



Fidelity - Bravery - Integrity

Indhold

Indhold 1

Fortekster 2

Regler/system: 2
Tricks: 3
Props/effekter: 3
Disclaimers: 3

INTRO 4

Synopsis (eller, hvad *er* det egentlig der sker??) 4

Meet the bad guys 5

Tøj: 6
Personligt udstyr: 6

The Mindset 6

Ressourcer spillerne kan trække på: 6

Transport: 6
Udstyr: 7

Torsdag -dag 0: 7

Spillerintro: 7
Telefonen Ringer 7

Fredag -dag 1: 8

The great gettogether 8
The Drive-by shooting 9
Biljagten 10
På gerningsstedet 11
Det første spor: 11
På hospitalet 12
“..Vi har fundet denne hersens bil...” 12
Hurra!, et *vidne!* 13
De mystiske mænd prøver *igen igen..* 13

Lørdag -dag 2: 14

Rapporterne dukker op 14

Tidsafhængige spor: 15

TV: 15
Denise Parker's arbejde, lejlighed, mv. 16
CNN Headquarters, Atlanta, Georgia 16
Hvad videobåndene gemmer 17
Denise's Lejlighed (App. 329B, Holzman Terrace, Atlanta Georgia) 17

FOLK DER KAN SNAKKES MED: 18

FBI field office, Atlanta Georgia 18
Internettet (World Wide Web, FTP, NEWS, m.fl.) 18
Republic of South Africa's ambassade 19
Secret Service 19

Central Intelligence Agency (CIA) 20
National Security Agency (NSA) 20
US Customs (toldvæsnet) 21
Department of motor vehicles (motorkontoret) 21
Hæren hjælper: 21

Søndag -dag 3: 21

Næh -en bil! 21
AVIS i Savannah, Georgia 22
Velkommen til Millen, Georgia 22
U-Haul Car Rental 24
Mr. Anderson (the Mysterious phonenummer) 24
The KKK is Back! 24

Mandag -dag 4: 25

På hyttetour 25
12 Armoury Road (AWB hideout) 25
US.ARMY to the rescue 26
Gunfight at Armoury road 26
Selve kampen 27
-og bagefter 27
Biljagt -igen 28
... Wheaton Mall, Macon, Georgia 28
If time is short! 28

Tirsdag -dag 5: 29

Lidt om Tid 29
Hvad sker der ellers 29
John tryller med videobåndene 29

Onsdag -dag 6: 30

...ude i Forestville 30
På tværs af Washington... 31
At the Mall 31
Gunfight on Constitution Avenue 32
Scener i en ildkamp 33
La Grande Finale 33
Efterspillet 34

Andre vigtige ting: 34

Personae Dramatis (PC/NPC) 34
Charactersheets 34
NPC-Liste 34
Plot diagram(du får sikkert brug for det!) 34
Kort (og liste over samme) 35
Andre spiller handouts 35
Lidt forhistorie: 35
Credits: 36



Vers. 2.1

FIDELITY-BRAVERY-INTEGRITY!

-ET FASTAVAL SCENARIO.

© Informal Illusions Productions 1996

af morten lund

ALTERNATIV TITEL: *Freaky Bunch of Incompetents (yeah- right, that's FBI to you)**Jeg vil gerne dedikere dette scenarie til en der betyder en masse for mig:**Malene det her er til dig!*

Fortekster

Hej, kære GM, og velkommen til 'FBI: Fidelity-Bravery-Integrity' Titlen, der er FBI's officielle valgsprog, antyder jo unægteligt at der er tale om hardcore investigation -og det er det også. Men, 'FBI' er også en god del kontant action: biljagter, et par skudscener eller 3, og en voldsomt episk slutning.

Faktisk er 'FBI' en lettere actionpræget, filmisk technothriller (tag dén!), i stil med "Patriot Games" (både bogen og filmen, bogen er især fed), "Ondskabens Øjne" ("Silence of the lambs"), "X-Files" (minus det paranormale)- og "Die Hard" filmene, når de er bedst!. 'FBI' spiller også en del på spillernes opfattelse af FBI fra de samme film og bøger.

Der er også en masse andre bøger/film der har stemningen: "Manhunter" (en gammel Michael Mann film, en slags forløber til "Ondskabens Øjne"), stort set alle Tom Clancy's Bøger ("Patriot Games", "Clear and present Danger", med flere), "Twin Peaks" -Dale Cooper er en *sej* FBI-agent, og til sidst "Mami Vice" og "Bullit"- for deres episke biljagter.

FBI er for seks spillere, og skulle kunne spilles på seks timer, måske lidt mere. Så pas lidt på tiden, den kan godt finde på at løbe fra dig!

Regler/system:

FBI er oprindeligt skrevet som værende system- og terningeløst, da det meste af scenariet hænger på spillernes evne til at finde sportene ved logisk tænkning. Men jeg er fuldstændig klar over at de mere action prægede scener kører bedst med terninger (med mindre du er en *sej* GM, og selvfølgelig er du det!). Spillere har af én eller anden grund nemmere ved at tro på tingene, hvis der er nogle terninger indblandet i foretagendet -og skidt så med, at du snyder så vandet driver, bare det ikke er for åbenlyst. Selv har jeg i FBI kun brugt terninger til to (måske tre) ting: perception-rul (se-det-skjulte); og handlinger under pres (skyde, køre bil, saving throws, og den slags).

Brug hvad du synes er passende, bare spillerne ikke får lov til hele tiden at 'rulle' sig ud af at skulle tænke sig om, når de efterforsker.

Og husk: nok er spillerne ret dygtige, men de er ikke supermænd M/K.

Mød forfatteren:



morten lund, 22 år,
178cm, 63 kg, blå-
grønne øjne (tror jeg
nok..)

Også kendt som El
Prézidente for Krikkit
Gamblers, et banan-

republikansk foretagende, der desværre ikke giver nogen reel magt, så for at supplere læser jeg Informationsvidenskab på Århus Universitet, og er chefkoordinator af kampagnen for reel tid.

Udover studie og embeder prøver jeg til daglig på at holde styr på en større dyreflok: Kalle, en fisetgul karatetrænet bamsebjørn (15 cm), med sin egen mening om den del ting; Ludvig, familiens Golden Retriever på lige godt et år; og Ib, min (næsten) tamme Velociraptor, som jeg ihærdigt forsøger at lære at sidde pænt, og hente pinde (og ikke køer -og dét er svært!).

Blandt mine idoler er:

Stoffer, Darkwing Duck, Fox Mulder Dana Scully, Vasques fra 'Aliens', James T. Kirk og Douglas Adams.

Andre projekter der pønses på:

Anskaffelse af en babelsfisk
Ditto en kæreste ('know anyone?')
Bygning af en Homepage på WWW

En Jonask'-Dansk ordbog/parlør
(parlano Moose?)

Spille professionel 'Stofferbold'

Opnå rang af Commander i

Starfleet eller blive Space

Invader....

Fordeling af Characters:

Jeg vil foreslå, at du kort siger en 3-4 ord om characterens hovedtræk, og derefter lader spillerne vælge deres character. Giv dem så lidt tid til at se deres Character lidt an, og lad dem så snakke sammen når de mødes hos Dan om fredagen.

Hvem er spillersonerne, og hvem skal spille hvem?

Dan:

Gruppens Leder, manden med erfaring. Football freak.

En handlekraftig spiller, der ikke har noget imod at give ordrer, men ikke går for meget op i at bestemme.

John:

Computereksperter. Lidt af en nørd og partypalle. Bryder sig *ikke* om vold! *For guds skyld en spiller der ved bare lidt om computere..*

Robin:

Krise forhandler og adfærdspsykolog. Lettere genert.

En erfaren, måske lidt stille spiller, der ikke griber til vold med det samme.

Mike:

Juridisk Ekspert. Baseball fanatiker. Hader hvide ekstremister

En erfaren spiller, der gerne må kende lidt til jura (tv-serie niveau)

Frank:

Field agent. Har en fortid i hæren, og en FBI/CIA projekt gruppe om terrorisme. Football fan.

En spiller der kan tænke sig om, og bruge oplysningerne til noget.

Amy:

Antiterror enheds trooper. Meget direkte med sine meninger.

En spiller der ikke har for meget imod at være lidt racistisk



J. Edgar Hoover Building
FBI Headquarters, Washington
D.C

Tricks:

Det her er et meget 'visuelt' scenarie- det hænger i høj grad på en stemning af autenticitet- prøv at underbygge den så meget du kan: når spillerne snakker i radio med nogen, så brug radio-lingo (der er en liste med de almindeligste udtryk bagerst i scenariet). Brug filmiske tricks når du har muligheden for det, beskriv tingene så levende du kan, især i når der sker større skift i tid og sted, og i de actionprægede scener.

FBI foregår i den nærmeste fremtid, ikke lige nu, men måske om 2 eller 3 år: så verden er ret meget ligesom den er i dag. Spil på det, det virker mere overbevisende på spillerne, hvis de kan genkende hverdagen. Hvis de sidder og glør på tv, så lad dem sidde og se 'Saturday night -Live', eller Oprah Winfrey's talkshow, eller *noget* spillerne kender i forvejen. Det er alle de små detaljer der skaber liv i historien!

Der er også nogen undertoner i historien, der (måske) bryder op til overfladen: den første er racisme; Mike er sort, og Amy er en rigtig Redneck og lommeracist, og det bliver jo ikke bedre jo længere de kommer sydpå - spil på det! For det andet lurer der et trekantdrama mellem Robin, Frank og Amy: Amy vil ha' Frank, og er jaloux på Robin, fordi Frank kigger langt efter hende, Robin har slet ikke overvejet ideen om en kæreste (og slet ikke Frank!). -det kan også blive sjovt at følge...

Jeg har prøvet at lave det hele så realistisk og autentisk som muligt, men hvis du finder en fejl, et hul i plottet, eller noget, så lad mig det vide, så det kan blive rettet!

Der kommer i øvrigt måske et par ekstra ting til scenariet (et par handouts, m.v.) mellem du får det i hænderne og Fastavallen, så det er vigtigt, at du kommer og snakker med mig på dag 0. Kan du ikke ringe til mig, når du får scenariet (og det har du jo!), for vi prøver at lave et FBI-ID kort til dig!

Props/effekter:

Hvis du har mulighed for det, så kom i/medbring følgende:

Jakkensæt/ noget tilsvarende; du har sikkert set 'X-Files', så du ved hvordan Mulder og Sculley går klædt.

En attrap pistol; jo mere lig spillernes pistoler, jo bedre. (Der er ikke noget som en smule live action)

En mobiltelefon, gerne 'fake', til når spillerne skal ringe nogen op.

Hvis du får nogle geniale idéer, så ring/skriv/mail mig, jeg lytter gerne!

Disclaimers:

This is a piece of fiction. Any similarity with any actual persons, living, dead, undead, or used in other scenarios, is purely the function of the authors diseased mind, and should be considered as purely coincidental.

Nick Fury (aka NF) optræder *ikke* i dette scenarie!

Så hvis du venter på at han skal dukke op, bliver du slemt skuffet...

Jeg håber du får det lige så sjovt med at køre FBI, som jeg har haft det med at finde på det!

\morten

-Nåh, jo for resten: Jeg har osse lavet en liste over forkortelser og slang man kunne møde her i scenariet.

INTRO

-How do you recognize an FBI-agent working undercover? -He ain't wearing a tie!

Synopsis (eller, hvad er det egentlig der sker??)

Jo, ser du: I oktober, sidste år, var der et blodigt kup i Sydafrika. En samling af højre-ekstremistiske hvide boere (de kalder sig selv for Afrikaanere) afsatte Præsident Nelson Mandela og vicepræsident Frederick de Klerk, og erklærede Apartheiden for genindført.

'Tilfældigvis' havde det amerikanske marinekorps, U.S.Marines, en styrke om bord på nogle flådeskibe i området, og på mindre end 48 timer havde de nedkæmpet kupmagerne, før de kunne bide sig fast. Mandela og de Klerk blev genindsat, indtil man kunne afholde demokratiske valg. *Men* ikke alle afrikaanerne er blevet fanget, og en gruppe i hæren planlægger endnu et kup.

Nu her i år har Præsident Clinton fået problemer med at blive genvalgt, så han har inviteret Mandela og de Klerk i Washington, for at henlede pressens opmærksomhed på en af hans succes'er i udenrigspolitikken. Med besøget i USA har ekstremisterne set en mulighed for at føre kup-planerne ud i livet. For hvad vil være bedre end at slå Mandela og de Klerk ihjel, når de er på besøg i det land der forpurrede det første kupforsøg? For når først de to er skaffet af vejen, kan man starte et kup, denne gang med den undskyldning, at det er for at opretholde ro og orden i landet!

Desværre for kup planerne er der nogen der har fundet ud af det hele. Hun hedder Denise Parker, og er journalist for CNN, og hun kom tilbage til USA for tre uger siden. Hun har været i Sydafrika for at dække de første valg efter kuppet. Kupmagerne *har* fundet ud af at der har været en læk i deres system, og når de nu alligevel har sendt 12 mand fra hæren, **SADF**, til staterne, kan de jo ligeså godt slå journalisten ihjel før hun når at røbe noget til nogen...

Denise Parker har også fundet ud af at hun er blevet opdaget, og at der er nogen efter hende. Hun ringer så til sine venner i FBI (det er spillerne), og aftaler at mødes med dem, og her starter scenariet!. *Desværre* bliver hun skudt ned i en af spillernes forhave i et drive-by-shooting, før hun når at fortælle noget, og så står spillerne der, og må finde ud af det hele fra bunden. Scenariet former sig herfra som spillernes efterforskning af sagen.

Bilen, som blev brugt til skyderiet bliver hurtigt fundet, og giver spillerne deres første spor. Der er også nogle andre spor, der sætter spillerne i stand til at danne sig et

billede af situationen, så det efterhånden går op for dem hvad der er ved at ske. Når de skulle få lyst/grund til det er der en masse folk, de kan snakke med/få hjælp af, såsom: CIA, Toldvæsenet, Motorkontoret og Secret Service (men der er vist noget der tyder på at Secret Service har noget med det hele at gøre?). Gennem kæden af spor, bliver spillerne ledt ned igennem det sydøstlige USA, til de ender i en lille flække i Georgia, der hedder Millen. Her har de et run-in med en noget mistroisk og mistænkelig Sheriff og gode, gamle, Ku Klux Klan, der tror de er kommet for at rydde op i byens forhold. De finder også ud af at skurkene har lejet en jagtthytte i nærheden (næsten), og efter nogen leden finder de også frem til stedet, der ligger på grænsen til et militært skydeterræn.

Skurkene er imidlertid ved at pakke deres ting sammen for at tage til Washington og forberede attentatet på Mandela og de Klerk. Så da spillerne dukker op og, hjulpet af et par venlige soldater, beder skurkene om at overgive sig, er svaret ikke så høfligt som man kunne håbe på. SADF'erne smadrer, på højest uhøflig vis, den kampvogn soldaterne havde været så flinke at tage med, hvorefter de stikker af, endda uden at sige farvel... Spillerne jager dem nu til et butikcenter i Macon, Georgia, hvor det lykkes for skurkene at gøre sig usynlige, og men spillerne ærgrer sig, kører skurkene tilbage til Washington, for at gøre sig helt klar til den store slutscene. Tilbage ved hytten finder spillerne et større arsenal af tunge våben (blandt andet en 80mm dysekanon), kort over den indre by i Washington, og nogle falske presse kort (og en masse penge)

Spillernes problem er nu, at ingen tror på deres teorier, (eller i hvert fald mener, at de har afværget truslen) heller ikke Secret Service, der jo skal passe på præsidenten og hans gæster - så spillerne står alene tilbage med deres bange anelser. Op ad formiddagen på den dag SADF'erne til slår til, bliver den bil SADF'erne stjal, da de var i Macon, fundet i Forestville, en forstad til Washington. Når spillerne stormer huset, finder de ikke nogen Skurke, men derimod et ældre ægtepar og en ung mand fra et madudbringnings firma. Skurkene har taget den unge mands bil, og brugt den til at skaffe endnu en dysekanon (sure, they had a spare) indenfor sikkerheds afspærringerne, så de kan komme til at skyde Mandela.

Nu må Spillerne *ræse* på tværs af Washington i det værste trafikkaos, for at komme frem til the Mall, hvor de kommer frem lige i tide til at se de første skud blive affyret mod kortegen af limousiner. Det kommer til en meget episk skudkamp, hvor spillerne kommer til i sidste øjeblik, og redder Præsidenten, Vicepræsidenten, for ikke at nævne dagen!

Meet the bad guys

SADF: South African Defence Force.
Det Sydafrikanske forsvar.



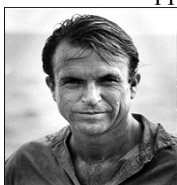
1st. Pretorian Light Horse's uofficielle våbenskjold.

Som en særlig service får du nu lov til at møde den gruppe mænd fra **SADF**, som kupmagerne har sendt til USA:

De kommer allesammen fra det samme regiment, **1st. Pretorian Light Horse**, der er stationeret i pretoria, nær ved Johannesburg. Den tatovering, flere af soldaterne har på højre skulder stammer fra regimentets skjold, og motto 'Pro Patria'. De er allesammen medlemmer af Afrikaaner Werstands Beweging (AWB, Afrikaanernes Modstands Bevægelse). AWB er nærmest en blanding af National Rifle Association (NRA) og Ku Klux Klan, bare noget værre. Deres erklærede mål er at få oprettet en uafhængig, raceren stat, som de kalder Oranien. De bekender sig til 'de gode gamle nybygger dage', hvor zuluerne (eller Kafferne) var nogen man skød, hvis de kom for tæt på. De kalder sig selv for 'Boere', efter de hollandske tilflyttere, der oprindeligt grundlagde Sydafrika.

Gruppens leder er:

Major Henrik Kruger



Løjtnant Mark Stoltz



Kaptajn Jan Obst Bekker



Stabs Sergent Rolf



Korporal Vortrekker
Emil bliver dræbt i Drive-by-skyderiet



Sergent Franz Müller, Emil
Forsøger at slå Denise endeligt ihjel på Hospitalet



+ 6 andre menige, så der er 12 mand i alt.

Gruppens medlemmer har skaffet sig hver et falsk ID-kort som agent fra Secret Service. Det gør det meget nemmere at komme tæt på Mandela og de Klerk, og så har det den ekstra bonus, at man kan slippe for en masse nærgående spørgsmål, hvis man flipper ID'et i hovedet på folk, ser brysk ud og siger at det drejer sig om 'Den nationale sikkerhed'.

De er allesammen veltrænede, handlekraftige kommando soldater, og der skal meget til før de panikker. De er ikke spor sindssyge, de er bare meget opsatte på at udføre deres opgave! -Og de er meget effektive!

Gruppens plan er, at slå Mandela og de Klerk ihjel om onsdagen, når de skal køre fra det hvide hus til Arlington National Cemetary, for at lægge en krans ved mindesmærket for de Marinesoldater, der faldt i Sydafrika. Og eftersom de er soldater, skal det jo nok blive voldeligt.

The Mindset

FBI afhænger, ligesom alle andre scenarier, af stemning; MEN i det her tilfælde er der en særlig stemning der er særlig vigtig.

FBI-agenter har en ganske særlig kropsånd knyttet til Bureauet; mange af dem ser sig selv som lidt af en slags korstogsriddere, der kæmper -ikke kun mod kriminalitet- men, til en vis grænse, også mod de andre organisationer der mere eller mindre deler arbejdsområde med FBI, og derfor slås om de samme budgetpenge, såsom Secret Service, Drug Enforcement Agency (DEA).

En del af den kropsånd skulle gerne skinne igennem scenariet, men prøv at have det i baghovedet, når spillerne har med andre lov & ordens folk at gøre: det er jo trods alt klart for enhver, at det kun er FBI, der for alvor er kompetente i denne verden. På samme måde er det ikke altid at andre ser det som nogen stor ære at arbejde med/for FBI-agenter, faktisk tværtimod. FBI-agenter har lidt et ry for at være lidt for smarte og store i hatten...

Ressourcer spillerne kan trække på:

Spillernes chancer for succes er totalt afhængige af, at de får brugt de ressourcer, de kan trække på, ordentligt:

- FBI er en temmelig stor organisation, med lidt under 24.000 ansatte spredt ud over hele USA, så spillerne kan hente masser af støtte fra den kant (retsmedicinske og tekniske undersøgelser, støtte fra lokale Field Office'ses, m.v.). Husk at FBIs hovedkvarter har nogle af de mest moderne laboratorier i verden!
- CIA og NSA (Gennem Franks kontakter) kan også være til stor hjælp.
- De lokale politistyrker kan inddrages til at finde køretøjer, personer, med videre, samt at levere mandskab hvis agenterne har brug for det (dog kun til efterforsknings formål).
- Hele systemet for efterlysning af biler, personer, m.v. er essentielt. Spillerne har ingen chancer for selv at dække alle de retninger skurkene kan flygte i; men hvis de sørger for at få efterlyst personerne eller bilen i staterne omkring dem, vil de/den også fundet inden alt for længe.
- Spillerne kan *ikke* få deres egen HRT/SWAT gruppe med dem rundt på deres færd, der er ikke ressourcer til det, færdig!

Transport:

- Der står en FBI-bil til rådighed for spillerne når de er på arbejde, de skal bare kvittere for den nede i garagen hvor de henter den. Den er en nydelig Lincoln Continental, i meget diskrete farver, faktisk lidt for diskret! I bilen er der en politiradio, et Magnetblink til at sætte på taget, der er også rigelige kort over det Field Office's område, bilen hører til. Der er også en FBI-raid jacket per person (en mørkeblå, let vindjakke, med FBI's skjold på brystet, og FBI skrevet på ryggen med gule bogstaver).
- Spillerne har adgang til at tage rutefly, på FBI's regning, når de har brug for det i deres efterforskning. I særlige tilfælde kan de rekvirere biler eller helikoptere fra det lokale politi. (Særlige tilfælde betyder her: når spillerne har brug for det, men det kan sagtens tage noget tid, før den når frem!)

Tøj:

FBI har en rimelig streng dresscode for deres agenter i marken, som det forventes, at de overholder i arbejdstiden. Stilen er pænt og nobelt: habit, med skjorte og slips for herrerne, habitjakke, skjorte og nederdel for damerne.

- Amy vil foretrække at futte rundt i sin nomex-jumpsuiting fra HRT.
- John tager ikke dress-code'en alvorligt, overhovedet.



Korrekt påklædt FBI-agent

Personligt udstyr:

- Personligt FBI ID-kort (med billede)
- 1 stk. S&W model 1076 tjenestepistol 10mm, 9 skud, med skulder- eller bælte hylster.
- 1 stk. mobiltelefon, standard kommerciel type.
- Notesbog, kuglepenne, mv.
- Et kredit kort, til at dække officielle udgifter.
- Sandsynligvis også et par solbriller... (det er sgu' sommer)



S&W model 1076

John har også en bærbar PC, Olivetti pentium-90 -en ret blæret sag..

Kommunikation:

Spillerne er stort set altid i stand til at komme til at snakke med folk. De har deres mobiltelefoner, og der kan **patches** til næsten hvem som helst: F.eks. er det fuldt ud muligt at komme til at snakke med en helikopter fra der es telefon, via alarmcentralen til helo'en (og vice versa).

Det kan dog ikke lade sig gøre at snakke direkte med militære enheder eller helikoptere/fly, men det grunder i nogle tekniske finurligheder (såsom at militære radioer er krypterede, dvs. kodede).



MP-5 Maskinpistol

Udstyr:

- Hvis spillerne har brug for noget, og det virker rimeligt, så lad dem få det.
- DOG! Med hensyn til våben og lignende: Spillerne kan ikke få større våben end uzi'er udleveret fra officielt hold. (skal de bruge mere, er det jo et job for et SWAT-TEAM (f.eks. HRT)! Men hvis Amy sætter noget tid ind på det, kan hun godt skaffe nogle MP-5 maskinpistoler eller M16 rifler, men det er meget tys-tys...
- Spillerne får dog udleveret en CLASS II skudsikker vest. Den stopper ikke kuglen, men den hjælper...



...And ACTION!

Torsdag -dag 0:

(Darkwing Duck) -Skal vi SÅ vove fjerene!

Telefonsamtalen kunne lyde sådan her:

[Dan](tager røret): -'ja, det' Dan..

[Denise] -Er det dig?; det' Denise Parker- du må høre på mig, alle den andre påstår jeg er paranoid- men der er nogen efter mig... Dan, jeg er bange..

[Dan]:OK, Denise, *hvem* er det der er efter dig?

[Denise]: Det kan jeg ikke sige nu- jeg tror de aflytter mig...kan vi ikke mødes? -Hjemme hos dig, for eksempel, og få fat på de andre osse, hører du? -Dan, det her er vigtigt, meget vigtigt!

[Dan]: Ja, det skal jeg nok, men det kommer til at tage lidt tid, folk arbejder lidt spredt for ti-

[Denise]: -Det' okay, jeg kan alligevel først være hos dig i morgen eftermiddag....skal vi sige klokken 5 ?

[Dan]: lige et øjeblik, jeg er nødt-

[Denise]: -Dan, husk, du må ikke fortælle *nogen* om det her! Heller ikke de andre, bare få dem til at komme, okay? -Jeg er nødt til at løbe nu, ellers kommer *de* for tæt på! - Vi ses!

[Dan]: Hvem er *de* ??-hallo... -hallo!?
[dut-dut-dut-dut.....]

Spillerintro:

Spillerne kender hinanden tilbage fra deres grundtræning på FBI-akademiet i Quantico, Virginia. Dan var instruktør for de andre i et kursus om bandekriminalitet, og de begyndte også at ses ved siden af studierne. Derfor var det naturligt, at Dan valgte at tage Frank, Robin, Mike, John, og Amy som gruppe på deres første opgave. På papiret var det en simpel opgave; at passe på en sort journalist ved navn Denise Parker, der ville skrive en opgave om Ku Klux Klan i Louisiana. Men 'klanen' havde ikke tænkt sig at nogen, og slet ikke en *nigger*, skulle skrive noget om dem, så de forsøgte af al magt at få dem stoppet. Så det, der skulle have været en forholdsvis simpel opgave, blev pludselig noget mere spændende, men spillerne klarede det fint, og blev endda meget gode venner undervejs. Alt dette foregik for snart tre år siden. Siden er de blevet spredt over hele østkysten, og det er faktisk noget tid siden de sidst har været sammen allesammen.

-Åh jo; Mike havde en overgang en affære med Denise, og han er vist stadig temmelig 'hooked' på hende...

Telefonen Ringer

Scenariet starter en torsdag eftermiddag ved 4-tiden: Dan og Frank sidder på Dans kontor i J. Edgar Hoover bygningen (FBI's hoved kvarter) og sveder tran, da telefonen ringer. Opkaldet kommer fra Denise Parker, og hun er tydeligvis i en tilstand af heftig panik. Hun lyder skræmt over et eller andet, og vil ikke ud med hvad det er over telefonen. Samtalen ender med at Denise foreslår, at de skal mødes dagen efter hjemme hos Dan, og før Dan (eller Frank) kan nå at foreslå noget andet, siger Denise, at hun er nødt til at løbe, og smækker røret på. Tilbage sidder så Dan og Frank og skal så til at få fat på de 4 andre spillere.



Dan



John

Hvis Dan ikke vil fortælle de andre spillere hvad Denise sagde, vil en oplagt grund til at få de dem til at komme, være at det vil blive fint vejr til en barbecue-middag om fredagen; sådan en 'lad-os-mødes-og-snakke-om-gamle-dage-og-få-et-par-øl-undervejs-ting'..

Dan bor på **217 Beltham Drive, Friendship Heights, Washington D.C.**



Mike



John

Mike Capell sidder på sit kontor i den anden ende af FBI-bygningen. Han er ved at lægge sidste hånd på en rapport til justits ministeriet (DoJ) om ulovligt salg af våben, foretaget af Colt Firearms til en mellemamerikansk oprørsgruppe, på trods af en gældende våbenembargo. Mike vil sikkert være i et ondt lune, fordi Colt's smarte advokat lige har klaret frisag på en teknisk detalje.

John O'Harris kan af gode grunde ikke træffes på sit normale job, men han sidder faktisk nede i computerrummet i hovedkvarteret, og hvis Frank eller Dan ikke ringer, kan de selv gå ned og finde ham dernede. John ser ud som om han er kommet i himlen, men nu har han også 2 store PC'ere kørende (den ene på internettet), en terminal til den store Cray Mainframe (computer), og har ellers gjort sig godt til rette med en 'Baywatch' plakat på væggen, kaffe, cola og doughnuts. Derudover ligger der bunker af andet computer grej (disketter, tapedecks, løse harddiske, modemer, m.m) -kort sagt: John hygger sig.



Amy



Robin

Amy og Robin er begge ude i felten. Da Dan (eller Frank) ringer, er de to i gang med at klare en gidsel krise uden for en 'Seven-Eleven' butik i Mobile, Alabama. Da Robin er midt i at forhandle med gidseltageren, er det sikkert kun Amy der svarer umiddelbart. Du kan eventuelt gøre det lidt mere forvirrende for Frank eller Dan, ved at lade ham blive afbrudt af folk på stedet (f.eks. af en af Amy's folk fra HRT, der fortæller at skarpskytterne er klar), eller lad Amy og Robin være midt i en diskussion om man skal forhandle sig til en løsning, eller om gidseltageren skal 'uskadeliggøres' (det vil sige skydes..). Når de bliver færdige (gidseltageren overgiver sig hurtigt), kan Robin flyve op til Washington sammen med Amy i HRT's helikopter. (Hun kan sove hos en veninde, Wendy, hvis ingen af de andre tilbyder sig).

Fredag -dag 1:

-a bird in the hand is better than ten shermantanks on your front lawn!

The great gettogether

Fredagen går hurtigt, med mindre nogen vil checke op på hvad Denise Parker laver for tiden: Hvis de gør det, finder de ud af følgende: Denise har i de sidste 3 år arbejdet for CNN i Atlanta som halvvejs freelance journalist, med borgerrettigheder, og offentlig korruption som speciale - med stor success.



Doreen Harridson

Hvis ikke Robin eller Amy tager ind til FBI-HQ for at sige hej til nogen af de andre, begynder handlingen først når de første spillere kommer ud til Dans hus. Det sker sikkert ved halv-fem tiden, alt efter hvilket påskud Dan har brugt for at få dem til at komme. Under alle omstændigheder er det temmelig varmt, så Dans kone, Doreen, har sikkert sørget for, at der er nok af den kolde øller, mv., ude på verandaen foran huset.

Det her er en fin chance for at få spillerne til at spille en smule rollespil, og lære hinanden bedre at kende.

Lad dem snakke lidt om deres arbejde, gamle dage, deres tid på FBI-akademiet, deres første opgave (især hvis Dan på et tidspunkt nævner, at Denise også kommer), Football-sæsonen, eller hvad der nu byder sig.

Kort sagt, lad dem more sig godt og grundigt; du kan selv slå tonen an, ved at lade Doreen afsløre den glædelige nyhed, at hun er gravid i 5.måned. Husk, at hvis spillerne hygger sig, så giv dem en chance for at gøre det.

Netop som spillerne begynder at undre sig over hvor Denise bliver af, kan de høre en sportsvogn komme rundt om hjørnet nede for enden af vejen. Det er, *surprise!*, Denise der kommer kørende i et stort skrummel af en rød Dodge Viper sportsvogn. Bilen standser, og Denise nærmest springer ud, mens hun nervøst kigger sig over skulderen, ned ad gaden. -Hun er slet ikke sit sædvanlige smilende selv, men tydeligvis træt, og nedkørt.



Denises Viper

The Drive-by shooting

(kort reference: kort 1)

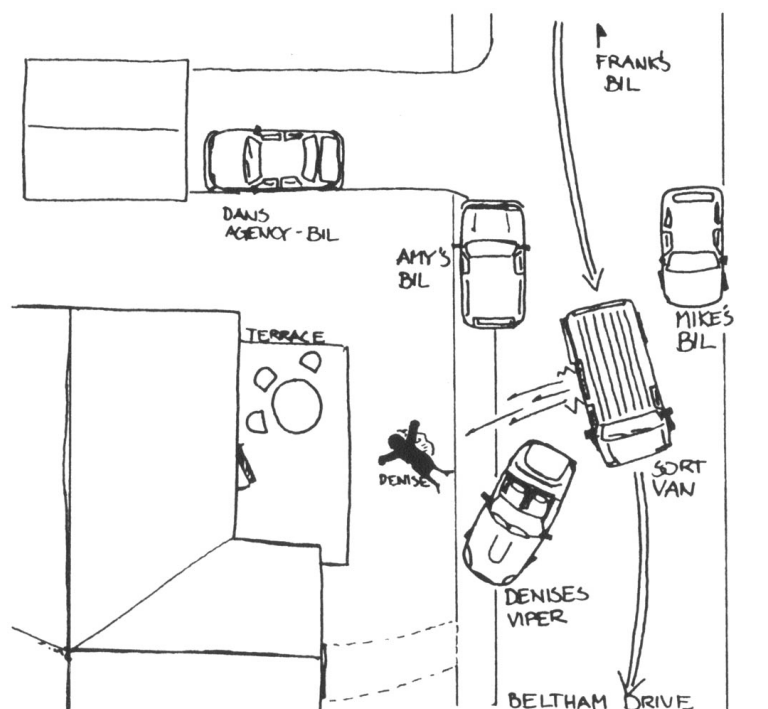
Netop som spillerne skal til at gå hen og sige hej, kommer en matsort varevogn ræsende op ad gaden; og før spillerne når at reagere, bremses den ned foran huset og en sortklædt, maskeret mand, der står i den åbne skydedør, begynder at skyde løs på Denise med et automatvåben.

Når du beskriver resten af denne scene, så lad det hele foregå i slowmotion. Beskriv for spillerne hvordan det forekommer dem, at de når at se hvert enkelt skud blive skudt af, hvordan de første kugler slår ned i fortorvet, så i græsset, og hvordan de først rammer Denise i låret, så lige omkring hoften, og sidst i brystkassen.

Få også med, hvordan Denise prøver at gribe for sig, før hun synker sammen på græsplænen, i en pøl af sit eget blod, der langsomt begynder at sprede sig, mens hun forgæves forsøger at sige noget til spillerne....



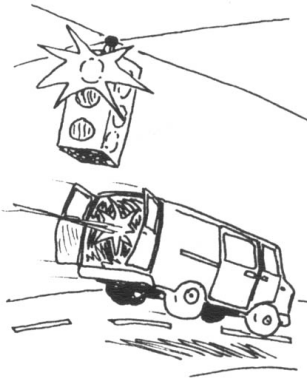
Denise Parker



Resultatet af skyderiet:

- 1: Denise Parker bliver *alvorligt* såret. Hun er dybt bevidstløs, og bløder kraftigt. Hun er ved at gå i chok.
- 2: En af spillerne bliver måske lettere såret.
- 3: Én af gerningsmændene, Emil Vortrekker, bliver skudt og dræbt af spillerne under jagten: Hans lig bliver senere fundet ved varevognen, på Riggs Road, hvor han er blevet efterladt.

Spillerne skal ikke nødvendigvis være klar over, at de har ramt en af *the bad guys*, men du kan f.eks. give en eller to af spillerne (sikkert Frank eller Amy et) hint om: "du synes nok, at i hvert fald ét af dine skud gik rent ind, men du er ikke sikker"



Hvis nogen af spillerne er kommet ned fra verandaen, *kan* du lade den af dem der står tættest på blive ramt, men helst kun et strejfskud, det må ikke være noget der sender ham/hende på hospitalet mere end et par eller syv timer til observation, men en slynge om armen, eller sådan noget er helt fint! (Se iøvrigt sidebar på side 12)

...Pludselig springer tiden tilbage til et mere normalt tempo; Manden i bildøren står og fumler med sit våben, han råber et eller andet til chaufføren. Varevognen speeder op, og fortsætter ned ad gaden. På nuværende tidspunkt skulle Spillerne gerne have nået at få deres våben frem, så hvis de ikke allerede har skudt, så giv dem en chance for at hive et par bønner efter varevognen, mens den ræser afsted ned af gaden og forsvinder rundt om et hjørne.

Nu kan spillerne gøre to ting:

- 1: Spillerne kan sætte efter varevognen, enten i deres egne biler, eller Denise's Dodge Viper,
 eller:
 2: De kan blive hvor de er, og ringe efter en ambulance og politiet, og yde noget førstehjælp til dem, der er kommet til skade.

Lidt radio lingo:

*...Ah, roger that, dispatch, we copy that 10-71..
 Unit 7-69 responding now!..*

*...Dispatch, unit 8-03 has the vehicle in sight, we... -
 OHMYGOD!! -He's shooting!!!
 -JERRY, WATCH OU-..*

(static...)



Police Officers:
 Nathan Brown
 Maxine Everdale,
 Patrol unit '7-69'
 -Washington Metro Police

Biljagten

Nogle af spillerne vil sikkert gribe chancen for en episk biljagt, med masser af dækhvin og motorbrøl, tværs gennem Washington, og de får til fulde deres ønsker opfyldt:

Varevognen drøner ud på Military Road, og fortsætter ad Missouri Avenue (Den er her en flersporet motorvej). Varevognen kører mildest talt hasarderet; den drøner over for rødt, og væver ind og ud mellem de andre biler på vejen.

Spillerne får ret travlt med at undgå at køre ind i andre, mens de arbejder sig op til varevognen Lad dem have et par 'close calls' mens de drøner ind og ud mellem de andre biler på vejen, kører over kryds, med videre. De når næsten op til varevognen, og spillerne kan få lov til at veksle et par skud med manden bag i bilen, der har sparket døren op. Under alt skyderiet rammer manden i bagdøren en stationcar der kører skråt foran spillernes bil. Stationcaren kommer i skred og ender med at blokere vejen totalt. Spillerne kan ikke undgå at køre ind i stationcaren, og kan derefter kun stå og kigge på mens varevognen forsvinder ud af syne, vestpå, mens spillerne står og bander efter den.

- Hvis spillerne husker det, kan de få fat på politiet via deres mobiltelefoner, (eller politiradioen i bilen, hvis de har taget en af spillernes FBI-biler) og prøve at samarbejde med dem. Hvis de lytter på politiets frekvens, vil de kunne få efterlyst varevognen, snakke med betjentene, og høre hvordan en af patrulje vognene bliver skudt i smadder da den kommer for tæt på. Herefter opgiver politiet jagen, og varevognen forsvinder i mylderet.
- Har spillerne ikke snakket med politiet og gjort opmærksom på at de er med i jagen, bliver de stoppet, der hvor de stødte ind i den anden bil, af to *meget* nervøse betjente. Spillerne bliver beordret til at lægge sig ned på vejen, mens de bliver visiteret. Først når betjentene er overbevist om spillernes identitet, bliver de sluppet fri, med en besked om, at de for fremtiden bør lade være med at spille smarte.
- Den ene af betjentene kommer også med en noget sarkastisk bemærkning: *'Vil I have jeres vrag af en bil flyttet et eller andet sted hen? -Vi har jo alligevel ikke andet fornuftigt at tage os til'*

På gerningsstedet

Efter al larmen fra skuddene og bilerne er døet hen får de spillere der er blevet tilbage en chance for at få et overblik over situationen, og den er:

- Denise ligger på plænen og er i *noget* skidt form. Hun er blevet ramt flere gange i brystkassen, omkring hoften og én gang i højre ben. Der ligger en *masse* blod på græsplænen. Denise trækker kun *lige* vejret, og er tydeligvis ved at gå i chok. Får hun ikke hjælp hurtigt, dør hun helt sikkert.
- Én af spillerne måske blevet ramt, men det er ikke så slemt.
- Doreen er helt hysterisk; hun sidder midt på græsplænen og græder, mens hun mumler for sig selv om Dan, farerne ved hans job, og at han *skal* til at få sig et fredeligere job, nu hvor han skal til at være far. Doreen er uskadt, men dybt chokkeret.
- Naboerne er så småt ved at komme ud på gaden for at se hvad der sker.

Politiet og den første ambulance ankommer i løbet af 3-4 minutter, men for spillerne på stedet føles det som om der går en lille time.

Betjentene når lige nøjagtig at få spærret området af, inden det første tv-hold ankommer. Stedet summer af kontrolleret kaos; Betjentene står og skændes med nogle af tv-folkene om deres ret til at være der, og andre tv-hold prøver at komme i kontakt med de af spillerne der er blevet tilbage, alt imens de prøver at få så mange billeder af Denise som muligt.

Det lykkedes Paramedicinerne at få stabiliseret Denise i løbet af endnu et par minutter. Ambulancefolkene, kører derefter Denise, og hvem af spillerne der tager med, til King Memorial Hospital på Wisconsin Avenue.

Kort efter ambulancen er kørt ankommer Dan og Franks chef, Gary Madison til stedet i en FBI-bil. Madison er *pissed* over at nogen har *vovet* at skyde løs på FBI-agenter, og han meddeler højt og tydeligt, at '*Dette er en sag for FBI*' (hvilket selvfølgelig er *guf* for tv-holdene på stedet). Når han er færdig med at snakke med pressen, fortæller han Dan, eller den af spillerne på stedet der rangerer højest, at de er sat på sagen, for '*I er allerede inde i sagen, og jeg vil ha' fat på de skiderikker*'. Han fortsætter: '*Hvis der er nogen som helst problemer med nogen, kan I bare henvise til mig, er det forstået?*'

Spillerne får da heller ikke nogen problemer med af få fri fra deres daglige jobs, Madison har sørget for det, når de ringer til dem

Det første spor:

Cirka på dette tidspunkt kommer En eller flere af spillerne i tanke om at han/hun/de så at bilen havde nummerplader fra Maryland, og at nummerpladen startede med 'EK', og sluttede på '9' sammenholdt med hvordan bilen så ud, er det nok til at identificere bilen entydigt, ved hjælp af Department of Motor Vehicles (se afsnittet).

Bilen tilhører en Jerry Fisher,

22 Nova Road, Hyattsville i Maryland.

Bilen er netop meldt stjålet. Jerry er naturligvis *Pissed* over at hans bil er blevet stjålet. Han nåede ikke at se noget, men hørte bare sin bil køre væk.



*Help is just a phone call away!
'...911, What's your emergency?'*

Paramedic Officers:

Yin Honsou (male)

Dale Andrews

Simpson Memorial Hospital
ambulance service

TV-stationer:

WDCM :-news at 8

MLYC: -Eyewitness News

WCKY: -Newsflash



Gary Madison er
Assistant Director
In Charge
(ADIC), for
Washington
Metropolitan

Fieldoffice. Han er ikke den mest populære chef, stedet har haft, faktisk bliver han kaldt '*A-DICK*' af de fleste af agenterne på kontoret. Men Madison står altid 120% bag sine folk, og støtter dem når og hvor han kan.

Som mange andre i FBI, lider Madison af FBI-fanatisme, og betragter de fleste andre 'agencies' som nødvendige onder, man hellere må vende sig til ..



Jerry Fisher

På hospitalet

Her bliver det, efter den værste krise er overstået, besluttet at flytte Denise til John Hopkins Medical Center (Landets førende hospital). På grund af hendes tilstand, skal det ske per helikopter (der er ikke plads til spillerne i helikopteren, så de må selv finde ud af at komme til Baltimore, der ligger cirka 50 kilometer nord for Washington).

På John Hopkins bliver Denise straks kørt ind på en operationsstue, hvor lægerne kæmper for hendes liv i de næste timer.

Det lykkedes at stabilisere hendes tilstand, hvorefter hun bliver anbragt på intensiv afdeling 4F, under skarp overvågning af personalet. Denise er dog dybt bevidstløs, og hun vil ikke vågne før til allersidst i scenariet.

De grumme detaljer:

Dr. Metcalf, lægen der har opereret på Denise, fortæller:

Denise er blevet ramt i brystkassen to gange: begge skud gik igennem højre lunge, (det ene skud missede hjertet med cirka 2 cm) Hun blev også ramt en gang i hoften, kuglen har splintret Denise's lårben, men det kan muligvis sættes sammen igen. Skudsåret i underbenet er meget simpelt, og giver ikke nogen problemer.

Alt i alt er Denise kommet over det værste, men hun er nødt til at ligge i respirator indtil videre; hun kan ikke overleve uden.

Hvis spillerne vil have Denise beskyttet, sender FBI i Baltimore nogle folk for at bevogte Denise. Vagten består af 3 FBI-agenter, der alle er bevæbnede med uzi'er, og pistoler. Den ene sidder uden for døren til Denise's stue, og de andre to patruljerer rundt om på afdelingen. (hvis ikke spillerne selv sørger for det, gør Gary Madison).

På et eller andet tidspunkt vil der uværgeligt dukke nogle pressefolk op, der vil prøve at komme til at snakke med spillerne, og de vil være meget pågående...

“..Vi har fundet denne hersens bil...”

Kort: 822 Riggs Road

Ved 8-tiden ringer politiet og fortæller at de har fundet en bil der svarer til deres beskrivelse, ude på 822 Riggs Road, en nedlagt fabriksgrund i Chillum, cirka 5 kilometer fra hvor SADP'erne forsvandt for spillerne. Når spillerne ankommer til stedet, holder FBI's teknikere der allerede, og er ved at gøre klar til at undersøge bilen.

Lad spillerne selv undersøge kortet, og fortæl dem om tingene, når de spørger om dem.

Bilen holder på en plads mellem to bygninger. I gruset, der dækker pladsen, er der dækspor fra en anden bil, der tydeligvis har kørt på forholdsvis brede dæk. Når spillerne kommer tættere på varevognen, slår en ret ubehagelig stank dem i møde. I den kraftige varme over de sidste par timer, er liget, der ligger uden for skydedøren begyndt at gå kraftigt i forrådnelse. Selv en meget hurtig undersøgelse vil fortælle følgende: Liget er en ung hvid mand, midt i tyverne, klædt i en sort kedeldragt, og en elefanthue, der er blevet trukket halvt af. Manden er død af flere skud i brystkassen/halsen, og et enkelt skud i panden, affyret på kort afstand (der er krudtslam på ansigtet). Rundt omkring bilen ligger de ting der står beskrevet i rammen til højre.

En lille ting, der kan sparke til spillernes paranoia:

Hvis en af spillerne blev såret under Drive-by-skyderiet ved Dans hus, eller bliver såret på et eller andet tidspunkt, modtager han/hun en nydelig buket blomster, med en lille hilsen på kortet:

I stikker jeres næser i ting, hvor de ikke hører hjemme.
Giv op nu, mens i stadig kan...
Hilsen Os

Ethvert forsøg på at spore buketten mislykkedes...



Dr. Ronald Metcalf

FBI Baltimore sender:

Special Agents:

Dennis O'Madison
Angela Roberts, og
Vincent Torello

Fundne ting på 822 Riggs Road:

- Bil Nummer 1, se 'Liste over køretøjer' for nærmere oplysninger.
- En død hvid mand, midt i tyverne
- En kortløbet assaultriffel, kaliber 5.56mm. Den er af et ukendt mærke (se FBI Rapport), men kan minde om en AK47.
- Et halvtomt magasin med et buk i den øverste kant, der tilsyneladende har forårsaget en funktionsfejl på assaultriflen.
- 14 tomme patronhylstre, og
- En tom sportstaske.

Derudover er bilen fuldstændig tom



Liget på Riggs Road
(Emil Vortrekker)

Varevognen er i øvrigt blevet ramt af 15-20 pistol skud, der er gået igennem siderne på bilen, og lader sollyset falde ind i bagagerummet i klare striber.

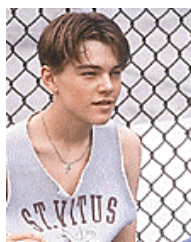
Ved gitterporten i muren indtil nabogrunden ligger der en baseball, der er rullet under porten inde fra nabogrunden, og hvis spillerne kigger efter inde på nabogrunden, finder de et baseballbat, og en taske med en navne seddel:

David Wilson
21C Malcolm Terrace
Washington D.C.

Når spillerne er færdige på stedet, tager teknikkerne over, og begynder at tage billeder af scenen, fjerner liget, med videre.

Hurra!, et vidne!

David Wilson, der er 16 år, bor cirka 1,5 kilometer fra Riggs Road, i et meget forfaldent kvarter. Husene virker faldefærdige, med masser af graffiti; der holder rustne bilvrag i gaden, og en større gruppe unge sidder på kantstenen og hører rap-musik (sikkert Cypress Hill, Public Enemy, eller Ice-T). Det er Michaels far, Ed Wilson, der åbner døren. Ed er en småfed mand sidst i 30'erne, iført netundertrøje og shorts. Da spillerne presenterer sig, er hans kommentar: "Hvad har knægten *nu* lavet?!", hvorefter han vender sig og skriger på sin søn. Michael forsøger prompte at stikke af på sin cykel, men spillerne får snart stoppet ham, men lad dem svede lidt for det.... Michael vil først slet ikke snakke med spillerne, men prøver at slå en handel af, "*Måske* så jeg noget -er det noget værd *hvis* jeg gjorde?". Hvis spillerne ikke falder for dén, vil han modvilligt fortælle hvad han ved.



David Wilson

David er måske lige lidt for 'streetsmart'. Han vil gerne virke som om han har set alt her i verden, lidt à la 'Boys in the Hood', Men han er faktisk en god knægt.

Om bilen: "Det var en blå 4-dørs Ford. En jeep, nærmest. Helt ny.. Jeg tror, den må være fra Georgia, og nummerpladen sluttede i hvert fald på '-1BB'"

I motorregistret er der cirka 55 biler der svarer til den beskrivelse, men en efterlysning vil give pote senere,
(se **Næh -en Bil!** -søndag)



Sgt. Franz Müller
Franz har stjålet en lægekittel, og slået FBI-agenten ved døren ned.

David 'Hubs' Wilson fortæller:

"*Joe- Sebastian, Ruben og jeg var ovre og spille bold på den forladte grund, der kommer alligevel aldrig nogen... Men, altså, så parkerer den her mørkeblå Ford og inde på den anden grund -og så ville vi lige se hva' der sker. Kort efter kommer så den sorte varevogn, og de to i den stiger ud og kigger til deres makker, der vist var såret, hvorefter den ene tager en pistol og skyder ham i hovedet. Derefter tager de et par tasker fra varevognen, sætter sig ind i 'Chevy'en' og kører bort. -Vildt coole typer...Men det sære ved det hele, var deres sprog: ham der sagde noget lød ligesom Schwarzenegger, du ved, ...Arnold."*

På det her tidspunkt er det sikkert en god idé at lade spillerne samle op på dagens begivenheder, finde ud af, præcis hvad de ved, få udsendt efterlysninger på bilen (hvis de ellers har snakket med David).

De mystiske mænd prøver igen igen..

Efter al tvdækningen, er det ingen hemmelighed, at Denise Parker har overlevet (se sektionen om tidsafhængige spor), og sent Lørdag nat, vil SADF'erne så forsøge at få slået Denise definitivt ihjel.

En af gruppens sergenter, Franz Müller, bliver sat på opgaven. Hvis nogen af spillerne er på hospitalet, så lad én af dem (helst Mike) opdage, at vagten ved døren til Denise's stue sidder og sover. Når spilleren prøver at vække vagten, falder han ned af stolen (han er blevet slået ned). Samtidig ser spilleren, at en eller anden i hvid kittel står bøjet over Denise's seng. Når spilleren spørger Franz, hvad han laver, forsøger han straks at trække sin pistol. Pres spilleren til at tage en hurtig beslutning:

- Hvis spilleren skyder, så beskriv, igen i slowmotion, hvordan han rammer manden to gange i brystkassen, og én gang i hovedet. Forklar hvordan spilleren først opdager hvad han har lavet (og især at han selv er blevet ramt i skulderen), når han står tilbage med en tom pistol og en temmelig død skurk.
- Vil spilleren ikke skyde, men kun stoppe manden uden vold, stopper han op, ser et øjeblik ud som om han overvejer situationen, lægger så sin pistol på gulvet, og overgiver sig. Manden siger dog ikke et pip til nogen, før langt senere.

Er der ikke nogen af spillerne på hospitalet i løbet af natten, Franz Denise ihjel. Han bliver dog opdaget af FBI-agenterne på stedet, og ligesom ovenfor, enten dræbt eller anholdt.

Lørdag -dag 2:

(Robin) -Ka' man ikke se på en mands tænder, hvaffor et sprog han har talt?

Rapporterne dukker op

Spillerne mødes sikkert på et eller andet tidspunkt lørdag morgen/formiddag for at kigge på Teknikkernes rapporter: Der er tre rapporter: (de findes også som handouts):

1: Liget fundet på 822 Riggs Road: Afdøde er en hvid mand på cirka 23 år, 181cm, og 87kg.

Særlige kendetegn: 4 cm langt ar på venstre lår, og tatovering af hestehoved med ordene "Pro Patria" (latinsk for: For Fædrelandet) på højre skulder, se vedlagte billede.

Afdøde er blevet ramt af 4 pistol skud (10mm): én gang i højre underarm, én gang i halsen, hvilket har flækket en nakkehvirvel, og to gange i brystet, hvoraf det ene skud har punkteret afdødes venstre lunge.

Disse sår ville med 90% sandsynlighed have været dødelige inden for en time, med mindre professionel lægehjælp var til stede, og i så tilfælde sikkert have været stærkt invaliderende. Disse sår stammer efter al sandsynlighed fra FBI-agenternes tjenestepistoler. Afdøde er imidlertid også blevet skudt i panden på klods hold med en 9mm pistol, hvilket har været øjeblikkeligt dræbende.

Det har ikke været muligt, på baggrund af fingeraftryk og tandkort, at fastslå Afdødes identitet. Der er derfor en reel mulighed for at afdøde er udlænding.

2: Automatriflen er ikke umiddelbart til at identificere, da den ikke har nogen ydre kendetegn, i form af serienumre, eller fabriksstempel. Rent teknisk er der tilsyneladende tale om en ultrakort version af den israelske Galil-riffel, som bl.a benyttes af IDF (Israeli Defence Force- Det Israelske forsvar). Disse rifler bygger i stor grad på AK-47, og det kan derfor ikke udelukkes, at der er tale om en ombygget AK'er

Data: Kaliber: 5.56mm (kan bruge standard Nato-ammunition) længde: 690mm, 445 m. kolben foldet. Vægt u. magasin: 2.95 kg.

Hvis du er rigtig warped:

Du kan skræmme spillerne yderligere, ved at sende et par kugler i Denise's respirator, med efterfølgende stor panik.

Bemærk!

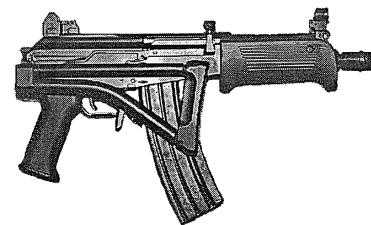
Hvis ikke spillerne fandt baseball'en, og fulgte op på sporet, skal du ikke slå Franz ihjel! -Han kan blive en vigtig kilde til information, hvis spillerne kører fast!



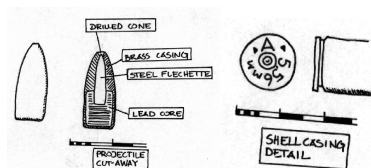
Afdøde



Afdødes Tatovering



Automatriflen



Projekttil detaljer.



Franz Müller

Lidt Jura:

For at en arrestation er juridisk gældende, skal følgende kundgøres for arrestanten, så snart vedkommende pågribes:

“You have the right to remain silent. Should you give up this right, anything you say can, and will be used against you in a court of law.

You have the right to an attorney. If you cannot afford one, one will be appointed to you.

Do you understand these rights?”

Arrestanten har ret til ét telefonopkald. Til gengæld skal personen opgive sit navn. Gør han/hun ikke det, fortaber vedkommende sine rettigheder, indtil navnet opgives, og registreres som en John Doe.

Tidsuafhængige spor:

I denne sektion er der en masse spor, der ikke er afhængige af hvornår spillerne støder på dem, når bare du får brugt dem, er rækkefølgen også ligegyldig

TV:

I løbet af fredag aften eller lørdagen vil der på tv-nyhederne blive bragt en større historie om skyderiet. Spillerne kan selv tænde for programmet, eller det kan fange deres opmærksomhed på forskellig vis: nogle af kollegaerne kan kalde på dem fordi ‘de er på’, eller hvad du nu kan finde på af snedige ting.

You have the right to remain devious...

Tv-historiel:

“...i udkanten af Washington. Skyderiet, der i stil ligner et typisk bande opgør, efterlod offeret, en journalist ved navn Denise Parker, i kritisk tilstand. Læger på John Hopkins Hospitalet udtaler at hun nu er uden for livsfare. Under den efterfølgende jagt på forbryderne blev en patruljevogn fra Washington PD, beskudt af voldsmandene med den følge, at en af betjentene blev såret. Han meldes dog også udenfor livsfare. Chefen for FBI’s afdeling i Washington, Gary Madison udtaler “at alle ressourcer er blevet sat ind på sagen”, men ville ikke kommentere sagen yderligere. Kilder i Washington Metropolitan Police udtaler at det, med stigningen i den kriminelle aktivitet, snart ikke vil være muligt at opretholde lov og orden, hvis situationen ikke snart bedrer sig, især når man tager hensyn til det officielle besøg i næste uge..”

- 3: Ammunitionen: Igen er der ikke blevet brugt standard ammunition, men en form for patroner, der både virker som let panserbrydende, og hollowpoint (dum-dum). Projektilet består af en messing kappe, der indeholder en stålpile (flechette) foran en blykerne (se tegning). Hvis kuglen rammer f.eks. en skudsikker vest, frigøres pilen, der så gennemborer vesten. Rammer kulgen derimod ‘bløde’ mål, f.eks. kød, bliver pilen skubbet af vejen af blykernen, der så kan forøve maksimal skade. Kuglen er så vidt vides ikke tilgængelig på det ‘åbne’ marked, og er blevet fabrikeret af et firma, der ikke er kendt på det amerikanske marked.
- 4: Hvis spillerne har husket at efterlyse den Ford David så, får de også en notits fra Virginia State Police. Bilen er blevet set på Interstate 95, på vej sydpå, omkring ved 6-7 tiden lørdag morgen, men betjanten er ikke helt sikker.

Hvis Franz, den uheldige hit-man ikke er kommet af dage i nattens løb, kan spillerne nu komme til at afhøre ham:

Den unge mand er Franz Müller, 26 år, Sydafrikansk statsborger, Sergent i SADF (Pretorian Light Horse). Ligesom Emil (liget på Riggs Road) har Franz et hestehoved tatoveret på højre skulder.

Han er en meget kølig ung mand, der ikke siger *et* brugbart pip, på noget tidspunkt, med mindre spillerne er kørt uhjælpeligt fast, eller du er ved at komme under tidspres! Hvis det er tilfældet bliver Franz nervøs over at spillerne tilsyneladende *kan beholde* ham. Hvad han fortæller, er helt op til dig, sammenholdt med situationen. Han kender hele planen, men vil forlange at blive udleveret til den Sydafrikanske ambassade.

Franz *kan* afsløre Emil’s fulde identitet; De to var gode venner (Se også NPC-listen).

Det vigtigste i indslaget er ikke selve skyderiet, men den historie der kommer umiddelbart efter.

Her får spillerne deres første hint om hvad der lurder under overfladen, hvis de altså er vågne

Pas dog på, at sporet ikke bliver *for* åbenlyst, det er for eksempel nok en dårlig idé at læse stykket direkte op, med mindre selvfølgelig lig du laver lidt show ud af det hele!

Husk at sørge for, du får nævnt den rette tidsramme, hvis du udskyder historierne til senere!!

Det samme gælder også for den anden historie. Du bør ikke bruge dette lead, før spillerne har fundet ud af at der er en forbindelse mellem Skurkene og Sydafrika. Det skal faktisk helst vente til mandag eller tirsdag, eller indtil spillerne spørger sig selv, 'hvad vil *the bad guys* egentlig her i USA?' eller snarere lidt efter!

Tv-historie 2: "...Og mere lokalt stof: I forbindelse med Præsident Nelson Mandela og Frederik de Klerks besøg her i Washington på onsdag, har politiet måtte indsætte ekstra mandskab. Efter det planlagte besøg hos Præsident Clinton, skal Mandela holde en tale for FN-forsamlingen i New York. Senator Pat Buchannon udtaler, at "Mandelas besøg er et billigt forsøg fra Clintons side, på at pege på udenrigspolitiske sejre, for at sikre sig genvalg til efteråret." *Senatoren henviser her til episoden i oktober sidste år, hvor en hurtig indsats af amerikanske Marine soldater knuste det blodige statskup i Cape Town og Johannesburg i oktober sidste år...*"



...-And here's the NEWS AT 8, with Barbara Walters

Denise Parker's arbejde, lejlighed, mv.

Den tanke spillerne gerne skulle få, er at de må finde ud af *hvorfor* Denise Parker blev skudt. Journalister har det jo med at vide en masse, nogle gange også *for* meget. -Måske er der nogle spor, enten på hendes job, eller hvor hun bor?

Denise's lejlighed ligger i Atlanta, Georgia, hvor hun normalt også arbejder på CNN's hovedkvarter.

CNN Headquarters, Atlanta, Georgia

Ved CNN kommer spillerne til at tale med personale chefen, Frank Hassler, der gerne samarbejder med FBI. For 3 måneder siden tog Denise afsted til Sydafrika for at dække de nye valg efter statskuppet året før. Hun lavede også nogle reportager om reformerne inden for politi, militær og retsvæsen, og et par andre småopgaver. Denise hyrede selv et lokalt kamerahold, og CNN aner ikke hvem de var. Denise kom hjem for 3 uger siden, og tilbragte de næste to uger med selv at redigere sine optagelser til et dokumentarprogram, der snart skal sendes. Samtidig lavede hun en mindre historie om Louisiana's Senator, Dale Conrad (En historie om korrupsionsanklager). For 8 dage siden tog hun pludseligt på ferie, og ingen på CNN har talt med hende i de sidste 5 dage



Frank Hassler

Frank Hassler *har* nogle af Denises masterbånd liggende på arkivet, og efter lidt overtalelse kan spillerne godt få lov til at se/låne dem. Hassler vil ikke sende masterbåndene med posten (eller FedEx) uden at se nogen form for identifikation, men spillerne kan selv komme ned til Atlanta og gennemse dem, eller de kan få en anden Special Agent til at afhente dem hos CNN. Der mangler dog 4 bånd (nummer 2, 3, 7, og 11 ud af 14). Spørger spillerne Hassler om det, *"ligger de sikkert hjemme hos Denise, hun tager dem ind imellem med hjem"*.

Hvad videobåndene gemmer

Bånd 1 til 12 indeholder det meste af råmaterialet fra Denise's tur til Sydafrika. Der er masser af sekvenser fra selve valgdagen (det var den 17 maj), og et par reportager fra diverse politistationer, mv., samt en større feature fra Soweto, den store ghetto i udkanten af Johannesburg. Der er også et interview med biskop Desmond Tutu.



Senator Conrad

På bånd 13 og 14 er der materiale fra Denise's sidste opgave i Louisiana. Det lader ikke til at der er nogen faste beviser for at Senator Conrad var korrupt, men der er også nogle løse ender omkring et kampagne bidrag fra Colt Firearms, og Smith&Wesson, der vist ikke var blevet opgivet til skattevæsenet. -Alle forsøg på at finde ud af mere ender blindt!

Om U-HAUL visitkortet:

På bagsiden af visitkortet står der et telefonnummer: 555-2425-2126. (Sørg for at det står der før I går i gang!) Nummeret er til en Mr. Anderson, der udlejer hytter omkring Millen, Georgia. (Anderson har lejet en hytte ud til SADF'erne. Hytten ligger afsides, lige op ad Fort Cambell's øvelses terræn, hvor SADF'erne er ved at gøre sig klar til attentatet.

Se "12 Armoury Road"

U-haul firmaet har i øvrigt lejet en kassevogn (nr. 17) ud til SADF'erne). Den bliver blandt andet brugt til at samle aktionsgruppen fra Washington op, når de kommer til Fayetteville



Allan Erskine

Denise's Lejlighed (App. 329B, Holzman Terrace, Atlanta Georgia)

Denise's lejlighed ligger i et større kompleks med cirka 600 lejligheder, i den dyre ende af byen.

Spillerne har fået fat på Denise's nøgle fra hendes håndtaske, der lå i hendes bil. Det er ikke noget problem at komme ind i ejendommen efter de har vist deres ID til portieren, en ung sort mand, ved navn Kareem.

Men spillerne er ikke de første; Krugers mænd har været der dagen før. Denise's lejlighed er blevet splittet totalt ad. Alle reolerne er blevet tømt for deres indhold af bøger, tidsskrifter mv. Køkkenet er vendt på hovedet, tallerkner og gryder overalt, Selv i soveværelset er alt tøj blevet hevet ud af skabet; Men ingen steder er noget blevet smadret.

En nærmere undersøgelse vil afsløre at Denise har hele *to* videomaskiner og en redigeringspult: men der er *ingen* videobånd nogen steder.

Hvis spillerne laver en gennemgang af stedet finder de visitkortet fra "U-HAUL" (handout). Hvis spillerne snakker med Kareem om lejligheden, henviser han til Viceværten, Mr. Erskine.

Da Erskine, en lille tyk gråhåret mand, ser spillerne, bliver han tydeligt nervøs, men ånder lettet op, da spillerne viser noget ID. Erskine fortæller spillerne, at der dagen før var *"3 mænd, der sagde de kom fra Secret Service, og de forlangte at blive lukket ind i miss Parker's lejlighed -det var vist noget om 'den nationale sikkerhed'"*.

Viceværten beskriver dem som: Hvide mænd i jakkesæt, og så havde de allesammen solbriller på. Med hensyn til mændenes accent, har viceværten ikke lagt mærke til noget, men *"de sagde stort set kun 4 ord i alt..."*

FOLK DER KAN SNAKES MED:*(MIKE)-det er MIG der taler! (GM) -det bliver det ikke bedre af!***FBI field office, Atlanta Georgia**

FBI har et Field Office i Atlanta, og de kan skaffe en masse support for spillerne. Chefen, SAC Eric Strettin, er en temmelig flink fyr, der ikke har noget imod at sende agenter ud på opgave for spillerne, så længe det foregår i Atlanta (han har ikke folk nok til f.eks. at tage til Millen, eller sådan noget).

Spillerne kan også låne et par agency-biler: pæne nye Ford Crown Victoria'er i nydelige diskrete nuancer (som altid vil enhver kunne se at det er FBI biler på 50 meters afstand, de er lidt *for* diskrete). Strettin kan også koordinere efterlysninger, m.v., med det lokale politi, både Atlanta PD, og Georgia State Police.



Ford Crown Victoria

Eric Strettin,
SAC Atlanta

(SAC: Special Agent in Charge). Strettin er en flink fyr, der meget gerne vil hjælpe så godt han kan. Strettin er meget afholdt på kontoret, og han kaldes 'SAC', eller ved fornavn af hele personalet

Internettet (World Wide Web, FTP, NEWS, m.fl.)

Nu er Internettet ikke en enkelt person eller gruppe som sådan, men det er *stort*, og der er faktisk mange nyttige ting at finde derude. Det er nok især John der vil bruge tid på at 'surfe', men de andre kan nok også finde ud af det. Pas dog på, det hele ikke kommer til at udvikle sig til det store net-ræs, for nok *kan* nettet meget, men det kan *ikke* alt. (Det er lidt svært at forklare hvis man ikke lige har prøvet det). De ting der kan findes ud af på Nettet er: generelle ting om racisme, såsom navne på racistiske grupper (nogle af dem har endda homepages, hvor de spreder deres propaganda).



Netscape vers. 0.01b

Søgning på:

- Hestehoved (tatoveringen) vil ikke give noget (brugbart) resultat, heller ikke sammen med 'Pro Patria'. Den eneste link der dukker op, er til en amerikansk hærenhed, der er stationeret i Tyskland, 11th Armoured Cavalry Regiment (11th ACR), men de har et *sort* hestehoved som 'bomærke'.
- Racistiske grupper i RSA: der er én større gruppe: AWB (Afrikaaner Werstands Bewegung- Afrikaanernes Modstands Bevægelse). De er nærmest en blanding af National Rifle Association (NRA) og Ku Klux Klan, bare værre. Deres erklærede mål er at få oprettet en uafhængig, raceren stat, som de kalder Oranien. De bekender sig til 'de gode gamle nybygger dage', hvor zuluerne, eller 'Kafferne', var nogen man skød, hvis de kom for tæt på). De kalder sig selv for 'Boere', efter de hollandske tilflyttere, der oprindeligt grundlagde Sydafrika.

Web sites (adresser på nettet)

White America on-line
The Stormtrooper
The Real Truth Homepage
White Majority interactive
White Christian Society

-Charming people, eh?

Newsgroups:

alt.racism.usa
alt.extremists.racism
alt.racism.apartheid.rsa

(sites'ne er alle sammen opdigtede, men de lyder som *the real thing*..)



Ambassadør H.E. Verwoert

Verwoert er en meget aristokratisk mand, der virker som om det hele keder ham når spillerne snakker med ham.



Lloyd Bowron

Tidsplan for Mandelas køretur i Washington:

Ruten er tegnet ind på kort Downtown Washington D.C. - GM-version)

13:00 Afgang fra Det Hvide Hus, der køres ad Executive Avenue, rundt i the Ellipse, ad Constitution Avenue, forbi the Lincoln Memorial, og over Arlington Memorial Bridge, ned til Arlington Natl. Cemetery.
13:20-14:10 Taler ved Pr. Clinton, Pr. Mandela, og v.Pr. de Klerk.

(fortsættes..)

En anden måde at gribe søgningen an på, er de såkaldte Newsgroups, der er en slags diskussionsgrupper på nettet. Her kan John få stort set det samme at vide, som hvis han kigger på nettet, bare han bruger en anden brugerkonto end den han bruger fra FBI- bygningen (folk fortæller ikke ret meget til én, der underskriver sig som *Jharris@fbi.gov!*).

Søgningen foregår på den måde, at John stiller et spørgsmål på den relevante nyhedsgruppe, og så venter et stykke tid, indtil der er nogen der læser hans spørgsmål, og svarer (der går generelt omkring en dags penge)

Republic of South Africa's ambassade

Når det bliver tydeligt for spillerne at der en forbindelse til Sydafrika, vil de muligvis snakke med nogen på ambassaden, for at få flere oplysninger.

Ambassadøren, Hans Eberhart Verwoert, vil først ikke snakke med spillerne, men han kan ikke rigtig afslå, når spillerne forklarer hvad det drejer sig om. Det er helt åbenlyst, at han ikke har meget til overs for spillerne. Især vil han, så vidt muligt, helt ignorere Mike (der jo er sort). Det er rimelig tydeligt at Verwoert er racist, men dog for meget diplomat til at sige det direkte.

Verwoert nægter at kende noget til sagen, og tilbyder at han da kan snakke med det sydafrikanske politi, for at hjælpe med opklaringen af det hele; såsom at identificere de af Krugers mænd spillerne har anholdt eller skudt. Verwoert vil dog forsinke svarene fra Sydafrika så længe som muligt uden at spillerne bliver mistænksomme.

Ambassadøren er ikke direkte indblandet i planerne, men det er gennem hans diplomatiske post, SADF'erne har fået deres våben ind i USA. Han har ikke nogen mulighed for at kontakte Krugers gruppe, men han vil prøve at støtte dem så godt han kan, uden at han selv kan afsløres

Secret Service

Spillerne kan når som helst gå til Secret Service; det er dem, der har ansvaret for Præsidenten (og hans gæsters) sikkerhed.

Her kommer de til at snakke med Lloyd Bowron, en meget selvsikker mand, der har meget svært ved at tro at der kan være noget han ikke har taget højde for. Han vil lytte tålmodigt på hvad spillerne har at sige, men han tror ikke på deres historie, med mindre de har nogle *meeget* gode beviser for det.

- Et almindeligt attentat forsøg vil han slå hen, som noget man ikke behøver at bekymre sig for: *"Det er derfor Secret Service eksisterer!"*, *"bare rolig; Vi har taget alle mulige sikkerheds foranstaltninger, snigskytter omkring ruten og i helikoptere- you name it"*, *"Der er ingen der er sindssyge nok til at prøve på den slags"*
- Selv efter fundet af antitank våben i hytten på Armoury Road, vil han tage truslen meget roligt: *"jamen, I har jo fået fat i kanonen, og Limousinerne kan sagtens klare et hit fra en LAW- ingen problemer"*
- Bowron vil kategorisk nægte ethvert kendskab til at Secret Service har noget med sagen, og han benægter osse (sandfærdigt) at det skulle være nogen fra Secret Service, der har trashet Denise's lejlighed.
- Hvis de kan overbevise ham om, at Mandela og De Klerk vil blive udsat for et attentat, vil Bowron holde på, at han (Secret Service) straks skal overtage efterforskningen fra spillerne. Hvis spillerne (forhåbentlig) ikke går med til det, vil Bowron og Gary Madison have en længere slåskamp over telefonen i resten af scenariet.

- Uanset *hvad* spillerne disker op med af beviser og argumenter, vil Bowron *ikke* stoppe køreturen, eller flytte den til et andet tidspunkt; *'Jeg har et stramt program jeg skal overholde, og det har jeg tænkt mig at gøre'*. Bowron kan forsyne spillerne med tidsplanen for Mandelas besøg, samt et kort over ruten han vil køre ad. (Se nedenfor)
- Før spillerne går, beder Bowron dem om at holde ham orienteret med hvad de finder frem til, *"Sådan, bare for en sikkerheds skyld"*.

Tidsplan, fortsat

14:10-14:20 Kort presse møde
14:25 Afgang fra Arlington Natl. Cemetery, der køres ad Jefferson Davis Highway, forbi Pentagon, over Center Highway bridge, ad Southwest Freeway, og sluttelig ad Suitland Parkway til Andrews Airforce Base, hvor Pr. Mandela og vPr. De Klerk flyver til New York.
 (Omkring **15:20**)

Central Intelligence Agency (CIA)

Franks gamle ven fra FBI/CIA studiegruppen, Harry Martain, arbejder for CIA's Afrika sektion, hvor han står for **Signal Intelligence** afdelingen. Hvis Frank ringer til ham, og spørger om hvad der sker i RSA, fortæller Harry at: "Der er et eller andet under opsejling i området omkring Johannesburg. 1st. Pretorian Light Horse, en bataljon fra SADF, der passer på RSA's lagre af kemiske våben, er gået i forhøjet alarmberedskab. De er samtidig begyndt at træne i bykamp". Harry ved ikke mere, men henviser til en ven i NSA, George Trenton.



Harry Martain er en typisk udbrændt 'Intel-weenie': han er træt af sit job og desillusioneret over at han tilsyneladende 'ikke gør nogen forskel' hvor han er..

National Security Agency (NSA)

George Trenton vil ikke tale med Spillerne over telefonen, men han inviterer dem ud til NSA's hovedkvarter, i Virginia. Tag lidt tid fra til at beskrive stedet, der er et af de mest paraniode der findes. NSA ligger gemt af vejen ude den landlige idyl i Virginia. Stedet er bevogtet af marinesoldater i kampuniform, og minder mest om en militærbase. Før spillerne kommer ind, bliver de checket af på en besøgsliste, kropsviseret, og må igennem en metaldetektor (John må aflevere sin elskede bærbare computer).

Trenton ved ikke særlig meget nyt ud over hvad Harry kunne fortælle Frank. Der er dog tegn på, at SADF har nogle folk i USA, men det vides ikke hvor de er, eller hvad de laver. Man er rimelig sikre på, at der er tale om cirka 6-12 mand. Man har faktisk også identificeret to af dem:

- Major Henrik Kruger (1st. Pretorian Light Horse Regiment, SADF)
- Kaptajn Jan Obst (1st Pretorian Light Horse Regiment, SADF)

George har ikke nogen billeder af nogen af dem, men George kan skaffe dem *'i løbet af et par dage'*.

Det tager ham lidt mindre end én: oplysningerne er som handout.

De to er dog som sunket i jorden, efterlysninger af dem vil ikke give noget resultat.

(de er begge to nede ved hytten i Georgia, hvor de træner og planlægger) En efterlysning vil ikke give noget resultat, og der er heller ikke nogen i Millen der har set dem.

NSA har fået fat på oplysningerne ved at aflytte Sydafrikansk militær radiokommunikation, det kaldes for **SIGINT**



George Trenton ligger ikke under for paranoia, der generelt trives i NSA, men er tværimod flink og åben for spillerne, og fuld af god information om sagen. George har bestemt masser at lave, men gør tydeligvis en ekstra indsats for at hjælpe. Ligesom John er George dybt fascineret af mysterier og deres opklaring.

SIGINT (SIGnal INTelligence):

SigInt består af at aflytte radio og telekommunikationen hos en fremmed magt, for at opnå et billede af hvad der foregår inden for det lands grænser. Dette gøres enten ved hjælp af spionsatellitter, store lyttestationer nær landets grænser, eller ved at have spioner i området (sjældent)



Toldvæsenets segl

Customs officer:
Parker Hines

De oplysninger kontoret har, står på 'Liste over køretøjer'.



Col. Joseph Craig
US.Army.

Craig er en kompetent mand, altid har tid til at snakke med folk fra sin gamle kommando. Han virker som om han savner hans dage i felten.

US Customs (toldvæsenet)

Checker spillerne hvad der er kommet ind i landet af varepartier, der kunne skjule SADF'ernes våben, så lad Toldvæsenet være meget flinke, men lidet hjælpsomme. Tolderne kan kun svare på direkte spørgsmål, som: Er der for nyligt kommet en sending fra Y til X?. Der *er* kommet en container til den sydafrikanske ambassade for en uge siden, men det var diplomatisk post, så den kunne ikke blive undersøgt. Containeren er i øvrigt ikke noget usædvanligt, ambassaderne får tit tilsendt større ting. (SADF-gruppen *har* faktisk fået deres våben til landet i containeren).

Department of motor vehicles (motorkontoret)

Dept. of Motor Vehicles kan på baggrund af oplysninger om nummerplader, stelnumre, bilmodel, og farve spore bilernes ejere, og adresser. Samtidig får man også oplyst hvis bilen er meldt stjålet

Hæren hjælper:

Frank kan ringe til sin gamle kompagnichef, nu oberst, Joseph Craig, Mid-East Support Command (MESC), i pentagon, og spørge om Diverse militærtung:

- Hestehovedet: Det 11. Panserkavaleri i Tyskland har et *sort* heste hoved som skjold. Kavaleri enheder har ofte heste som symboler.
- Galil-Rifler: Ud over Israel bliver Galil'en brugt af: Sverige, Columbia, Sydafrika, og en lille snes mellemamerikanske stater.
- Attentat-muligheder med en Dysekanon, eller lignende. Joseph tager en forlænget frokostpause fra jobbet, og kan udpege mulige steder, hvor SADF'erne kunne tænkes at slå til.

Stederne er markeret på kortet Downtown Washington (GM version)
Ruten kan fås hos Lloyd Bowron fra Secret Service.

Søndag -dag 3:

-oh my god! It's the killer teddybears from outer space!!

Police Officers:
Sarah Pontowski
Max Johnson
-Fayetteville police
Department

Bil nummer 2:

Dette er bilen, SADF'erne skiftede til på Riggs Road i Washington. Bilen : 4-dørs 1996 Ford Explorer, med mørkeblå metallic-lak. Den fulde nummerplade er:
(Grøn plade med gule bogstaver).



Bilen er en udlejnings bil fra AVIS i Savannah, Georgia. Bilens nummer, 426, og et lille AVIS logo er synlige i bagruden.

Næh -en bil!

Klokken 1*** Søndag morgen, helst når spillerne er ved at falde om af træthed, bliver der ringet fra South Carolina State Police. Bil nummer 2 (den Michael Wilson så) er blevet fundet af en patruljevogn, uden for et butikscenter i Fayetteville, South Carolina. Når spillerne når frem, sent på formiddagen, holder der en enkelt patruljevogn, bare for at holde øje med det hele.



Ford Explorer

Omkring parkeringspladsen ligger der: en 24-timers pizzarestaurant, en tankstation, og Fayetteville Mall. (Handout). På pladsen holder der også to lastbiler, med chaufførerne stående udenfor (de er godt sure over at blive holdt tilbage indtil spillerne ankommer).

Chaufførerne kan fortælle at de blev vækket ved sekstiden, af en bil der kørte væk med stor fart. Bilen var en rød varevogn, med "U-HAUL" skrevet på siden med store gule bogstaver, og nummer 17 på døren (se sidebar ved "Denise's Lejlighed"). Bilen kørte ud på interstaten, og forsvandt sydpå.

Firmaet 'U-HAUL' kan, uden problemer, spores til en lille by ved navn Millen i Georgia

Ovre på tanken er ekspedienten lige ved at gå hjem efter sin vagt. Hun kan fortælle, at der var 3 hvide mænd, cirka 20-30 år med i bilen, og at de havde et par sportstasker med sig. De holdt og ventede i 5-10 minutter, hvorefter de blev samlet op af den røde van.

AVIS i Savannah, Georgia

AVIS-kontoret i Savannah kan fortælle at bilen blev lejet ud for 10 dage siden, til en Mr. John Smith, der betalte med et American Express kort (nummer: 5576-309876-9742). Kortet kan hurtigt spores til 'Good Deeds inc.', et lille skuffeselskab i Hong Kong, hvor selskabslovene er så mudrede, at sporet ender blindt.



Jack Evans



Ed Walters



Dana Anderson

Velkommen til Millen, Georgia

Der er nu flere spor der peger til Millen i Georgia, så det er naturligt at spillerne tager derhen, for at fortsætte deres videre efterforskning. Millen er en rigtig lille sydstatsby med cirka 2-2.500 indbyggere, så alle kender alle. Millen er en af de byer, hvor det er som tiden står stille. Gaderne er rolige og kranset af store skyggefulde cypress-træer. Husene er sjældent i mere end to etager, og så godt som altid bygget af træ. Der hersker en stemning af en let støvet, sløv, afslappethed.

Både Mike og Amy synes, det er som at komme hjem igen; Amy finder at det er helt rart, mens Mike *absolut* ikke synes der er nogen grund til at glædes over gensynet.

Under opholdet i Millen oplever Mike, at folk generelt ignorerer ham. Et par gange er der nogen der mumler noget om *niggere*, lige højt nok til at man hører det; eller osse bliver han kaldt for *boy*. Efterhånden som folk bliver klar over, at Mike er fra FBI, stirrer de i stedet for, som om han er farlig (han er deres værste mareridt: en *nigger* med et skilt!).

Spillerne har ikke været i byen i mere end ti minutter før en patruljevogn fra Millen PD ruller op på siden af deres bil og standser dem. Betjenten byder dem velkommen, og foreslår at de allesammen får sig en lille snak ovre på Sheriffens kontor.



Filmtrick:

stemningen i Millen er fuldstændig som den lille sydstatsby, Gene Hackman, og Michael Douglas kommer til i 'Mississippi Burning', Millen er bare mere grøn og velplejet.

Millen Police Dept.:

Politiet i Millen er ikke noget stort foretagende. Ud over Sherif Larry Moats er der kun 8 betjente (én kvinde) og en enkelt sekretær, alle hvide. Vicesheriffen, William Moats er Larry's fætter, og resten af styrken er også mere eller mindre i familie med de to. Millen er en stille by, så betjentene er en ret afslappet gruppe, der bruger en stor del af deres tid enten på kontoret eller *dineren* henne på hjørnet. Stort set hele politiet er medlemmer af Ku Klux Klan.



- 'Hello there, why don't y'all come on over to the station for a little chat?'
- officer Hank Morton, Millen PD



Sherif Larry Moats

Spillerne bliver budt en kop kaffe, hvorefter sheriffen, Larry Moats, spørger dem hvad der bringer dem hid. Larry lytter opmærksomt, mens han sidder tilbagelænet i sin kontorstol med en kop kaffe, og fødderne oppe på bordet. Når talen falder på sorte, mumler Larry noget i stil med "Goddam niggers- 'aint nothin' but trouble", men fanger sig selv, da han husker på Mike. Larry gør det klart at han ikke vil have nogen 'ballade', men han vil ikke forklare hvad 'ballade' er. Han er også *meget* hurtig til at tilbyde sin hjælp, næsten lidt *for* hurtig...

Sherif Moats er meget glad for kontrol, og han bryder sig ikke om, at spillerne skal snuse rundt i hans område, så han sætter en betjent til at skygge spillerne. Betjenten, Sam, er dog ikke særlig smart, og han bliver snart opdaget. Hvis spillerne brokker sig, kommer Larry med en noget lam undskyldning, om at det var for at passe på spillerne (Sam bliver dog ved med at skygge dem).



Miss Harper

Spillerne kan indkvartere sig henne i Miss Harpers pensionat på Elm Street. Miss Harper er en elskelig gammel dame, der holder meget af at sludre om hvad som helst, men hun ved besked med alt hvad der foregår i byen. (Hun er faktisk en ret sej person).

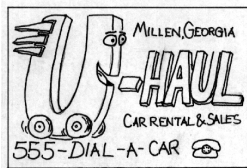
Der er en stemning af at der er ved at ske *noget* under overfladen i byen. Spillerne lægger mærke til, at folkene på gaden vender sig om efter dem, samtaler forstummer når de kommer ind, og den slags: efterhånden må de godt blive lidt paranoide.

Miss Harper fortæller:

- Borgmesteren, Sheriffen og det meste af politiet er med i KKK.
- For et måneder siden slog et par KKK'ere en sort dreng ihjel, og politiet har åbenlyst syltet opklaringen af det.
- Den sorte del af indbyggerne er tæt på gøre 'noget' ved det, så hele byen er på kogepunktet.
- Der er rygter, om at spillerne er kommet for at 'rydde op', og for en del af byens spidser vil det ikke blive behageligt.

U-Haul Car Rental

Douglas Reed, manden der ejer U-haul, er den typiske brugtvoanforhandler, med et lidt for stort smil, og et uheldigt slips.



Douglas fortæller, at det var en høj, ung mand, der lejede bil nr. 17 for 4 dage siden. Han hed Frank Summers, gik med solbriller, og havde en kort blond frisur. Han var klædt i en hvid T-shirt og cowboybukser. Han betalte med et Visa kort (nummer 5596-120965-2732). Dette kort kan også

spores til "Good Deed inc." (Se AVIS i Savannah).

Mr. Anderson (the Mysterious phonenumber)

Når spillerne kommer for at til at snakke med Buddy Anderson, er han synligt nervøs. Han farer op over de mindste ting, og sveder kraftigt, på trods af klimaanlægget, der brager afsted på fuld styrke.

- Hvis spillerne spørger ham om Denise Parker, får han først et helt forkert udtryk i ansigtet, men fatter sig hurtigt igen. Han siger derefter, at han ikke har haft nogen kontakt med nogen, der svarer til beskrivelsen af Denise.
- Spørger spillerne derimod om hvide, høje, unge (lyshårede) mænd (SADF'erne), svarer han at han har lejet hytter ud til tre forskellige, der passer på spillernes beskrivelse, og giver dem navnene og adresserne.

På dette tidspunkt skal det helst være for sent på dagen til at spillerne tager ud for at undersøge hytterne (hytte 3, den fjerneste, ligger 120 km væk).

The KKK is Back!

Hvis du kan se, at du er ved at få travlt, så skip bare den her scene! -Den er ikke vigtig!

Sent om aftenen, vil KKK-folkene i byen holde et møde uden for Miss Harpers pensionat, for at skræmme spillerne til at forlade byen. Tolv-fjorten KKK'ere kommer brasende ind, og trækker spillerne ud på plænen foran pensionatet

Her har KKK'erne rejst to store brændende kors, et på hver side af den lokale Stormester. Rundt om korsene står der cirka 30-40 klanfolk, flere af dem med våben.

Stormesteren venter et par øjeblikke, og siger så: "Det er en dum idé at komme og stikke næsen i vores sager her i Millen. Vi kan ikke li' den slags....Så nu får I 10 minutter til af stikke af -undtagen jeres nigger- ham hænger vi!" Netop som et par af KKK'erne træder hen mod Mike, lyder der et skud oppe fra pensionatets veranda, og Miss Harper kommer frem med et haglggevær: "Ogden Huskins, nu holder I op med det pjat, og går hjem!" Stormesteren svarer: "Nej, Mary Harper, i dag gør vi hvad vi kom for, og du kan ikke stoppe os...".

Hvis spillerne ikke selv kan gøre noget ved situationen, gør KKK'erne mine til at føre deres trusler ud i livet...indtil en eller anden opdager at der, ude i skyggerne, står lige omkring et par hundrede sorte indbyggere, bevåbnede med skovle, økser og den slags. De ser noget truende ud, men er totalt tavse. KKK'erne indser hurtigt, at de er i problemer, og flygter over hals og hoved.

Efter KKK'erne er væk, forsvinder de sorte ud i natten igen, uden en lyd, dog først efter at flere af dem har set anerkendende på spillerne, og især Mike. Ethvert forsøg på at snakke med dem er forgæves. Derefter bliver natten fuldstændig stille.



Mr. Reed

-Would YOU buy a used car from this man?



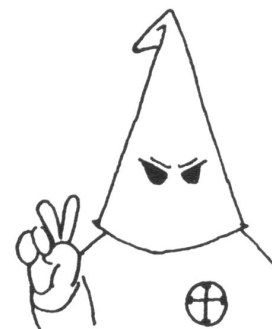
Buddy Anderson

De tre hytter:

Hytte 12: 18 Timber Road., nær Louisville. Lejet ud til Mr. Bernard Jordan.

Hytte 7: 2 Dillon st., uden for Metter. Lejet af Ed Brown.

Hytte 3: 12 Armoury Road. Ligger tæt på Fort Cambell, ved Wrightsville. Lejet ud til: Tom Painter. (Faktisk er det Rolf Bekker, SADF).



Hvis spillerne er bekymrede for Miss Harper, slår hun det hen med, at: "De har ikke modet til at gøre mig noget, det har de ikke haft de sidste 35 år". Hvis spillerne spørger hvem Ogden Huskins er, svarer Miss Harper, at det såmænd er Millens borgmester

Mandag -dag 4:

-hvæ', ska' den ha' nogen bøtter, chef?

Dagen derpå er der blevet meget stille i hele byen. Der er stort set ingen mennesker på gaden. Sheriffen er ikke til at træffe, sekretæren fortæller at han er ude for at undersøge en sag, men hun uddyber det ikke nærmere. I det hele taget er det så godt som umuligt at komme til at snakke med nogen (dog undtagen Buddy Anderson og Douglas Reed, men selv de er svære at komme i kontakt med).

På hyttetour

Lad spillerne få en mulighed for at være totalt paranoide (*de* vil sikkert kalde det normal forsigtighed), og snige sig tæt på de to hytter, og skræmme beboerne fra vid og sans.

- Hytte 12: 18 Timber Road., nær Louisville. Når Mr. Jordan, hans kone og to børn er kommet sig over chokket, forklarer de at de bare er på ferie. De bor normalt i Baltimore
- Hytte 7: 2 Dillon st., uden for Metter. Lejet af Ed Brown. Han er taget på en 'forretningsrejse' med sin sekretær, og er totalt panikslagen over den tanke, at spillerne vil afsløre ham. Han er noget af et skvat. Brown er fra Miami.

12 Armoury Road (AWB hideout)

Hint: lad først spillerne se på kortet, når de skal til at planlægge hvordan de vil storme hytten

SADF aktionsgruppen har 'gemt' sig i en hytte på grænsen til det militære skydeterræn ved Fort Cambell, nær Wrightsville. Handout 4A). Der er gang i en større øvelse inde på det militære område, så der er en del larm og skyden i nabolaget. Hytten ligger cirka 40 meter tilbage fra skovvejen, ude af syne bag en masse tæt skov, med et smalt hjulspor, der fører op til hytten.

Når Spillerne sniger sig nærmere kan de se to mænd, der er i gang med at flytte nogle olivengrønne kasser ud i U-haul bilen. Ved bilen står der også nogle sportstasker og en bevæbnet vagt. Er spillerne ekstra omhyggelige, ser de også en anden vagt inde i skovtykningen. Han står med et større våben, og holder øje med stien op til huset, men er ikke særlig opmærksom. En 2-3 mænd går til og fra hytten med flere kasser og tasker. Blandt dem kan spillerne genkende Kruger og Obst. Med mindre spillerne sniger sig hele vejen rundt om hytten, ser de ikke den terrængående sorte jeep, der holder skjult bag hytten.

Nu er gode dyr rådne:

- Spillerne klart er i undertal.
- SADF'erne er tydeligvis i gang med at pakke deres bil, så de bliver nok ikke ret længe.
- Det vil tage mere end fire timer at skaffe et hold fra HRT, og over en time for et lokalt SWAT-TEAM (Atlanta).
- Spillerne synes sikkert heller ikke at Millen PD er et hit, og så ligger Millen jo osse 120 kilometer væk...
...Men, der er jo militæret, og de holder endda øvelse...

Hvis spillerne prøver at komme ind på det militære område, bliver de stoppet ved porten af 2nd Lt. Rollins (og hendes patrulje), der spørger dem hvad de egentlig tror det er de laver.

Hvis spillerne kører fast og ikke finder på at spørge hæren, bliver en af dem pludselig prikket på skulderen, og en stemme hvisker spørgende "*hvae.. hvad laver I egentlig her?*".

US.ARMY to the rescue

Når spillerne er kommet sig over chokket, ser de en storginende Sergent fra U.S.Army, og en menig, begge i fuldt kampgrej, der har sneget ind på livet af dem uden at blive opdaget.

Sgt. Ferrera (det står på hans uniform) forklarer at hans sektion (squad) har haft spillerne under observation lige siden de kom, bare for træningens skyld, og så synes han i øvrigt at de larmer *som én i helv...* Hvis spillerne ser pointen, og vil bruge soldaternes hjælp, henviser Ferrera til hans chef, 2nd Lt. Rollins (det er en kvinde!), der venter henne ved Bradley'en (sektionens panservogn) ovre i skoven, på den anden side af vejen. Hvis ikke, spørger Ferrera interesseret til hvad de laver, og efter et par minutter kalder Rollins op på den meniges radio, og spørger hvad der sker.

Løjtnanten gør spillerne opmærksom på, at hun gerne vil hjælpe, men hæren må ikke deltage i politi opgaver. Spillerne må nu overtale Lt. Rollins på en eller anden måde, og det hurtigt, for Goons'ne er snart på vej væk....

Hvis spillerne taler godt for sig, men ikke kan overtale Rollins, trækker Sgt. Ferrera hende til side, og hvisker at de da ikke bare kan stå og *se på*, mens skurkene slipper væk...Rollins nikker, vender sig mod spillerne, og siger: *Okay, hvordan har I så tænkt jer, det her skal gøres?*

Gunfight at Armoury road

Hvis spillerne ikke har en plan, vil Rollins foreslå, at Bradley'en bliver sendt rundt om huset, for at kunne dække stedet fra siden, og fange *the Bad Guys* i en krydsild med kampvognens maskinkanon, mens soldaterne og spillerne rykker frem på en bred række mod hytten. Det viser sig, at soldaterne lige har været på skydebanen, og har derfor *rent* tilfældigt skarp ammunition på sig: cirka 50 skud per mand, og 150 bønner til Bradley'ens kanon. De har dog ingen TOW- missiler



-Okay, troopers, lets go!



Sgt. Mike Ferrera

Prototypen på en erfaren sergent: Handlekraftig, og fuld af gode råd.

Med sig har han:
Spec.4 Chris Montoya



2nd Lt. Alex Rollins

Kompetent, men en smule grøn. Hun er osse frisk (2 måneder) fra akademiet.

Hvordan får man overtalt en løjtnant?

Hvis soldaterne bliver 'deputized', altså gjort til en slags vicesheriffer, er de, rent juridisk, ikke soldater på det tidspunkt og må altså gerne være med.

Hvis spillerne kan overbevise Rollins om at det er den nationale sikkerhed, der er på spil.

Rollins kan også lokkes til 'bare at være tilstede', uden at tage aktiv del i aktionen.

Er det et spørgsmål om liv og død, såeee...

Hvis Mike spørger efter en Jura-løsning på problemet, så fortæl ham det!



M4 carbine, 30 skuds mag.



M16 Riffel, 30 skuds mag.



Lt.Colonel Eldridge

Oberst løjtnant Eldridge bruger cirka ti minutter til at skælde Rollins al hæder og ære fra, men slutter af med af rose hende for at være i stand til at tage et initiativ på egen hånd.

Hvis spillerne undersøger området, finder de dækspor, der indikerer, at der har været endnu en bil, udover U-hauleren og bilen der stak af, ved hytten, indenfor de sidste 10-12 timer.

Lt.Col. Eldridge er dog flink nok til at ville hjælpe spillerne (hvis de ikke gør ham totalt *pissed off*), så han vil gerne låne dem en ubevæbnet UH-60 Blackhawk helikopter, med den besked at spillerne *bare* har at sørge for at den ikke kommer *noget som helst* til.

Der går cirka 25-30 minutter før den dukker op, og spillerne spørger pænt, kan de godt få lov til at tage Lt. Rollins og hendes sektion med i helo'en- der er plads til alle

Soldaterne foretager et grundigt check af deres udstyr, og pakker deres observationspost sammen i Bradley'en. Hvis nogle af spillerne spørger, så har soldaterne 2 M-4 assault rifler i overskud (M-4 er en forkortet udgave af M-16).

Selve kampen

Alting går fint indtil Bradley'en kommer til syne fra hytten, og sender en byge af skud ind i motorblokken på 'U-Haul' bilen. De to vagter, der er i syne, går straks i dækning, og begynder at beskyde skoven, bl.a med et maskingevær, for at holde spillerne og soldaterne nede. Netop som det ser ud som om Bradley'en skal til at gøre udslaget, lyder der et *WHOOOSH* omme bag hytten. Der skyder en grå røgstribe ud mod kampvognen, der skyder vildt om sig. Der kommer et enormt lysglimt på forsiden af Bradley'en, hvorefter den begynder at brænde lystigt efter et par sekunder. Bradley'en er blevet ramt direkte i motoren af et skud fra en M-72 Law, alle der opholder sig i kampvognen er, bortset fra en ordentlig rystetur, uskadede, men de må hellere *baile* ud, før Bradley'en er helt omspændt af flammer (den fortsætter med at brænde lystigt de næste par timer, sådan en diesel-brand er ikke sjov at slukke...).

M2 Bradley Infantry Fighting Vehicle



25mm Maskinkanon, let panserbrydende, 2 ITOW missiler, 3mands besætning, 5 passagerer (infanterister)

Umiddelbart efter hører spillerne lyden af en kraftig motor der gasser op, nogle råb, hvorefter et køretøj forsvinder bort i terrænet. Resten af ildkampen kan overstås ret hurtigt, der er nu kun to SADF'ere tilbage: de er ude i det fri, og under ild fra spillerne og soldaterne. De to kan dog stadig bide fra sig, og måske bliver nogle af spillerne eller soldaterne såret. Hvis de to overgiver sig, vil de, lige som Franz Müeller (hitmanden fra John Hopkins), ikke sige *et pip* til nogen om hvem de er.

-og bagefter

Kort tid efter kampen (5-10 minutter) kommer der en militær jeep og to M1 Abrams tanks ræsede hen over terrænet mod hytten. Ud af jeepen springer Rollins bataljonschef, der forlanger en *meget* god forklaring på *hvordan* det går til, at to af *hans* soldater er blevet såret, og en af *hans* kampvogne er direkte til lossepladsen, og det var *nu*, tak!.

Biljagt -igen

Der er politi på vejene og i luften i området, i form af Georgia State Highway Police. Hvis spillerne er hurtige til at få indblandet Politiet ind i jagten, går der ikke mere end 15 minutter før de får en besked tilbage.

Opkaldet kommer fra Trooper-One-Zero, en Highway Patrol helikopter, der melder at have set en sort Jeep komme væltende ud fra øvelses terrænet, og at han nu er sat efter den. Lav lidt radiodrama ud af det der følger:

Når trooper-1-0 kommer lidt tættere på, bliver han opdaget af goons'ne, der straks skyder efter ham. Helo'en bliver ramt i gearkassen til rotoren og må nødlande på en græsmark. Bilen fortsætter i stor fart med retning mod Macon. Piloten melder, at han er i god behold, og at *'svinene sgu' vinkede til ham'*, da de kørte væk.

En opsætning af vejspærringer i området når desværre ikke at blive effektiv, og goons'ne slipper igennem nettet, uden at møde andre patruljer end Trooper-One-Zero.

Når spillerne (endelig) kommer i luften eller bare afsted, får de en besked fra politiet i Macon. En patruljevogn melder, at *'der holder en sort Ford Bronco på parkerings pladsen ved Wheaton Mall -det ser ud som om der er nogen der har skudt på den med en 25mm kanon, -det skulle vel aldrig være den I leder efter?'*. Wheaton Mall ligger i den sydlige udkant af Macon, cirka 10 minutters flyvetid væk.

... Wheaton Mall, Macon, Georgia

Når spillerne ankommer til Mall'et er SADF'erne allerede langt væk, men lad bare spillerne over reagere, og få et SWAT-TEAM eller Lt. Rollins' sektion til at rydde centret, med vild panik til følge, hvis det er det de vil.

Husk på, at folk har en tendens til at løbe skrigende væk, når de ser andre folk, der vifter med skydevåben. (Kort: Wheaton Mall, Macon, Georgia)

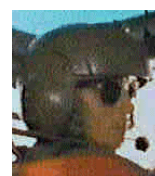
Hvis spillerne kigger sig omkring, finder de ud af, at der er et videoovervågnings system, der dækker det langt meste af Mall'et, butikkerne og parkeringskældererne. Hvis de kigger i båndene, finder de ret hurtigt dem de leder efter. De har alle sammen solbriller eller ballcaps på, så de ikke kan identificeres ud fra billederne (Kruger vinker til kameraet, en anden rækker tunge). Med sig har de hver en sportstaske. De kommer samlet ind, i en gruppe på 4, og går direkte ind på herretoiletet. Efter et par minutter begynder de at komme ud én efter en, og går alle ned i parkerings kældererne. På båndet fra parkeringskældererne kan spillerne se, hvordan SADF'erne går direkte hen til to biler, der står henne i et hjørne, diskret bryder dem op, og kører væk. Videoen er i sort/hvid, og noget grynet i kvaliteten, men John mener nok at han kan rense dem nok op til, at man kan læse nummerpladerne (han har udstyret til det hjemme i Washington). En foreløbig efterlysning af bilerne er ikke detaljeret nok til at give noget resultat, og ejerne er ikke til at finde nogen steder (de er sikkert løbet skrigende bort).

If time is short!

Hvis du er presset tidsmæssigt, så sker der følgende: Goons'ne forsvinder fuldstændigt for patruljerne, men sent om aftenen får spillerne at vide, at jeepen er blevet fundet, og at der 100 meter derfra er blevet stjålet en lyseblå Astrovan (Det er den samme bil der ellers bliver stjålet ved Mall'et).



Trooper one-zero

*So, where can I drop you off?***De stjalne biler:**

1: En lys 5-dørs Ford Aerostar



2: En halvmørk Lincoln Towncar



Begge ser ud til at have nummerplader fra Georgia.

Uanset hvilken vej jagten går, tager Goon'sne nu tilbage til Washington, for at gøre de sidste ting klar til attentatet

Tirsdag -dag 5:

-what if we built this giant wooden badger?

Lidt om Tid

Tirsdag er sådan lidt en bufferdag: Hvis spillerne ikke er kommet ret langt i efterforskningen, har de nu mulighed for at indhente det forsømte. Hvis spillerne allerede har svarene, så spring ud i det, og flyt attentatet til tirsdag. Rent tidsmæssigt kan det godt lade sig gøre at komme til Washington i tide (Både for heltene og skurkene).

Hvad sker der ellers

I løbet af natten til onsdag graver Krugers gruppe deres lette grej (rifler, 2 LAW raketter, sprængstof, røggranater og uniformer) ned i Constitution Gardens, der ligger lige op til Constitution Avenue, hvor de vil slå til mod Mandela og de Klerk. Constitution Gardens ligger inden for den radius omkring ruten, hvor Secret Service vil undersøge folk for våben, og på den måde får Goons'ne deres våben 'med ind'. En grundig undersøgelse af Græsset og buskaser i området vil kunne afsløre stedet.

Hvis spillerne er ved Constitution Gardens omkring lokken 2-3 stykker om natten kan risikere at løbe på 3 SADF-folk, der er i gang med at grave!

John tryller med videobåndene

Hvis ikke tiden er knap (se ovenfor), får John nu sin store chance for at vise sine evner på video båndene Fra Wheaton Mall: i løbet af dagen lykkedes det for ham at få gjort billederne så skarpe, at nummerpladerne kan aflæses

Hvad båndene fortæller:

1: Den lyse Ford Aerostar



2: Den halvmørke Lincoln Towncar



(Georgia nummerplader er grønne, med gul tekst)



Lincoln Continental, FBI standard personal transport

Onsdag -dag 6:

(Robin) -Nøj, hvor skal de bare dø!

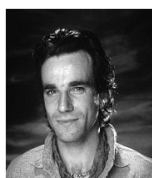
Onsdag er dagen, hvor attentatet skal finde sted, lige over klokken 13. På det tidspunkt forlader Mandela og De Klerk det hvide hus, og kører til Arlington National Cemetery, for at mødes med Præsident Clinton. Her vil de sammen nedlægge en krans ved mindesmærket for de amerikanske Marinesoldater der blev dræbt under kampene i Sydafrika.



Unit 5-06, Metro Police Dept.
Responding Officers:
Alvin Montoya
Hopita Fernandez



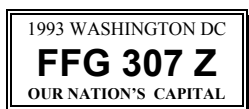
Mr og Mrs Peterson



Emilio

Emilio's Bil:

Dueblå '94 Toyota Hiace.
"Meals on Wheels" skrevet på siden.



(Blå nummerplade, med hvid skrift):



...ude i Forestville

Washington PD ringer lige lidt over klokken elleve og fortæller, at de biler, spillerne har efterlyst fra Macon, lige er blevet fundet ud for 15, Cedar Road, en stille villavej i Forestville. Patruljevognen holder der stadig (gemt rundt om hjørnet), og kan fortælle at der ikke er nogen aktivitet udenfor.

Når spillerne ankommer efter en strid køretur i trafik mylderet, fortæller de to betjente, at de ikke har set nogen aktivitet i huset siden de kom. Et par naboer kan fortælle, at bilerne har holdt der i nogle timer, og der ikke er nogen der har set Mr. og Mrs. Peterson, et ældre ægtepar der bor i nr. 15. Hvis spillerne bestemmer sig for at bruge et SWAT-TEAM, til at sikre huset, så kan Amy trække på en sektion af HRT (8 mand), der sidder i alarmberedskab ude på Andrews AFB, 20 minutter væk med bil (10 minutter med helo). HRT-gruppen kommer så hurtigt de kan, og under Amy's ledelse stormer de huset hurtigt og effektivt.

Inde i huset finder spillerne 3 meget chokerede mennesker (især hvis der er blevet brugt stungranater): Mr. og Mrs. Peterson, og en ung latinamerikansk mand midt i tyerne. De er alle blevet bundet, og har fået bind for øjnene. Den unge mand, Emilio Essanto, arbejder for et firma der hedder "Meals on Wheels", der bringer færdige måltider, og købmandsvarer, ud til ældre, der ikke er i stand til lave mad, eller handle selv .

Emilio: *"da jeg kom for at aflevere varerne klokken 9:30, var det ikke Mrs. Peterson (som det plejer), der åbnede døren. Jeg blev trukket indenfor, og jeg nåede lige at se et par mænd med tunge våben og et langt lør eller sådan noget. Derefter blev jeg bundet inde i soveværelset, ved siden af Petersons. Jeg tror, de tog min bil, for de stillede resten af maden ud i soveværelset".* Det viser sig hurtigt at Emilio's bil faktisk er væk. Nøglerne sad godt nok i, men Forestville er et ret stille kvarter, hvor tingene ikke forsvinder, bare fordi de står udenfor.

Mrs. Peterson: *"En par unge mænd kom væltende ind af døren ved nitiden, bandt os, og sagde at der ikke ville ske os noget, så længe vi forholdt os roligt. Senere kom der flere mænd til, -mere end 4. De rumsterede rundt inde i stuen med noget udstyr, men hvad det var for noget ved jeg ikke. Alle mændene snakkede med en underlig accent, og brugte nogle mærkelige ord, og så snakkede de om Mandela, og De Klerk, som om der skulle til at ske noget..."*

Nu haster det, for der er ikke længe til at Mandela og De Klerk skal køre fra det hvide hus, så spillerne må se at komme ned til the Mall. Og det kan *kun* gå for langsomt!!

På tværs af Washington...

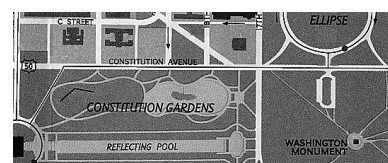
Det skal være et mareridt at komme på tværs af byen; trafiksituationen er rent kaos, på grund af alle de afspærringer politiet har lavet i forbindelse med Mandelas besøg. Både Suitland parkway og Pennsylvania Avenue er lukket, og de mindre gader er bare ikke gearret til den mængde af trafik. På det her tidspunkt skal spillerne helst føle at tiden er ved at rende fra dem. Hvis du kan få dem til sidde fast i en trafikprop, så de er nødt til at løbe det sidste stykke, er det bare super! (Det er også en fin redning, hvis spillerne har *for* god tid!) Spillerne kan også tage HRT-helo'en (hvis HRT-gruppen kom i den!), men der er så kun plads til 3 HRT-folk udover spillerne.



*on the road again...
or maybe not?*

At the Mall

Da spillerne ankommer til the Mall, bør der ikke være mere end 10-15 minutter til Mandela og de Klerk kommer kørende. Her bliver de stoppet af Secret Service agenter bevæbnet med maskinpistoler, der forlanger at se deres ID.



The Mall

Ruten langs the Mall er fyldt med masser af mennesker, der er kommet for se Mandela køre forbi. Politiet har spærret hele området omkring the Mall og et par gader væk, af for al biltrafik, og der er posteret betjente eller Secret Service agenter for hver ti meter langs ruten. Der er konstant en summen af helikoptere fra politi og presse, der flyver rundt i området. Sikkerhedsfolkene på stedet er meget nervøst anlagt, men det er der jo ikke noget nyt i.

Secret Service har oprettet en kommandostation på plænen lige ved Washington Monumentet i et par kommunikationslastvogne fra hæren. Herfra vil Lloyd Bowron styre og overvåge turens afvikling. Ved kommandostationen holder der også en Hum'Vee jeep fra US.Army, og to patruljevogne (nøglerne sidder i). Hvis spillerne ankommer fra luften, får de besked på at lande ved Kommandocentret.

Hvis spillerne huskede at få efterlyst 'Meals-on-Wheels' bilen, bliver den fundet når klokken er cirka fem minutter i et. En patrulje vogn kalder op, og fortæller, at de har set bilen holdende forladt bag *the 'John F Kennedy center for the performing arts'* (se kort GM oversigt over DT). Hvis betjenten bliver sendt hen for at undersøge sagen, mistes al kontakt med ham (SADF'erne opdager ham, og slår ham ned)

Spillerne kan nu gøre hvad de vil, men tiden løber, så der skal handles hurtigt! Hvis de ikke er hurtige nok, ser de pludselig et kraftigt ildglimt da dysekanonen åbner ild, fulgt et halvt sekund efter af et skarpt smæld, da granaten detonerer på køleren af den foreste limousine. Umiddelbart efter genlyder Constitution Avenue af ild fra automatvåben *-the fight is on!!*



Time to die, Mandela!

Gunfight on Constitution Avenue

Da det er svært at forudsige, hvordan spillerne griber den sidste scene an (de 3 gange scenariet er blevet spillet, har de gjort 3 forskellige ting -mindst!), så du får først at vide hvad SADF-gruppen gør:

- Klokkeren 10 er de to mand, der bemander dysekanonen (gruppe A) ankommet til området, har stillet bilen, og har sneget sig ned under motorvejsbroen, hvor de er fuldstændig skjult. Her stiller de kanonen op, og skifter til SADF uniformer.
- Cirka klokken halv et, kommer resten af SADF'erne, 5 mand, (gruppe B) forbi sikkerhedschecket, ved at udgive sig for at være Secret Service agenter. De graver deres våben op, og holder sig derefter ude af syne, inde mellem træer og buske, indtil kortegen kommer kørende.
- Kruger, Obst, og én til (Mark Stoltz), skifter også til uniformer fra SADF (det er politisk vigtigt for kupmagerne hjemme i Sydafrika, at det er soldater fra SADF, der slår Mandela og de Klerk ihjel, og ikke 'bare' civile).

SADF'erne har osse lagt en slagplan: (idéen er i øvrigt taget fra et klassisk antitank-baghold)

1. Når kortegen bremser ned for at svinge ned mod Arlington Memorial Bridge, vil gruppe A starte bagholdet ved at skyde og standse den forreste limousine. (Skulle de af én eller anden grund ikke skyde, starter Kruger, der leder gruppe B selv bagholdet)
2. Gruppe B vil derefter nedkæmpe Secret Service- og politi folkene omkring limousinerne, mens de dækker sig for snigskytternes ild ved brug af røggranater (gul, rød og lilla røg). Deres startpositioner er markeret på kort xxx
3. Gruppe A fortsætter med at skyde og stoppe den bagerste limo', og kommer derefter eventuelt og hjælper resten af holdet.
4. Når livvagterne er blevet 'neutraliseret' (dvs. skudt), anbringer gruppe B sprængladninger på limo'erne, sprænger dørene op, og dræbe Mandela og de Klerk.
5. Derefter gælder det om at tage flugten, og til det har gruppen skaffet en helikopter, der vil komme fisende ned gennem the Mall oppe fra Capitol, og samle gruppe B op ved limo'erne, under dække af røgen, og derefter samle gruppe A op ved kanonen. Målet for flugten vil være den Sydafrikanske Ambassade, hvor hverken FBI eller politiet kan få fat på dem (juridisk er ambassaden et stykke Sydafrika, der tilfældigvis ligger i USA).

Hvordan ildkampen forløber, når først de første skud er faldet, er ikke rigtig til at forudse, *MEN*:

- Spil på SADF'ernes brug af røg, spillerne skal ikke have et klart overblik over situationen før bagefter, når de standser op og har tid til at se på blodbadet. Husk, du behøver ikke at vise dit oversigtskort til spillerne.
- Kampen kommer sikkert til at forme sig som en række korte, voldsomme møder mellem to eller tre personer, der ikke helt er klar over hvem der er hvem. Hvis spillerne har husket deres raidjackets, kan de være rimelig sikre på ikke at blive skudt af deres egne.
- Husk også på, at to af kommandoerne fra gruppe B er klædt som Secret Service agenter!
- Der er folk der flygter overalt, hvis de ikke bare har smidt sig ned for ikke at blive ramt.

Kortegens sammensætning:



Forrest kører to patrulje vogne



Fulgt af en jeep med agenter fra Secret Service



Så kommer de to limousiner med Mandela og de Klerk, i hver sin vogn. Ved hvert hjørne på Limousinerne, løber der en Secret Service agent.



Og kortegen sluttet af med endnu en jeep fra Secret Service, og to patruljevogne.

Lidt om ildkampe:

Ildkampe er et meget kaotisk foretagende.

Når man først har overlevet de første par sekunder, begynder tiden at gå laaangsoomt. Dette skyldes at produktionen af adrenalin tager et par sekunder om at komme i gang.

Samtidig oplever man at ens sanser bliver skærpet.

Syns-, hørelses- og lugtindtryk opfattes meget skarpere end normalt

Modsat er man ikke så godt istand til at tænke logisk i samme hastighed som før.



MD 500E

Helikopter af samme type som den SADF'erne har skaffet

Scener i en ildkamp

Sørg for at holde tempoet oppe, når først kampen er i gang, men tag dig tid til at beskrive de enkelte situationer så levende som muligt: brug slowmotion-tricket fra drive-by scenen.

Tving spillerne til at reagere hurtigt, og spring dem over hvis de er for længe om at beslutte sig. Her til sidst gør det ikke så meget hvis der er en spiller eller to der dør og det er helt okay, hvis de bliver såret. Sørg bare for at have en god grund til det...

De her sekvenser i kampen har virket godt de andre gange kampen er blevet spillet, så tag dem, brug dem, og find selv på flere:

- Det er lidt som at vade ind midt i en drøm, røgen hænger overalt i tykke dyner, der bugter og slanger sig svagt, spillerne kaster sig ind i røgskyerne -og *SÅ*...
- En af spillerne står pludselig alene bag en af SADF'erne, og er ikke blevet opdaget: skyder han/hun, eller prøver spilleren at tage kommandoen til fange?
- En af spillerne bliver hårdt såret, hjælper de andre? Og hvad hvis det er en af SADF'erne?
- En af spillerne står pludselig 'i vejen' for helikopteren, der flyver direkte hen mod ham/hende i et par meters højde i en high- vs. lowtech version af 'chicken': giv spilleren en chance for at være en rigtig helt, der tømmer sin pistol ind i cocktpittet på helo'en (og sårer piloten dødeligt, så helikopteren styrter ned ved bredden af Potomac floden). Hvis han/hun ikke gør det der nok én eller anden der tømmer en maskinpistol mod helo'en, med samme resultat.
- Når der er gået tilstrækkelig lort i SADF'ernes planer til at de ikke kan redde sig selv hen til ambassaden, prøver de at overgive sig; men hvor store er deres chancer for at slippe helskindet igennem det, når spillerne lige har set dem slå mere end tyve mennesker (og måske endda andre spillere) ihjel? Hvad' nu hvis det rent faktisk *er* lykkedes dem at slå Mandela og De Klerk ihjel, og de så bare står der, storgrinende, og siger at de *overgiver sig*??

Kampen er overstået ligeså pludseligt som den begyndte: der er ikke flere *bad guys* i sigte, der ikke enten er døde, eller har overgivet sig. Constitution Avenue ligner en blanding af en slagtehal og et bombekrater. Røgen ligger stadig i området, men er langsomt ved at sprede sig. Flere af bilerne brænder lystigt, og der ligger sårede og dræbte overalt. De første sirener kan allerede høres i det fjerne, og kort tid efter (15-20 sekunder) kommer 10-15 Secret Service- og FBI-agenter spænnende oppe fra det Hvide Hus. De har deres pistoler fremme, parate til at skyde alt der rør sig, og også det der ikke rør sig, bare for at være på den sikre side. Secret Service folkene får Mandela og de Klerk ud af de vrag, der engang var limousiner, smider dem ind i en bil, og ræser tilbage til det Hvide Hus, netop som de første ambulancer når frem.

La Grande Finale

Når spillerne har styr på situationen på Constitution Avenue, spæner de sikkert hen til stedet, hvor helikopteren er faldet ned. De overlevende Kommandoer er totalt fattede, og overgiver sig til spillerne, som om det hele er en militærøvelse; de opgiver navn rang og nummer. Her kan spillerne så få lov til af læse SADF'ernes rettigheder op for dem, og det er jo osse meget fedt, men er det ligeså fedt som at skyde dem? Og *kan* man det når man er i politiet?....



Spillerne skal helst stå tilbage efter kampen, med en fornemmelse af at være fuldstændigt kørt ned til sokkeholderne, det er helt fint med dem hvis de bare står apatiske tilbage. Beskriv for dem, at de har det som om de har hovedet under vandet, de kan se og høre alting utrolig klart, men det kommer lissom ikke dem ved... De føler sig også 'opløftede' på en eller anden måde, men de *har ikke begreb om hvad de skal gøre nu...* (det er eftervirkningerne af det adrenalin-rush de lige har haft).

(kameraet fader ud...)

Efterspillet

Efterspil er der ikke særlig meget af: Denise er vågnet, og det viser sig at hun vil komme sig fuldstændigt med tiden, og spillerne må gerne besøge hende, hvor hun kan oplyse dem om de ting de ikke har fundet ud af (hun har check på en stor del af kuppets baggrund). Hvis Mike tager mod til sig, og prøver på noget med Denise, så er alt fryd og gammen, for Denise er også vild med ham; i hvert fald er hun tilsyneladende overbevist om, at det er Mike der har klaret det hele selv!. (Smile, smile, kysse...der *må* gerne være bare *lidt* pladder romantik).

Det ser derimod lidt mere broget ud med hensyn til Robin, Frank og Amy's indbyrdes forhold: men det er op til spillerne at finde ud af en løsning på dén sag...

Doreen er enormt lettet over hvis Dan slipper levende fra eventyret, men hun vil ihærdigt prøve på at overtale Dan til at søge et administrativt job '*et uden vold, okay, skat?*'.



no more violence, okay honey?



Fidelity- Bravery.Integrety

Der er dog en belønning til spillerne: Gary Madison kalder dem ind til et møde et par dage efter og dér overrækker han en 'Outstanding Service Medal' til dem alle sammen.

Og mens de så står der, og klapper hinanden på ryggen, *fader* lyden lige så stille ud, kameraet panorerer væk fra spillerne og ud over byens skyline, mens solen går ned til tonerne af slut-temaet...

....and THANK YOU! -CUT! Okay, it's a wrap!

THE END

Andre vigtige ting:

Personae Dramatis (PC/NPC)

Charactersheets

appendix A

NPC-Liste

appendix B

Plot diagram(du får sikkert brug for det!)

appendix C

Kort (og liste over samme)**Detalje kort:**

- 1 Riggs Road, Chillum, Washington D.C.
- 2 Intensive Care Unit 4F, John Hopkins Medical Center, Baltimore, Maryland.
- 3 Appartment 329B, Holzman Terrace, Atlanta, Georgia.
- 4 Fayetteville Mall and surr., Fayetteville, South Carolina.
- 5 12 Armoury Road, Georgia.
- 6 Wheaton Mall, Macon, Georgia.
- 7 Cedar Road, Forestville, Washington D.C.
- 8 Shoot out, Constitution Avenue, downtown Washington D.C.

Område kort:

- 9 Sydøst USA.
- 10 Sydøst USA (GM-version).
- 11 Washington D.C.
- 12 Washington D.C. (GM-version).
- 13 Downtown Washington D.C.
- 14 Downtown Washington D.C. (GM-version)
- 15 The Mall, Washington D.C. (det kort der bliver fundet ved hytten på Armoury Road)

Andre spiller handouts

- FBI Forensics rapporter
- NSA Rapport (om Kruger og Obst)
- U-HAUL visit kort (husk at checke at der er skrevet noget på bagsiden (der skal stå: 555-2425-2126 cabin!))
- Telefonbog (hvis de spørger om de kender nogen, så giv dem nummeret, hvis det står her...).

Lidt forhistorie:

'FBI' (eller F.B.Øje, som det hurtigt kom til at hedde) så første gang dagens (eller rettere nattens) lys første gang på Fastaval'93, mere præcist lørdag morgen klokken halv fire. Jeppe og jeg sad og diskuterede 'vallen's scenarier, X-Files, Tom Clancy, og FBI i det hele taget. Og >PUF<, dér var ideen. Så gik der lige to år, hvor hele skidtet simrede på lavt blus; men så en hyggelig sommerdag sidste år skulle der ske noget ferie-spil, og så kom FBI frem fra gemmerne. De første spillere, β-testerne, synes at det var en sej historie, og det kom Sara til at høre- og så fik jeg ordre til at skrive det hele ned... og, øh, tjæee -her er det så, jeg håber du synes om det...

Soundtrack:

Orff, Carl:	'O Fortuna'	fra <i>Carmina Burana</i>
Cypress Hill:	'Cock da Hammer'	fra <i>Cypress Hill</i>
Wagner, Richard:	'Valkyrie ridtet'	fra <i>Valkyrien</i>
Lang, K.D:	'Ride of Bonanza Jellybean'	fra <i>Even cowgirls get the blues</i>
Steppenwolf:	'Born to be wild'	fra <i>Easy Rider</i>

Credits:*"Lets give credit where credit is due..."*

Stor og voldsom tak til:

- Jeppe Toft (JST) fra Fasta for hans del i den oprindelige idé
- Sara (Krikkit-prinsesse, påstår hun): der gav mig sparket til at få skrevet betaversionen til Krikkit-con mk I, i '95...
- Dem som tegnede/mv. : Anna Hansen (og kusine Ane, der formidlede kontakten)
- Manden på internettet (når jeg ikke selv havde tid til at surfe efter dokumentation/billeder): Peter "Bix" Mygind
check i øvrigt: <http://www.fbi.gov>, hvis du vil vide mere...
- Jesper 'Data' Andersen, der tryllede og kastede med smølfer i Corel Draw.
- Anden, der nok desværre aldrig tog det *helt* seriøst nok: Darkwing Duck (*han er min store helt*)
- Manden der første gang brugte udtrykket: '*dette er ekstreme midler til ekstreme tider*' -Morten Avsum
- GM (β-versionen) på Krikkit Con 1995: Christina; jeg har stor respekt for enhver der kunne holde styr på den forvirrede bunke noter, scenariet var dengang!!



• β-testerne:

'Cat' (Chatharina, osse prinsesse)	Kaysen (Vor mand i arméen)	'Data' (Jesper A)
Mr. Moose ('Jonas')	'Hov!' (Jakob Hau)	'Christina' (Christian A)
		-Alle fra Krikkit Gamblers

• Spillerne på Krikkitcon:

Anders Skov	Anders 'Fabbe' Andersen	Dan Thagaard
Pelle Kristensen	Søren Maagaard	

-and then some.

• Scenarie-weekend testerne:

Søren Høper (kompetent chef)	Sara (hun er sgu' med over alt)	Mike Ditlevsen
Christian Nørgaard	Ulrik Kristiansen	Peter Brodersen

• De 'sande' proffer: Special Agents

Clarice Starling	Fox Mulder	William Madison Shaw
Dale Cooper	Dana Sculley	Daniel E. Murray

-Uden alle jer var der aldrig blevet noget scenarie....

Osse **stor** tak til dem der gav gode råd, ekstra ideer, og de gamle et *ekstra* twist: Pelle, Ra(s)mus, Mette (ex-general), Lars & Lars Konzack, samt resten af dem på scenariet forfatter weekend i '95, og scenarieweekend i '96. A Special Thanks to the Federal Bureau of Investigation, for letting me borrow their background for this piece of fiction, and hey;



The thruth is out there...

Du kan få fat på mig her:

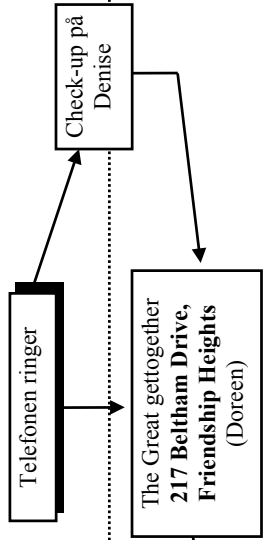
Morten Lund
 fbi@mdx.dk
<http://www.mdx.dk>

.morten

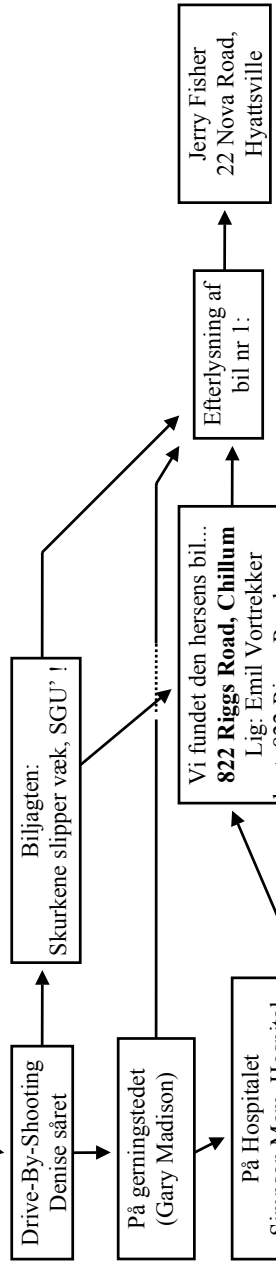
"We believe in peace and harmony through the obliteration of all other lifeforms"
 (-well, at least on the other team)
 -Krikkit Gambler's valgsprog.

FBI: Plotdiagram

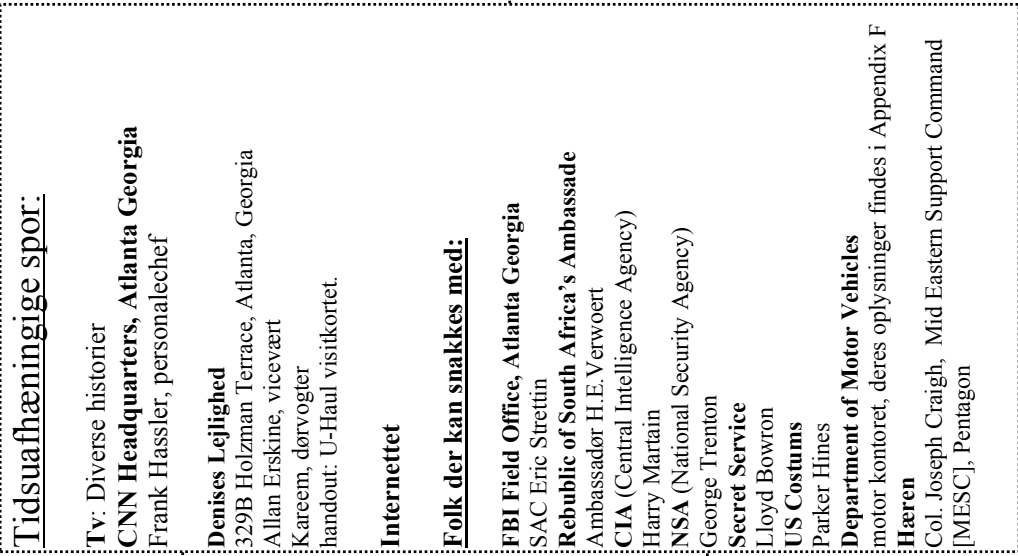
TORSDA



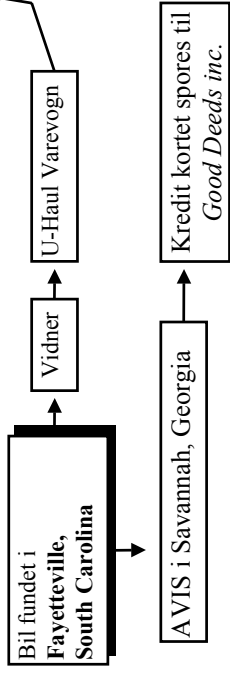
FREDAG



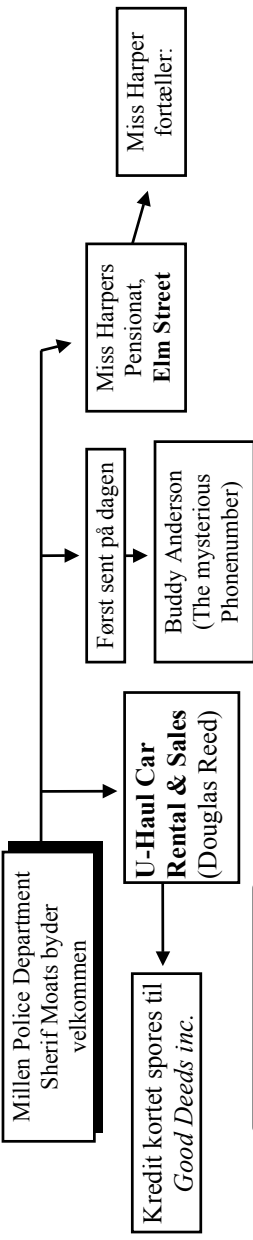
LØRDAG



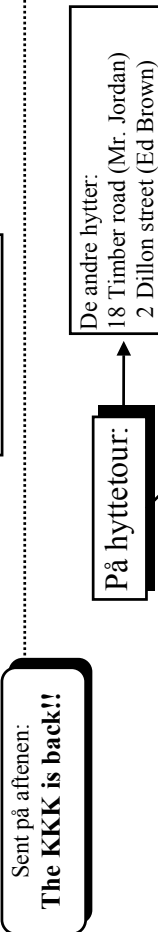
SØNDAG



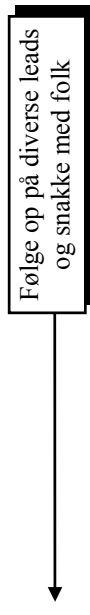
Velkommen til Millen, Georgia:



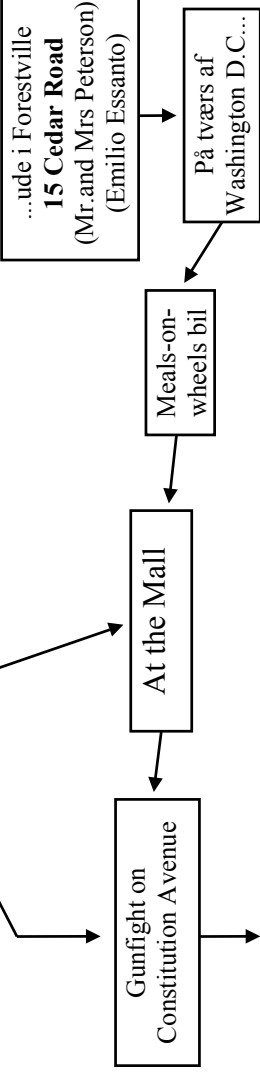
MANDAG



TIRSDAG



ONSDAG



Tidsuafhængige spor:

- Tv:** Diverse historier
- CNN Headquarters, Atlanta Georgia**
Frank Hassler, personalechef
- Denises Lejlighed**
329B Holzman Terrace, Atlanta, Georgia
Allan Erskine, vicevært
Kareem, dørvogter
handout: U-Haul visitkortet.
- Internetet**
- Folk der kan snakkes med:**
- FBI Field Office, Atlanta Georgia**
SAC Eric Strettin
- Republic of South Africa's Ambassade**
Ambassadør H.E.V. Verwoert
- CIA (Central Intelligence Agency)**
Harry Martain
- NSA (National Security Agency)**
George Trenton
- Secret Service**
Lloyd Bowron
- US Customs**
Parker Hines
- Department of Motor Vehicles**
motor kontoret, deres oplysninger findes i Appendix F
- Hæren**
Col. Joseph Craigh, Mid Eastern Support Command [MESC], Pentagon

FBI- NPC liste:



Denise Parker
Bopæl: 329B Holzman Terrace, Atlanta,
Georgia
Job: Repporter (free-lance) CNN, Atlanta



Doreen Harridson
Bopæl: 217 Beltham Drive, Friendship
Heights.
Gift med Dan

FBI:



ADIC Gary Madison, (irsk-amerikaner)
Asistant Director In Charge, Washington
Field Division



SAC Eric Strettin
Special Agent in Charge, Atlanta Field
Office

Andre Agency-guys:



Lloyd Bowron
Secret Service



Harry Martain
CIA Signal intelligence
(ven af Frank)



George Trenton
NSA Signal Intelligence

US.ARMY:



Colonel Joseph Craigh
(ven af Frank)
MESC, Pentagon



Lt. Colonel Eldridge



2nd Lieutenant Alex Rollins (kvinde)



SSGT Mike Ferrera

+ 6 menige, og deres bradley micv
(kampvogn med 25mm chaingun &
TOW2 missiler)



Sherrif Larry Moats



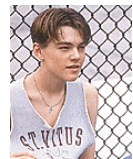
Miss Harper



Douglas Reed
U-Haul Car Rental&Sales



Buddy Anderson



David Wilson
21 Malcolm Terrace
Chillum Washington D.C.



Jerry Fisher
22 Nova Road, Hyattsville



Dr. Ronald Metcalf
John Hopkins Medical Center



Frank Hassler

Personalechef, CNN Atlanta, Georgia



Senator Dale Conrad
Louisiana



Allan Erskine



Kareem Jackson



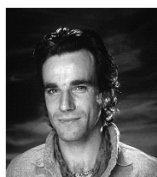
Jack Evans



Ed Walters



Dana Anderson



Emilio



Mrs og Mr Peterson

police officers:

Nathan Brown
Maxine Everdale

Alvin Montoya
Hopita Fernandez
(Washington Metropolitan PD)

Sarah Pontowski
Max Johnson
(Fayetteville PD)

Larry Moats, Sherrif
William Moats, Vice Sherrif
Hank Morton, Deputy
Sam Holloway, do.
Norman Adler, do.
John Davies, do.
Jack Spader, do.
Lina Dahlberg, do.
Lillian Murtough, sekretær
(Millen PD)

Joe Bethlehem
Ed Bauer
(Macon PD)

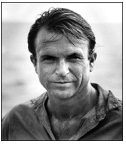
FBI Baltimore:
(Special Agents)
Dennis O'Madison
Angela Roberts
Vincent Torello

Paramedic officers:
Yin Honsou (male)
Dale Andrews

US Costums:
Parker Hines

Navne på andre folk der optræder:

SADF:



Major Henrik Krüger (1st. Pretoira Lt. Horse, SADF)



Kaptajn Jan Obst (do.)



Løjtnant Mark Stoltz (do.)



Stabs Sergeant Rolf Bekker (do.)



Korporal Emil Vortrekker (do.)



Sergeant Franz Müller, 26 år (do.) John Hopkins Hitman (Keanu Reeves)

+6 andre

Embassy of the Republic of South Africa:



Ambassadør: Hans Eberhart Vervoert

Fortegnelse over biler og andre effekter:

Bil nummer 1:

Brugt til Drive-by-shootingen af Joanna Brown.
'84 Dodge RAM varevogn, mat sort (original farve: lys blå)

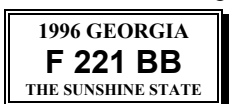


(blå plade med gule bogstaver).

Bliver fundet på en fabriksgrund i Chillum, på 822 Riggs Road, (se handout) Er blevet stjålet tre timer før.

Bil nummer 2:

Den bil AWB skifter til fra bil nummer 1.
4-Dørs '96 Ford Explorer. Mørk metallic-blå



(Grøn plade med gule bogstaver).

Findes efterladt udenfor et shopping-mall i Fayetteville, South Carolina.

Bil nummer 3:

U-hauler postkasserød varevogn nr. 17



Bil nummer 4:

4-dørs sort Ford Bronco (møder Mr Bradley)



Bil nummer 5:

lys (lys blå) Ford Aerostar- 5-dørs varevogn



Bil nummer 5:

mørk (Grå) Lincoln Towncar (stoor).



Bil nummer 7:

'Meals-on-Wheels' Dueblå Toyota Hiace '93 varevogn, med "Meals on Wheels" skrevet på siden. (Blå nummerplade, med hvid skrift)



Department of Motorvehicles' oplysninger:

Ejes af en Jerry Fisher,
13 Nova Road, Hyattsville i Maryland.
Er netop blevet meldt stjålet.

Er en AVIS-udlejnings bil (nummer 426), fra AVIS i Savanna, Georgia.



Tilhører 'U-Haul' Car rental & Sales i Millen, Georgia

Købt i 'U-Haul' Car rental & Sales i Millen, Georgia



(modellen er magen til Secret Service's biler)



Brugte Forkortelser og termer:

ADIC:	Assistent D irector I n C harge -Den øverste chef for de to store Field Offices i New York, og Washington D.C.
AFB:	A ir F orce B ase. Base for det Amerikanske flyvevåben, USAF
Arm Scor:	Sydafrikansk statsejet våbenfabrik (ammunition, og R4 rifler/smg's -licensproduceret Galil)
ASAC:	Assistant S pecial A gent in C harge: Underchef for ADIC (Dan Harridson er ASAC for bandekriminalitet ved Washington Field Office)
AWB:	Afrikaaner W erstands B ewegung: (Afrikaanernes Modstands Bevægelse) Gruppe af ekstremt voldelige Højre-ekstremistiske hvide Sydafrikanere (se synopsis)
CIA:	C entral I ntelligence A gency, USA's 'civile' efterretnings tjeneste.
DEA:	D rug E nforcement A gency, Det amerikanske stats-narkotika politi.
DIA:	D efence I ntelligence A gency
DoJ:	D eartment of J ustice, USA's justitsministerium
FBI:	F ederal B ureau of I nvestigation: Landsdækkende Politistyrke, der blandt andet efterforsker forbrydelser på tværs af State-grænserne.
Field Office:	Et FBI kontor, hvorfra efterforskninger styres/koordineres
HRT:	H ostage R escue T eam: SWAT -Team, der er direkte underordnet FBI .
KKK:	K u K lux K lan: Et racistisk broderskab, der flourer i sydstatene. <i>Kan</i> være voldelige.
MO:	M odus O perandi: Et mønster af specielle kendetegn, for hvordan en forbrydelse er blevet begået.
NSA:	N ational S ecurity A gency: En efterretningstjeneste, der bl.a. 'ejer' USA's spionsattelitter.
PD:	P olice D eartment: Lokal politistyrke. (F.eks: NYPD er New Yorks politikorps)
RSA:	R epublic of S outh A frica: Sydafrika's 'officielle' navn.
SAC:	S pecial A gent in C harge: FBI -agent, der er chef for et Field Office .
SADF:	S outh A frican D efence F orce
Secret Service:	Præsidentens personlige livvagt, Der også efterforsker af diverse sager der vedrører den nationale sikkerhed.
Special Agent:	Person der er ansat som detektiv i FBI , (Bruges også om ansatte i Secret Service)
SWAT:	S pecial W eapons A nd T actics: Antiterror enheder, der normalt hører under de lokale politimyndigheder. (Se dog HRT)
SLANG:	
brick-agent:	Agent med stor erfaring fra marken.
Patche:	Skabe en forbindelse mellem to forskellige typer radio/Telefonnet.

Radiokoder brugt af politiet:

code 1: No urgency, proceed at convenience
 code 2: Urgent, but do not use siren
 code 3: Emergency, use siren
 code 4: No further assistance needed
 code 20: Officer needs assistance
 code 30: Officer needs assistance-Emergency

Type af forbrydelse:

187 Murder
 207 Kidnapping
 211 Robbery
 245 Assault
 261 Rape
 415 Disturbance
 460 Burglary
 487 Grand theft
 503 Stolen Vehicle

10-4 Message recieved and understood
 10-9 Please repeat
 10-15 Have prisoner in custody
 10-12 Say location
 10-22 Cancel
 10-23 Stand by
 10-33 Alarm is sounding
 10-45 Request Ambulance
 10-53 Somebody shot or injured
 10-71 Shooting
 10-72 Knifing
 10-80 Explosion
 11-80 Car accident, including serious injury
 11-96 Leaving car. Dispatch backup if no response in ten minutes.

Radio Prowords:

Out: I have said my part, and you are not to reply.
 Over: I am finished talking, and you may speak now.
 Roger: I understand your transmission
 Say Again: Repeat your last transmission
 Wilco: I understand your last transmission, and will cooperate.

Radiokoder:

Radiokoder brugt af politiet:

code 1: No urgency, proceed at convenience
code 2: Urgent, but do not use siren
code 3: Emergency, use siren
code 4: No further assistance needed
code 20: Officer needs assistance
code 30: Officer needs assistance-Emergency

Type af forbrydelse:

187: Murder
207: Kidnapping
211: Robbery
245: Assault
261: Rape
415: Disturbance
460: Burglary
487: Grand theft
503: Stolen Vehicle

10-4: Message recieved and understood
10-9: Please repeat
10-15: Have prisoner in custody
10-12: Say location
10-22: Cancel
10-23: Stand by
10-33: Alarm is sounding
10-45: Request Ambulance
10-53: Somebody shot or injured
10-71: Shooting
10-72: Knifing
10-80: Explosion
11-80: Car accident, including serious injury
11-96: Leaving car. Dispatch backup if no response in ten minutes.

Radio Prowords: (også brugt af militære styrker)

Out: I have said my part, and you are not to reply.
Over: I am finished talking, and you may speak now.
Roger: I understand your transmission.
Say Again: I did not understand, please repeat your last transmission.
Wilco: I understand your last transmission, and will cooperate.

TelefonBog:

Dan:

FBI Baltimore: (555) 0265-8080
(Maryland)
FBI Charlotte: (555) 3477-9200
(North Carolina)
FBI Columbia: (555) 3254-3011
(South Carolina)
FBI Atlanta: (555) 4679-9000
(Georgia)
FBI Mobile: (555) 4438-3674
(Alabama)

Robin:

Allison Travers (555) 3698-3643 veninde i Washington D.C.

Frank:

Harry Martain (555) 2831-0875 CIA
George Trenton (555) 4686-7751 NSA
Joseph Craigh (555) 6987-4663 Pentagon

Amy:

HRT HQ: (555) 3329-5972 Hostage Rescue Team'ets vagt-telefon



FBI: Forensics Dept.
 Washington Field Division
 Washington D.C.

Rapporter vedrørende fundene på 822 Riggs Road:

1: Liget fundet på 822 Riggs Road:

Afdøde er en hvid mand på cirka 23 år, 181cm, og 87kg. Særlige kendetegn: 4 cm langt ar på venstre lår, og tatovering af hestehoved med ordene "Pro Patria" (latinsk for: For Fædrelandet) på højre skulder, se vedlagte billede. Afdøde er blevet ramt af 4 pistol skud (10mm): én gang i højre underarm, én gang i halsen, hvilket har flækket en nakkehvirvel, og to gange i brystet, hvoraf det ene skud har punkteret afdødes venstre lunge.

Disse sår ville med 90% sandsynlighed have været dødelige inden for en time, med mindre professionel lægehjælp var til stede, og i så tilfælde sikkert have været stærkt invaliderende. Disse sår stammer efter al sandsynlighed fra FBI-agenternes tjenstepistoler. Afdøde er i midlertid også blevet skudt i panden på klods hold med en 9mm pistol, hvilket har været øjeblikkeligt dræbende.

Det har ikke været muligt, på baggrund af fingeraftryk og tandkort, at fastslå Afdøde's identitet. Der er derfor en mulighed for at afdøde er udlænding.

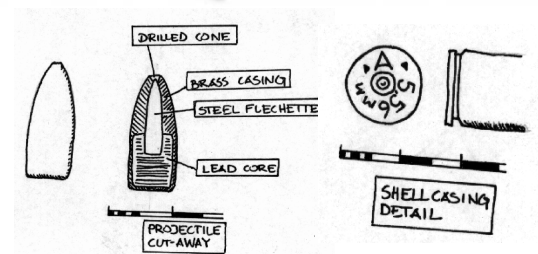
2: Automatriflen er ikke umiddelbart til at identificere, da den ikke har nogen ydre kendetegn, i form af serienumre, eller fabriksstempel. Rent teknisk er der tilsyneladende tale om en ultra-kort version af den israelsk byggede Galil-riffel, som benyttes af bl.a: IDF (Det Israelske forsvar), SADF (Det sydafrikanske forsvar), og det svenske forsvar, de kan dog købes på det sorte marked. Disse rifler bygger i høj grad på AK-47, og det kan derfor ikke udelukkes, at der er tale om en ombygget AK'er.

Data: Kaliber: 5.56mm (kan bruge standard Nato-ammunition) længde: 690mm, 445 med kolben foldet. Vægt uden magasin: 2.95 kg.

3: Ammunitionen: Igen er der ikke blevet brugt standard ammunition, men en form for patroner, der både virker som let panserbrydende, og hollowpoint (dum-dum). Projektilet består af en messing kappe, der indeholder en stålpile (flechette) foran en blykerne (se tegning). Hvis kuglen rammer f.eks en skudsikker vest, frigøres pilen, der så gennemborer vesten. Rammer kulgen derimod 'bløde' mål, f.eks kød, bliver pilen skubbet af vejen af blykernen, der så kan forøve maksimal skade. Kuglen er så vidt vides ikke tilgængelig på det 'åbne' marked, og er blevet fabrikeret af et firma, der ikke er på det amerikanske marked.



Afdøde



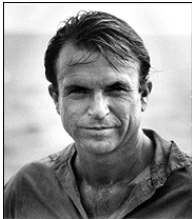
FBI: Player Handout
 © Informal Illusions Productions inc. 1996

National Security Agency
Personal Files printout
**CLASSIFIED EYES-
ONLY:**

QUERY 01: Kruger, Henrik, SADF

...processing...

Found 1 Result
Listing



Navn: Kruger, Henrik.

Rang: Major i det Sydafrikanske Forsvar (**SADF**, South African Defence Force)

Født i Bloemfontein, Pretoria 22. April 1959

Meldte sig til hæren i 1977.

Kæmpede i Natal i 1985-87 som del af en special styrke der skulle udrydde ANC-grupper.

Overført til 1st. Pretorian Light Horse i 1995, som Battalions chef.

Trænet i: Kampvogns-, Infanteri-, og Specialstyrke kamp og taktik

Medlem af AWB (Afrikaaner Werstands Bewegung), udtalt racist.

Vurdering: Yderst kompetent og professionel.

QUERY 02: Obst, Jan, SADF

...processing...

Found 1 Result
Listing



Navn: Obst, Jan.

Rang: Kaptajn i det Sydafrikanske Forsvar (**SADF**, South African Defence Force)

Født i Neilspruitt, Natal 19 Oktober 1963.

Meldte sig til Hæren i 1987.

Overførtes til Specialstyrkerne i 1990.

Fik en Kompagni kommando i 1st Pretoria Light Horse i 1993.

Trænet i: Guerilla krig, Helikopterstøttede operationer, og Infanteri taktik.

Medlem af AWB (Afrikaaner Werstands Bewegung), udtalt racist.

Vurdering: Meget handlekraftig, Lettere impulsiv. Meget kompetent

END OF QUERY

...cleaning up files...

FBI: Fidelity-Bravery-Integrity!

Washington D.C. -midt i August...

Solen bager ned på byen, der vånder sig efter tre ugers hedebølge. Alting smelter, selv asfalten synes at have givet op. Overalt leger børnene i vandet fra brandhanerne, mens de voksne holder sig i skyggen...

...Bilradioen pladrer løs om temperaturer på over 35 grader i de næste par dage, men den kan intet gøre for at dæmpe den intense stemning der er mellem de to mænd i jumpsuits, der nu på fjerde time sidder bag i en ramponeret varevogn. De sveder begge kraftigt, men ikke kun på grund af varmen. Den ene bander lavmælt over at skulle have *sort* tøj på i dén varme, men standser op, da den andens radio begynder at skratte: -"Charlie-2 til Mike-1; kontakt til målet; cirka 30 sekunder fra jer; skifter.."

Den anden svarer med en let syngende accent:

-“Mike-1 til Charlie-2; det er forstået, begynd fase to nu; slut”. Han vender sig om, og ser spørgende på sin makker. -“Er du parat?, er alt ok?” spørger han, tydeligt anspændt. Den første kigger op på ham, efter at have sikret sig, at det kurvede magasin er fyldt op. Han nikker, og trækker elefanthuen ned over ansigtet.

-“Ja, Mark, jeg *har* faktisk gjort det her før..” bemærker han tørt, og tager ladegreb på automatriflen. Ude fra førekabinen lyder en tredje mands stemme..

-“her kommer hun; klar?” Varevognens motor starter med en dyb rumlen, og ruller ud i trafikken, lige bag den alt andet end diskrete røde sportsvogn...

FBI- et investigation/technothriller scenarie...

KRIKKIT GAMBLERS INTERACTIVE proudly presents:
AN INFORMAL ILLUSIONS INC. PRODUCTION



the world is about to take a turn for the worse..

Fidelity-Bravery-Integrity vers 2.1 conceived and written by MORTEN LUND
Based on the original idea by JEPPE TOFT and MORTEN LUND

Starring DENZEL WASHINGTON KENNETH BRANAGH SHARON STONE
JAMES SPADER KURT RUSSEL ANETTE BENNING
and SCOTT GLENN *AS MADISON*
Also Starring: Sam Niel Nicole Kidman Billy Zane Gillian Anderson Val Kilmer Whitney Houston Mark Hamil
Robert de Niro Anthony Hopkins Sean Penn Steven Segal Antonio Banderas Keanu Reeves Christopher Walken

Visual effects by **INFORMAL ILLUSIONS inc.** and **MOOSE GRAPHIX™**
Colour by **IMAGINATION™** Sound by **DOLBY SURROUND™** in selected groups
Distributed by **FASTAVAL'96** and **INFORMAL ILLUSIONS inc.**
Soundtrack available from **LLAMA RECORDS**
Music by **PRIMUS CYPRESS HILL K.D. LANG RICHARD WAGNER**
STEPPENWOLF CARL ORFF THE HIGHWAYMEN
and **ANGEL OF CORPUS CHRIST**

This is a work of fiction. Any similarity to actual persons, living, dead, undead, newly resurrected, or used in other scenarios, is purely the product of the authors diseased mind, and therefore purely coincidental. Nick Furry was not harmed in any way during the writing of this scenario. Nor did the moose come to any permanent harm, although it did have a bad fall in the bathroom, and broke its antlers, but don't worry, she'll be just fine...