeles för liten för att kunna var utmärkt på den karta ni har. En bit till vänster (ungefär 200 m) så lyser det bakom den bergskam som löper parallellt med vägen.

SL: Få dem att titta över kanten.

*"När ni försiktigt tittar över kanten så ser ni direkt orsaken till att hela dalen lyser som om det fortfarande var dag. Stora byggnadsstrålkastare uppmonterade i en cirkel ger ljus åt ett stort antal människor i vita skyddsdräkter som arbetar med ett stort föremål halvt täckt av en presenning. Föremålet i sig själv skiftar i beige och ljus blågrå och verkar ha varit (då det var helt) diskus format med en diameter på tiotalet meter. Patruller av soldater i ökenuniformer bevakar minsta sten, minsta förtorkad växt. Precis när du har lyckats inhämta all denna visuella information så förändras bilden då en svart bil glider in i ljuset. Den stannar framför föremålet och tre personer kliver ut "*

Om Jennifer får tag i Kikaren så kan hon identifiera Cancerman:

*"Ett luktninne gör sig påmint när du ser hur han tänder en cigarett. Du vet konstigt nog vilket märke av cigaretter han röker. Morley. Ett minne av ett vit rum dyker upp i ditt huvud. Det är fyllt av skräck, allt verkar så främmande. Det enda som verkar åtminstone avlägset välbekant är lukten av cigaretttrök.*

SL: Plötsligt börjar soldaterna röra sig i deras riktning, Det verkar som om de har fått upp ett spår. Flykt tillbaka till bilen? Hittar en annan bil övergiven (stor röd Ford, körd av två andra som jagar UFO)  
Om de inte tar bilen eller kommer på något annat lika smart så blir de fångade. Se Appendix I

#### Scene VIII

Bilen glider tyst genom ökennatten. Det är ingen som säger någonting. Ni börjar känna er trötta.

Jennifer: *"Du befinner dig i ett rum. Det är vitt, konturlöst. Du är omgiven av starkt ljus. I mitten av rummet står det ligger operationsbord du ligger på. Du har endast någon slags filt på dig. Ljuset är så starkt, så vitt. Du lägger märke till att någon rör sig i rummet men detta något är suddigt. Du kan inte se vad det är. Skräcken fyller dig. Måste fly. Måste. Men du kan inte röra dig. Ian står helt plötsligt och tittar på dig. Han säger:*

-Your dreams, they are not true..."

*"Vad gör han här hinner du tänka innan..."*

*"Du vaknar som ur en dröm. Ian sitter fortfarande och kör. Han tittar lite konstigt på dig..."*

Beskriv att det går en liten stund där det inte händer någonting. Fortsätt sedan med:

Reaktionskort Sarah

*"Du kan inte andas, du kvävs inne i bilen, du måste ut. Känna vinden mot ansiktet, kunna se himlen."*

Jobba dig upp till att bli fullkomligt hysterisk.

När hon får stopp på bilen så beskriv hur hon springer rakt ut i ingenstans När de sedan får tag i henne så märker Ian att hon har ett litet ärr bakom örat. Det är rött och väldigt färskt.

SL: De fortsätter genom natten. Jennifer märker att det bränner lite bakom örat. Hon har ett precis likadant ärr som Sarah har.

Om de lägger kompassriktningen och jämför med kartan så finner de att de borde komma fram till Highway 375 längre fram.

## Endgame

### Scene I

Reaktionskort 4 till Robert:

Du har fått order om att avsluta uppdraget. Du skall ta in dem i byggnaden och ta hand om dem. Ian och Sarah är "expendable". Jennifer måste överleva. Hitta på en bra ursäkt för att få dem att gå in. T.ex. att ni kanske kan hitta någon att fråga med tanke på bilen.

*"Vägen ni följer leder in i en dal som bär tydliga spår av bebyggelse. Något slags formationer, cirklar ligger utlagda i ett rutnät. Utlagda är nog inte rätt ord. De är byggda så här. Detta är en bas för ICBM (InterContinental Ballistic Missile). Den måste vara övergiven. Hur skulle ni annars kunna ha kommit så långt utan att bli stoppade? Utan att ha sett en enda skylt eller människa varna för att ni var på väg in på militärt område.*

*Det finns ett par byggnader längre bort. Framför den största av dem står en svart splitterny Ford Explorer med tonade rutor. Den är något dammig."*

SL: För de som kan sin X-files så är anläggningen, förutom den stora byggnaden, stulen ur ett avsnitt som heter Apocrypha (avsnitt 16, 3:e säsongen). Byggnaden är ett lager med tillhörande lastkaj. Forden står precis framför lastkajen som är 2 m hög och ca 20 m lång. In till byggnaden leder 5 lastportar samt en ståldörr som sitter i en av dem. Inuti är det mörkt och tyst, fylld med lårar (de innehåller vapendelar och andra militära förnödenheter) och till vänster när man kommer in så finns en trappa ner i underjorden. Ett tunnelsystemet knyter samman missilsystemet. Dörrarna är inte låsta. Det är alltså fullt möjligt att komma in till missilramperna som dock inte håller några missiler längre. Om de är konstruktiva och lyckas med en bra plan. "So be it". Då kan du berätta hur de kommer undan för den här gången och sedan berätta vad det hela går ut på. (Project Aegis). Annars så blir de fångade.

Gångarna är mörka och tysta. De kommer att springa på En död soldat som har 4:e och 5:e gradens brännskador över hela kroppen. Han är klädd i ökenuniform och har en MP5.

Så tänds ljuset. Det hörs springande steg i korridoren. Det är soldater som snabbt och metodiskt avsöker området.

*"Ni är totalt omringade. Soldater klädda i ökenuniformer siktar på er med MP5:or. Så dyker en civilklädd man upp i havet av uniformer. Han hälsar på Robert som går fram till honom, viskar ett par ord och försvinner sedan bort genom mängden män. En gång vänder han sig om. Det verkar nästan som om han ångrar vad han har gjort..."*

## The End

### Epilogue

Ian: Du vaknar upp i din säng med en fruktansvärd huvudvärk. Så här bakfull har du inte varit på väldigt länge. Exakt hur länge kommer du inte ihåg. Inte heller vad du har gjort de senaste dagarna. Det känns som om det är något som har hänt. Något viktigt. Men du vet absolut inte vad det är. När du kommer till stationen så frågar de hur semestern har varit. Lite orolig svarar

du att den gick bara bra. Det blev nog lite för mycket fylla bara. När du blir tillfrågad om var bilen har blivit av så vet du inte riktigt vad du skall säga...

Sarah: Du vaknar i din egen säng hemma. När du pratar med din föräldrar så säger du att du hittades hopkurad bakom en container i Cheyenne. Det verkar konstigt tycker du. Du kommer nämligen inte ihåg någonting av vad du har gjort den senaste tiden. Det enda som inte stämmer är att du har ett klart minne av öken. Varifrån vet du inte eftersom du aldrig har varit i någon. En sak till är värd att komma ihåg. Du har ett litet ärr bakom vänster öra. Det skrämmer dig att tänka på det. När natten faller så är du utlämnad till dina drömmar. Drömmar som du inte kan komma ihåg men som innehåller en sådan djup fruktan att du tror att du skall snart dö. Exakt i det ögonblicket så kommer en underlig frid över dig med en underbar himmelsk musik...

Jennifer: De gör saker med dig. Du vet inte vad eftersom de drog dig hela tiden. Den enda tid du är medveten om är den som du tillbringar emellan experimenten. Ensam i en kall cell, hopkrupen under en varm filt. Den värmer dig inte. Du fryser så. Detta fortgår en längre tid som du inte har den minsta uppfattning om hur lång den är. Så en dag vaknar du på en smutsig madrass. Nålen i din arm berättar om vad du har gjort. Det är bara en sak. Du minns. Du minns vad de gjorde med dig. Du har inte missbrukat heroin sedan du försvann. Vetskapen om att det är dem som har åsamkat dig all denna smärta gör att det blir lättare att leva. Det gör dig också osäker. Vad är sanning och vad är lögn i ditt liv? Du skulle kunna berätta, avslöja allt. Men det är ingen som skulle tro dig. Detta gör dig förtvivlad. Du vet men du kan inte få någon att tro dig. Ingen får veta. Ingen...

Robert: Efter ett väl utfört uppdrag så återvänder du till dina vanliga sysslor. Kanske har du nu fått smaka på priset för makt. I dina mörkaste stunder börjar du tveka lite om det är värt att betala. Du inser dock att det inte finns någon utväg. Det enda som skulle kunna göra slut på dina "inofficiella" plikter är döden och den vill du till varje pris inte uppleva.

SL: Här är scenariot slut. Nu kan du berätta vad allt det här handlade om:

### Project Aegis

Det går i korthet ut på att prova ut UFO-teknologi på ovetande medborgare. Teknologin är väldigt avancerad och inplanteras vid läkarundersökningar och/eller operationer. Teknologin ger bättre syn, hörsel, ett sjätte sinne. Och andra mer odokumenterade effekter. Allt som den perfekta soldaten kan behöva. Hittills har bara begränsad framgång uppnåtts p.g.a. problem att få försökspersonernas kroppar att acceptera inplantaten. Jennifer är det första lyckade exemplaret. För att testa det i fält så arrangeras ett avancerat stresstest. Jennifer kidnappas och drogas ner för att inte vara säker på vad hon har gjort. Hon arresteras för mordförsök och bedrägeri. En fullkomligt falsk anklagelse naturligtvis. Hon sägs vara kronvittne i en maffiarättegång och skall vittna i utbyte mot strafflindring. Ians inblandning i en dödsskjutning tas som svepskäl för att han skall transportera fången tvärs igenom Nevada per bil. Robert S. Anderson avdelas för att övervaka och se till att experimentet inte går överstyr. Det enda som viktiga är att Jennifer inte skadas. På vägen så stöter sällskapet på en komplikation i form av Sarah. Hon ingår definitivt inte i planen och Robert får order om att döda henne om hon blir en definitiv belastning...

### Appendix I

Om de blir fångade så vaknar de upp i ett rum. Bundna till stolar (Ian och Sarah). Cancerman finns med i bakgrunden. Han säger inget utan står bara och tittar på. En medelålders man med ett bestämt utseende tittar på dem och säger:

*"-I think that we can use these. Put her in the program and give him the usual abduction story. I know where he will come in handy."*

Något avbryter honom. Han lämnar rummet hastigt. Om de är handlingskraftiga så kan de fly. Jennifer förs in i rummet bredvid och spännes fast på ett operationsbord. Det ser ut som ett krucifix som ligger ned. Ian och Sarah är bundna. Jag lämnar det upp till dig till att se till att de kan fly. Jennifer är drogad. Om de skall ha henne med så måste hon bäras. De är inlåsta i tunnelsystemet (Se Endgame). Lår dem irra runt, bli jagade och hitta ett par brännskadade döda soldater. De kommer att stöta på Robert som om han inte är avslöjad kommer att dra en historia om att han har blivit förhörd på ett annat ställe. Här kan du berätta för honom att han

kan hjälpa dem om han vill. Dvs hoppa av. Förklara också vad detta betyder om han inte skulle veta det. Han kommer att bli dödad av Cancerman och hans hejdukar om de får tag i honom. Han kan också fortsätta att spela falskt.

### Reaktionskort

#### Jennifer

1

Som ifrån ingenstans vaknar du av en sång, ur en sång. En sång som fyller dig och kallar dig. De finns därute. Du kan känna dem. Utan att du förstår hur så befinner du dig bakom fängelset. Du längtar efter att få träffa dem. Du vet var de finns

2

Någon finns här. Någon du inte kan se. Någon som är här för att döda dig. Ni måste härifrån. Ni kommer att bli dödade. Du måste lyckas övertala dem om att ni måste härifrån. Går inte det så bli hysterisk.

3

Du kan se för din inre syn att det står män med automatvapen gömda bakom den illa medfarna byggnaden som innehåller den obligatoriska affären där man kan köpa både det ena och det andra. Du vet att de finns här. Du vill absolut inte gå in. Du tänker in heller låta någon annan göra det. Fortsätt att jaga upp dig. Bli så småningom hysterisk.

#### Robert

1

Övertyga dem om att ta Interstate 15 och sedan Highway 93 norrut. Säg att Maffian inte väntar sig det och att det alltid är bättre att ta det säkra före det osäkra.

2

När de andra har somnat kan det var bra läge att avge rapport.

3

Sabotera bilen så att den bryter ner efter ett tag. Se till att den inte går att laga utan hjälp.

4

Du har fått order om att avsluta uppdraget. Du skall ta in dem i byggnaden och ta hand om dem. Ian och Sarah är "expendable". Jennifer måste överleva. Hitta på en bra ursäkt för att få dem att gå in. T.ex. att ni kanske kan hitta någon att fråga med tanke på bilen.

Sarah

1

Du kan inte andas, du kvävs inne i bilen, du måste ut. Känna vinden mot ansiktet, se himlen. Jobba dig upp emot hysteri.





Vid frågor & sånt. Ring Henric (Scenarioförfattaren)  
0706-547588  
(Kontanta donationer tas emot, bara ring)

## Jennifer Dasilva "Combs"

### "Summer Rain"

21 år, blond, hästsvans, solbränd, mått (32-24-34 ). 5'6".

Klädsel: svarta jeans, vit topp, skor med tjock 3" klackar. En liten svart ryggsäck med en försvarlig mängd vulgärt smink, pepparspray och en spruta, samt 2 g heroin.

Du växte upp i en extremt dyr villa i södra Florida. Din fader är en framgångsrik affärsman så man kan lugnt säga att ni hade det gott ställt hemma. Du fick allt du ville ha. Förutom en familj. Du hade en nanny som blev som en moder för dig eftersom din mamma och pappa aldrig var hemma. De brydde sig helt enkelt inte. För att få deras uppmärksamhet så började du umgås i allt vildare kretsar i skolan och tog inte lång tid innan drogerna började dyka upp. Först var det bara lite gräs som röktes ibland. Men som det ofta gör så stegrades ditt behov till den punkt att du till slut fann dig själv arbetande som lyxhora i Las Vegas. Du behövde mycket pengar till heroinet. Det enda som kunde lysa upp din absolut miserabla vardag. Detta ändrades för ett och ett halvt år sedan. Då träffade du Mrs Elualiah Robinson, eller "Grandma" som du kallar henne. Du har precis genomlevt ett drogfritt år när denna historia tar sin början. Du minns fortfarande inte mycket av vad som hände under de år då du var 16-19 år.

Speltips: Du är energisk, vill absolut bli bekräftad av alla du träffar, har väldigt svårt att lycka övertyga någon utan att använda din "kvinnliga" charm. Egentligen känner du dig fortfarande som om du var 16 och tog dina första stapplande steg ut i vuxenvärlden. En annan sak som du ofta lyckas med är att få folk att underskatta din intelligens. Det gör att du får fördelar. På den senaste tiden har du också plågats av en märklig känsla av att kunna förutsäga vad som ska hända inom den närmaste framtiden. Du har sett olyckor innan de har hänt.

Sarah Ann Miller

Gröna ögon, rött ostyrt hår, fräknar, (28-22-30 ). 5'4".

Klädsel: Tights byxor, Buffalo-skor och en tight liten svart topp som inte döljer mycket. Du har också en ryggsäck med det allra viktigaste i. Smink och sådant alltså.

Du är en kaxig 16-årig tjej som har rymt hemifrån (Laramie, Wyoming) och du hade tänkt ta dig till Hollywood för att tjäna äckligt mycket pengar. Större delen av sträckan har gått bra fram till det att den där äckliga långtradarchauffören inte kunde hålla sina händer för sig själv. Du hoppas att bitmärket i handen kommer att bli inflammerat. Det hjälper lite att tänka på det när du står helt övergiven mitt i den här glödgheta förbannade öknen. Någon måste i alla fall dyka upp som det går att lifta med. Det är riktigt varmt. Om det bara kunde komma någon bil, vilken som helst. Du vill bara härifrån.

Speltips: Du vill uppleva saker i den stora världen. Hemma var bra såååå tråkigt att vara. Om du vill veta något så frågar du tills du får veta. Dessutom anser du att ingen ska prata skit om dig bakom din rygg eller behandla dig som en barnunge. Därför så lägger du dig i överallt eftersom du måste få veta vad alla säger. Du kan också vara hur gullig som helst bara du får din vilja igenom. Var jobbig, var tonåring. Du är impulsiv, fräknig, snackar först och tänker sedan för det mesta. Resten är upp till dig.

FBI-agent  
Robert John S. Anderson

32 år, 182 cm, bruna ögon, svart hår, prydlig, välbyggd,  
Klädsel: Mörk oklanderligt ren Armani-kostym, mörk slips, vit skjorta och ett par diskreta men väldigt dyra solglasögon. Du har också ditt tjänstevapen: SIG-Sauer P220 i ett axelhölster i ljusbrunt läder samt en mobiltelefon med krypteringsfunktion.

Du är en väldigt ordentlig person, dina kollegor kallar dig pedant med du ser det inte så. Hur skall man kunna komma någonstans om man inte har ordning och reda? Sökandet efter rättvisa har aldrig kommit i första rummet för dig egentligen. Du vill egentligen inte erkänna det för dig själv men du älskar att ha makt. Detta har du lyckats dölja väl men det har likväl satt dig i situationen att arbeta nästan uteslutande för just de personer som kan ge dig den. Vem de än är...

Du arbetar nu för en hemlig sektion som har haft ansvar för Project Aegis. Jennifer är det första lyckade "provet". Du har i uppdrag att hålla koll på henne och se hur bra hennes implantat fungerar i pressade situationer. Efter att testerna är slut så ska hon omhändertas. En sak komplicerar hela situationen. Någon försöker verkligen att hjälpa henne. Ditt uppdrag är att sabotera hela framfarten så att du kan sätta press på henne. Hur hon hanterar stress är väldigt viktigt för projektets lyckliga utgång. Maffiarättegången och Jennifers åtalspunkter är naturligtvis bara en "Coverhistoria". Jennifer måste skyddas till varje pris, emedan övriga inblandade är "expendable". Alla förändringar, framgångar, bakslag måste rapporteras så fort det finns möjlighet. För detta ändamål så har du blivit utrustad med en mobiltelefon med krypteringsfunktion.

Speltips: Var korrekt, formell och ganska tillknäppt. Du sätter etikett högt på listan. Var gärna övertydligt pedantisk. Var gärna också arrogant mot civilister. Den enda som går att prata med är Ian. Han är sådär genomtrevlig och ganska klipsk. Dock inte så smart att han kommer att utgöra ett hot mot dig.

Du introduceras när du träder in på Captains Holden's rum. Du producerar de nödvändiga handlingarna och drar upp att Jennifer DaSilva Combs skall

föra till Oregon för att vara kronvittne i en rättegång. Du skall följa med på resan för att garantera hennes säkerhet som det heter.

Las Vegas Metropolitan Police Department  
Sergeant Walter Ian Aaron Leary

25 år, mellanbrunt hår, stålblå ögon, 189 cm, smärt, välbyggd, solbränd, Klädsel: Polisuniform, svarta solglasögon av pilotmodell, Glock 22, SPAS-12.

Du är uppväxt i ett tufft kvarter i centrala Reno. Gängbråken och den allmänt hårda atmosfären lärde dig att vara hård. Det var inte så att du direkt var någon slags gängledare men du lät definitivt ingen sätta sig på dig. Du såg vad laglösheten gjorde med folk och beslöt dig tidigt för att söka till polis. Därför var den dag då du gick ut polisskolan den lyckligaste hittills i ditt liv.

I andras ögon så tycks du vara den där typen som har det mesta. Du ser bra ut, du är genomtrevlig, stark, smart och lider inte av vare sig fysiska, emotionella eller ekonomiska problem. De har faktiskt rätt när de säger att du tycker om livet, du vet att du har haft tur. Du har inget perfekt liv, men du vet att något sådant inte existerar. Det enda som har bekymrat dig på senare tid är att det känns som om det vore dags att snart hitta fast sällskap och bilda familj. Naturligtvis så har den där incidenten med den 17-årig grabben som du var tvungen att skjuta legat som ett mörkt lock över tillvaron den senaste tiden.

Det var ingen ovanligt som hände den dagen. Ni patrullerade med radiobilen som vanligt. Det var varmt som vanligt och tråkigt eftersom det inte hände någonting. Ni fick då anrop om ett väpnat rån. Ni anlände precis i tid för att fånga rånarna när de rusade ur postkontoret. Två killar med revolverar med nylonstrumpor över huvudet. Du reagerade ögonblickligen och det slutade med att Nicholas Senas, 17 år dog. Det som gör historien känslig är att detta skedde inför ögonen på några av drömstadens viktiga invånare och deras inbjudna gäster. De såg honom dö av en kula i pannan.

När historien börjar (för dig) så sitter du med din kollega Jim Conway i er radiobil på patrull genom staden av neon.

Speltips: Du är den barmhärtige samariten. Du är vänlig mot alla så länge de följer lagen. Blir inte så lätt förbannad, men om du blir det så blir du *riktigt* förbannad. Du är lugn och stabil, som en klippa som trotsar det stormande havet. När det gäller flickor är du inte riktigt på hemmaplan så du blir lätt osäker vilket du döljer upp med ett gentlemannamässigt, kallt professionellt agerande.