

IMAGONEN

Det norske
spillbladet

Nummer 33
Kr. 50,-

Vintervetter

- et komplett eventyr til

Draug

"Roggen"

- starten på en kampanje til



- vi var der!





- et eventyr til

Roggen

av Dag Fossmo





I løpet av 5 eventyr skal rollene gjennom en rekke prøvelser som, hvis de gjennomføres med suksess, vil rokke litt i den maktbalansen som eksisterer mellom norske myndigheter og de store multinasjonale selskapene. Sistnevnte er de som har den reelle makten i landet, og de har ikke vært snille gutter og jenter. Landet er blitt plyndret og rana, og ligger igjen med brukkne bein og mange dype sår.

Men dypt nede i det apatiske og hjernevaska folkedypet ligger det en brennende vilje til å reise seg og slå tilbake, kreve sine rettigheter og gjenopprette velstanden. Organisasjonen SIGURD representerer denne viljen, dette inderlige håpet om at alt skal bli som før, eller det er hvertfall det de tror selv.

Disse eventyrene er satt til Norge i 2063, og handlingen tar i utgangspunkt i at rollene er norske skyggeløpere med Oslo som tilholdsted. Oslo og Norge er også beskrevet i supplementet 'Shadows over Europe'.

De forskjellige eventyrene skal spenne over en rekke forskjellige typer skyggeløp, så det er nok lurt å ha en gruppe som kan håndtere det meste.

Kort fortalt går kampanjen ut på at rollepersonene blir leid inn av SIGURD til å få en legendarisk stortingsrepresentant, Georg Skistad, som ga seg for over 20 år siden, tilbake på tinget. Fyren ble legendarisk for å ha vært en av de få personer som har stått opp til de multinasjonale selskapene, og kunnet fortelle om det etterpå. Han ga seg av hensyn til sin egen og sin families sikkerhet, da hans bravader på Løvebakken begynte å påvirke visse korporasjoner nok til at det ble et eget punkt i regnskapene. Han måtte også gå i skjul, og har levd i en nybygger landsby i en ukjent fjordtarm oppi nordvestlandet et sted. Nå som hans kone er død og barna store nok til å ta vare på seg selv, har han signalisert at han er klar til å gjøre et comeback. For å sikre seg at ingenting skjer har SIGURD planlagt tilbakekomsten under særs streng sikkerhet, og til det trenger de rollepersonenes hjelp.



Del 1. Roggen. Rollepersonene må finne en uteligger/skyggeløper som har informasjon om hvor Skistad befinner seg. Da mannen er notorisk paranoid og hjemløs er han ikke så lett å finne.

Del 2. Gøy på landet. Rollepersonene blir sendt ut for å bringe Skistad til Oslo. På veien møter de mange festlige hindringer, som 'Vikings'-gjenger, noen ekle ånder, og kanskje en smårar cocatrice og sist men ikke minst sikkerhetsstyrker og skyggeløpere leid inn for å stoppe dem. Husk å ta med nok ammo!

Del 3. Sveve over byen. Skistad trenger barnevakt i noen dager fram til han skal 'relanseres' på landstyremøtet til Sosialistisk Venstreparti. Inntil da er det viktig at ingen får vite om han eller få mulighet til å ta han av dage. Noe som kunne vært veldig enkelt hadde det ikke vært for at den vor-dende representant ikke har hatt kontakt med sivilisasjonen på to tiår, og trenger å oppdatere seg. Så rollepersonene må leke gaidere og historieforelesere, mens de dukker unna kuler og beiner fra no seriøs mojo.

Del 4. Vifte bikkja. Landstyremøtet til SV går ikke helt som SIGURD og Skistad hadde planlagt. Han møter sterk motstand fra en fløy av partiet som er infiltrert av agenter fra Saedder-Krupp, et av verdens største selskap eid av den ekstremt mektige dragen Lofwyr.

For å gi Skistad litt medvind leier SIGURD rollepersonene til å stjele en begravd rapport som vil stille AG Chemie, et av de største aktørene på norsk kontinentalsokkel, i et veldig dårlig lys. Meningen er å gi denne til Skistad som igjen vil gi denne til pressen, og bli helt på landstyremøtets siste dag.

At AG Chemie er en av Saedder-Krupps viktigste konkurrent i en offentlig anbudsrunde en uke seinere, kan komplisere ting noe før og etter oppdraget er over.

Del 5. Døden på Nasjonalteatret stasjon. Skistads mange motstandere har klart å finne en person som kan bevitne at Skistad drepte sin kone. De har hentet denne personen fra den bosetningen Skistad befant seg i mens han gjemte seg bort. SIGURD gir rollepersonene i oppdrag å ta denne personen av dage, og gir dem sted og tid en slik mulighet vil oppstå.

Rollepersonenes skarpskytterferdigheter blir nok ikke satt på så stor prøve som deres moral og samvittighet, spesielt ikke hvis de prøver å finne sannheten.

INTRODUKSJON

Roggen aka Rouge aka Roger Svendsen er en mann på kanten av stupet. Han er seriøst hekta på tre eller fire ulovlige sentralstimulerende midler, både av kjemisk og kybernetisk natur, og lever blandt søppel og pappkartonger eller hvor enn han måtte finne husrom.

Roggen har alltid vært hekta på noe, og før han blei vrak måtte han daglig kjenne den brennende følelsen han fikk under hjulene av at turboen sparket han avgårde og vinden stryke over lakken som en sommerstorm når farten nærmet seg 200. Roggen pleide å være en som koblet hue sitt til kjøretøyets kontroller, målere og sensorer, noe de i utlandet ofte kaller 'rigger'. 'Riggere' blir de ofte også kalt her, men av de språkimperialistisk immune og andre patrioter ble det gjerne 'sjåffør' eller 'fjernis' (som kommer av at disse gutta og jentene også pleier å ha en fetisjisme for fjernstyrte dingser, gjerne med våpen på).

Roggen har ikke rørt en eneste neurokabel siden

han fant kjæresten død, torturert og maltraktert av noen skyggeløpere som var leid for å ta hevn for et eller annet. Som en isolert hendelse var ikke dette noe som kunne drive Roggen dit han er nå, men dette kom bare som toppen av en blodig og tårevåt kransekake fra helvete. Det siste året før dama døde hadde han mistet barn og kone, venner og kollegaer, ene og alene fordi Roggen var skyggeløper.

STRUKTUR

Dette eventyret består av en serie møter med 4 distinkte personligheter. Selv om det er lagt opp såpass lineært er det fullt mulig å utføre det på andre måter, men det ville vært umulig å beskrive alle disse. Ikke la det bli noe vanskeligere om de skulle prøve seg på andre ting, som å sende ut 'watcher'-ånder, tråle slumområder, sjekke div doplangere osv. Trikket er å finne måter å introdusere de to som kan omgås i noenlunde samme omstendigheter. F.eks. kan Absint bestemme seg for



Navn: Roger Svendsen

Gatenavn: Roggen (andre kjente alias: Rouge)

Alder: 45

Erketype: Rigger

I disse dager lever han fra skudd til skudd. For å få penger til det neste tar han fremdeles oppdrag som skyggeløper, og han tar de oppdragene som ingen andre vil eller kan ta. Merkelig nok har han bygd seg opp et rykte som en av byens beste solo-kontraktører. Hans lange erfaring mikset med en total gi-faen-holdning, en gudebenådet kreativitet og noen spredte porsjoner flaks gjorde at han fullførte noen temmelig kinkige oppdrag med høy profil.

Kommer man innenfor den evigvarende dop-tåka er Roggen en ganske ålreit og likandes fyr, men også temmelig nedfor og pessimistisk. Denne delen av han har opprettholdt en kobling til hans gamle liv; den patriotiske organisasjonen SIGURD (omtales senere), som han forsyner med diverse interessant info han kommer over.

Navn: SIGURD

Type: Patriotisk organisasjon

I skyggene har de aller fleste hørt om SIGURD, og alle har sin versjon av hva det er for noe, men ytterst få vet hva det faktisk er. For ca. 6 år siden var skyggeløperne Beib og Deckard på sitt aller siste oppdrag, og tjente såpass bra at de kunne trekke seg tilbake. I løpet av sin lange karriere hadde de jobbet for en god del rike og innflytelsesrike nordmenn som hadde sett seg lei av de multinasjonale selskaperes herjinger i landet. Mange var villige til å gjøre noe med det, men de visste ikke om hverandre og var redd for følgene.

I stedet for å pensjonere seg og leve livets glade dager i karibien startet Deckard og Beib organisasjonen SIGURD.

SIGURD har som mål å få makten i Norge tilbake i folkets hender. Rent formelt er det fremdeles et parlamentarisk demokrati, men i praksis er det langt fra å være det. Det er pengene som rår, og evnen og viljen til å spille skittent som gir den reelle makten i landet.

Selv om SIGURDs mål skiller seg ut i skyggene, gjør ikke midlene deres det. De er gode kunder av landets mange skyggeløpere, og spiller ikke noe mindre skittent enn deres selvopnevnte fiender; de multinasjonale selskapene - heller mer. De står ikke av veien for å bruke utpressing, tortur, mord e.l., selv ikke mot 'uskyldige', så lenge det fremmer deres felles mål.

Organisasjonen er sponset vha av et intrikat og svært subtilt nettverk av pengesterke og uavhengige individer og grupper som har en interesse i å 'frigjøre' landet. Deckard er mannen som sørger for å hvitvaske midlene og gjøre dem umulige å spore tilbake til kildene, mens Beib har kontaktnettet og håndterer ressursene. Ressursene er i stor grad skyggeløpere, som SIGURD leier direkte eller via en håndfull stråmenn. Stråmennene brukes ofte til å kaste mistanker på andre ved fremstå å være fra andre interessenter.

å spore opp rollepersonene, og Slåtti kan bestemme seg for å ta en prat med de som driver å spør etter favorittkunden hans.

SAMMENDRAG

Roggen har info som SIGURD vil ha. Problemet er at Roggen er så paranoid at det er et svare strev å få det av ham. SIGURD bruker derfor skyggeløpere til dette, og det er også en fin måte å teste lag de ikke har brukt før.

Den eneste personen Roggen stoler mer enn 10% på er BTL-langeren hans. Han har i sin tur sendt beskjedene videre til et skyggeløperlag som står SIGURD nær.

Rollepersonene må kontakte en viss Absint, på et Drag Racing-show, som etter litt overbevisning gir dem kontaktinformasjonen til BTL-langeren. Han kan



fortelle rollepersonene hvor de kan finne Roggen.

Når de kommer dit er Roggen på et oppdrag, men en av naboene hans kan fortelle at han snakket om å få seg noe meksikansk.

Roggen er for å sprengte et av det meksikanske selskapet Azteknology sine bygninger, og dersom rollepersonene tar seg dit vil de se Roggen i det han kommer ut av bygningen.

Når rollepersonene får tak i Roggen vil han gi dem en chip med infoen på som de vil gi til sin oppdragsgiver og få betalt.

MØTE MED HR. JONSEN

Fixeren til rollepersonene kontakter dem på vanlig måte, og foreslår at de møter en Hr. Jonsen i Vigelandsparken den samme dagen. Han vil ha på seg et supporterskjerf for landslaget.

Denne Hr. Jonsen sitter og venter på en benk ved Monolitten.

Han er i ferd med å innta en tradisjonell norsk niste; tørr kneip med gauda og servelat og kaffe på termos, noe som ikke er så spesielt hvis man ser bort fra at dette ikke er soya-derivater og derfor temmelig eksklusivt.

Vegårshei tilbyr rollepersonene 3000 kr. hver for å hente en chip, som en kar som kalles Roggen vil gi dem. Det kan høres enkelt ut, men Roggen er ikke lett å finne og er såpass skeptisk til moderne teknologi at man må møte han ansikt til ansikt.

Vegårshei vet lite om Roggen eller hvordan man får tak i han, men kan fortelle at Roggen brukte en sjåffør/rigger, som går under navnet Absint, til å overbringe beskjeden.

MØTE MED ABSINT

Vegårshei kan fortelle rollepersonene at Absint er glad i alt som finnes av billøp, og at det visstnok er stevne på Gardermoen til helga. Vegårshei vet ikke åssen han ser ut, men har blitt fortalt at man skjønner det når man ser ham.

Veien fra Vigelandsparken til Gardermoen gir en utsikt som er et studie i skjevt fordelte goder og urettferdighet. Fra Majorstuas glitzy hypermoderne

uteliv- og shoppingdistrikt, med restauranter i verdensklassen, butikkkomplekser med den siste moten fra Paris og ultrahippe diskoteker og barer. Til den gråsorte og anonymiserte slummen som sprer seg utover i alle retninger fra Operabyen, med spredte høyblokker blant falleferdige hus og utdaterte leilighetskomplekser. Gamle og forlatte industriområder huser de uendelig mange hjemløse, som hutter seg sammen i plastemballasje og ødelagte plastcontainere. Folk på vei til og fra flyplassen og de mest modige Operaby-turistene som våger seg ut på en slumsafari, husker like dårlig navnene på stedene de suser forbi på veien 50 meter oppe over bakken,

Navn: Per Vegårshei

Gatenavn: Ulven

Alder: 43

Erketype: Hr. Jonsen

Røslig kar i 40-åra, i ola-bukse og college genser, ganske mye grå hår og tredagers skjegg.

Som Hr. Jonsen er han temmelig utradisjonell, alltid jovial, imøtekommende og uformell, men gir ikke noe mer ved dørene enn andre Hr. Jonsen'er og tar ikke fem øre for å rævkjøre rollepersonene hvis det gavner han eller hans arbeidsgivere.

Gardermoen International

Stedsangivelse:

Funksjon: Flyplass

Gardermoen fikk en skikkelig oppussing for 6 år siden, og ble da i stand til å ta imot sub-orbitaler. Avgangene herfra går oftest til byer i Europa, men også New York, Seattle, Tokyo, Sydney, Hong Kong og Vladivostok er som regel å finne på tavla. Sikkerheten her er ikke så bra, da den eies og drives av det byråkrati-belemrede Luftfartsverket. Diverse brudd på sikkerheten den siste tiden har derimot satt fart i debatten om hvorvidt et eller flere private selskaper bør overta driften.

som de som bor der; Ulven, Furuset, Lindeberg, Jessheim. Når noen spør hvor de har vært sier de like gjerne 'helvete på jord' som noe annet.

Absint er på Drag-race stevne, som avholdes i nærheten av den gamle militærflyplassen. Det er egentlig litt feil å si, da kroppen hans ligger komfortabelt i en hypersacco i en trang leilighet på Romsås, men alle sansene hans er ihvertfall til stede i form av en såkalt antroform, en fjernstyrt drone med bein, armer, hode og andre menneskelignende trekk. Denne spesifikke antroformen, som forresten heter Marvin, er 2,30 høy, breiskuldra som en okse og med litt gammeldags utseende, f.eks. har han ikke no hudlignende ytre skall, men en gråbrun heldekkende panser. Det er altså ikke veldig

vanskelig å skjønne hva Vegårshei mente med at man skjønnte det når man så han.

Det er ikke vanskelig å finne en plass i nærheten av Absint/Marvin, da de andre tilskuerne holder behørig avstand. Han er som vanlig blid og imøtekommende, men vil ikke gi bort infoen til hvem som helst. Det er ikke så mye info han sitter på; kun adressen til Roggens BTL-langer, men Absint vil putte rollepersonene litt på pinebenken, så han legger først litt ut om hvorfor han ikke kan stole på dem. Noen anekdoter fra hans erfaring og litt allmenn skyggeløper-fornuft kan være greit å ha klart her. Han er glad i å fortelle og legger ingen brems på detaljrikdommen, og kan fortsette ganske lenge hvis ingen stopper han. Noe han ikke har noe imot.

Navn: Herman Völker

Gatenavn: Absint

Alder: 19

Erketype: Rigger

"På en kald stålbenk ligger en kropp. Et antall sensorer og kameraer flyter over kroppen og registrerer omtrent alle de biofunksjoner man vet om. Huden er flere steder gjennomhullet av kabler, plugger, sy-sting og arrvev, og flere steder er det tydelig at kjøtt er byttet ut med metall og plast. De har ikke prøvd å skjule det eller gjøre det pent, så det er tydelig at denne kroppen ikke kan ha et normalt liv. Mest sannsynlig er han aldri utenfor disse fire veggene.

Sensorene konsentrer seg om et halvmeter langt operasjonssår som dekker nakken og halve ryggspylen til gutten. Stingene som har lukket såret kan såvidt synes og nederst i såret stikker det ut en 10 centimeter lang metallstang. Denne kroppen vil neppe kunne sove på ryggen igjen..."

Dette var Absints siste operasjon. Kort tid etter at de byttet ut halve ryggspylen hans med en eksperimentell prototype av et dronestyringsenhet, overhørte han to teknikere si at han skulle skrotes, dvs. at han ikke kunne få mer kybervare installert uten å dø og dermed ville de operere ut alt det

dyre utstyret, noe han neppe ville overleve.

Takket være en velvillig forsker med et ørlite fnugg av anstendighet klarte han på spektakulært vis å rømme. Selskapet fant det ikke verdt pengene å spore han opp, noe som heller ikke ville vært så enkelt da den velvillige forskeren hjalp Absint til å få beskyttelse fra Hazard, en av Oslos mest erfarne og dyktige skyggeløpere. Hazard så fort potensialet til Absint, og innen et par år var han blitt fast fjerning for laget hans.

Absint er en særst jovial og omgjengelig person, tross hans sørgelige bakgrunn. Da han ser ut som Frankensteins vansirede sønn holder han seg alltid utenfor synsvidde av andre, mest av hensyn til dem, men også fordi han er mildt agorafobisk og lyssky. Dette kan han gjøre fordi han alltid kommuniserer via radio og/eller Marvin. Så lenge dronefjernstyringsenheten hans er innenfor rekkevidde av der dronene hans skal være holder han seg i leiligheten, men må oftest utendørs og da bruker han en van eller helikopter.

Da han også har utviklet en sterk frykt for å legge seg under kniven, han er nemlig overbevist om at han ikke vil overleve en operasjon til, kan han ikke fjerne kybervaren og leve et normalt liv.

Absint påpeker også at han ikke vil godtgjøres for infoen, men han vil at rollepersonene skal fortelle ham en bra vits før han gir dem den. Hva som er en bra vits får du som spilleder bedømme, men det kan være en idé å gi de grei skuring dersom de prøver å tilpasse den til Shadowrun-verdenen.

Når Absint er fornøyd vil han fortelle dem at de må oppsøke Roggens langer, Slåtti, og gir dem adressen hans.

Absint kjenner Roggen kun av rykte, men kan også fortelle at han er hjemløs og BTL-avhengig.

MØTE MED BTL-LANGER

Roggens langer, Slåtti, bor merkelig nok innenfor bufferet, den strengt bevoktede sonen som skiller Oslos fasjonable og sikre sentrum fra resten av mølja. Ut fra adressen må han gjøre det eksepsjonelt bra som BTL-langer, og det faktum at Roggen bruker han taler litt om hvor stor hans paranoia er; selv om han bor i et lite skur i en bakgate bruker han altså en av byens mest eksklusive BTL-leverandører, da han er den eneste han tør stole på.

Å komme innenfor bufferet er det første man lærer som skyggeløper i Oslo. Mange av oppdraga

Navn: Pavel Slotski

Gatenavn: Slåtti

Alder: 36

Erketype: Fixer

Slotski innvandret fra Polen under Eurokrigene, men ble smuglet inn etter innvandringsstoppen i '36, så han hadde ikke så mye annet valg enn skyggene. Var lenge med i en polsk motorsykkelgjeng, som opererte på Lillestrøm hvor de stort sett stjal biler og beskytta lokale langere, men ble faktisk kastet ut for å være for gæren og brutal. Begynte å jobbe for en av langerne som gjengen hadde beskyttet, som var litt for glad i sine egne varer. Etter å ha overvært sin arbeidsgiver 10 timer lange døds kamp pga en sær type dødlig BTL tok han over varene og klientellet og startet for seg selv. Deler av klientellet hans var skrudde og psykopatiske skyggeløpere, mens andre var 'Herr Jonsen' er som hadde behov for slike skyggeløpere. Siden Slåtti var av samme avskyelige typen visste han hvordan disse skulle kobles sammen, og han tjente fort veldig mye penger på dette, og har fortsatt med det til den dag i dag.

Slotti liker å kle seg litt antikt, i tjukke ulltoagaer med abstrakte og urovekkende mønstre, går gjerne i sandaler og bak feite slaskete rastafari stumper glinser to tungt modifiserte selvlysende øyne over et arrpreget ansikt og platinadekte hogtenger. Gløden fra øynene er som regel i lavt

mørkt grønt, men det kan varieres ettersom det passer Slotti, og arrene i ansiktet er mest fra diverse knivkamper og har neppe vært stilt spesielt bra oppgjennom.

Han holder til og dealer som regel alltid fra en skitfet leilighet nede ved vannet i Operabyen. Hula er nesten alltid besøkt av opptil et titalls kunder og assistenter, som kommer og går i varierende grad, men Slotti snakker kun med en person om gangen og ikke veldig ofte i en rettferdig rekkefølge. Rike og attraktive kunder går foran, og ellers er det bare tilfeldig.

Slotti er til tross for sine mange feil ikke god på bunnen. Det er rett og slett ingen formildende omstendigheter ved denna fyren, han er tvers gjennom råttene, men man kan jo si han er gjennomført da. Ryktet hans derimot er godt som gull, og det han til slutt lever på. Dukker det opp en liten skrape i den emaljen flykter kundene hans som råtter fra et synkende skip. For dem er det viktig at Slotti leverer det han lover og at han ikke selger info om sine kunder videre.

Slotti har et temmelig rolig og avslappet ytre, men med et hint av galskap og uforutsigbarhet. Han liker å omtale seg selv og alt annet i 3. person, og snakker gjerne høyt og med mye ekstravagante bevegelser, mest fordi at folk skal se på han som en eksentriker, og ikke som det han faktisk er; ond og gal.

kommer herfra og noen oppdragsgiverne tør ikke bevege seg ut i 'den ville naturen', så da må man møte dem på deres hjemmebane. Så det burde ikke være noe problem for rollene å komme seg ned til Slåttis krypinn, men det kan jo være en grei øvelse for spillerne å finne det ut selv.

BUFFERET

Da polititjenestene i Oslo ble lagt ut på anbud ble de delt opp i to hovedområder. Byen hadde behov for to ganske forskjellige tjenester, en for sentrum og en for resten. Knights Errant, som er bra på beskyttelse, fikk kontrakten for Operabyen, som sentrum blir kalt på folkemunne, mens Wolverine, som er bedre på å slå ned på uro og opptøyer, fikk holde de grå massene i sjakk.

I begynnelsen slet de ganske mye med å holde ro i sentrum. Snart ble det opprettet en grensesone rundt byen hvor folk uten god grunn til å bevege seg mot sentrum ble stoppet og grundig kontrollert. Over tid har denne grensesonen utviklet seg til det som i dag kalles 'Bufferet', hvor så å si alle uønskede elementer blir avvist og sonen strekker seg over et til to kvartaler i en halv-sirkel fra Nordstrand i sør, til Sinsen og så til Skøyen i vest.

Knight's Errant styrer kontrollpostene langs innfartsårene, mens Wolverine patruljerer og overvåker området og slår hardt ned på de som oppholder seg der 'unødig'. Det vil altså si at Bufferet er ubebodd og at man må vise gyldige identifikasjonspapirer og ikke være dømt/mistenkt for uro eller oppvigleri for å passere, noe som betyr at skyggeløpere ofte må finne på no lurt hver gang de skal inn til sentrum og vanlige folk som ikke bor innenfor holder seg unna.

Bygningen som Slotti bor i er en typisk rikmans leilighetskompleks, så rollene må først forsere bygningens sikkerhetsvakter, som ikke tillater at gjestene tar med seg hverken våpen eller rustning inn i bygningen. Slotti venter rollepersonene så de slipper lett inn hvis de sier de ser etter Roggen og at de har blitt leid av Vegårsei.

Slottis krypinn fordeler seg utover 150 kvadratmeter og domineres av et par svære sofagrupper. En

der Slotti prater med sine gjester og en der folk sitter å venter. Den sistnevnte er dermed ganske så full mens den andre alltid litt overdrevent tom. Bortsett fra et soverom og et bad er det ingen andre rom så det er ganske så luftig sak. Ellers er det et svært kjøkken med velfyllt barskap og en platform med en 25 m svømmebasseng og boblebad som ligger delvis utenfor på den svære terrassen. Er det på sommeren sitter det kanskje en gjeng der ute og griller og nyter den fete utsikten over indre Oslofjord. Innredningen er litt halvveis nyklassisk og delvis romersk inspirert med forseggjorte mosaikkfliser i gulv og vegger og et par marmorsøyler her og der. Musikken er derimot ikke så klassisk, mer progressiv hardrock og ganske så høy. Sammensetningen av klientellet i det rollepersonene entrer scenen overlates til spilleleder, men typisk er det en lett blanding av BTL-kjøpere, prostituerte, skyggeløpere og muligens en Herr Jonsen eller to. De som krever mer diskresjon møter Slotti på matrixet, så en gang i blandt plugges han seg inn og sitter alene.

Når det endelig blir rollepersonenes tur vil ikke Slotti gi dem informasjonen med det første. Det faktum at de sitter i hans sofa og spør om Roggen betyr at de er folk Slotti vil vite mer om, så han spør de ut; hvem arbeidsgiveren er, hva de har gjort før, hvor de lærte sine ferdigheter, hvor de fikk utstyret sitt fra, osv. Dersom de stort sett holder kjeft og oppfører seg proft, kan det hende Slotti har jobb til de, nå eller seinere. Er rollepersonene av det moralske slaget er de nok neppe interessert, men betalingen er som regel god så det kan være relevant for din kampanje. Vil du utvide dette eventyret eller hoppe litt ut av det, så er dette en fin mulighet til å gi rollepersonene et oppdrag. F.eks. vil bare Slotti gi de infoen om Roggen dersom de gjør en jobb for han. Uansett om du velger dette eller ikke, så gir ikke Slotti fra seg noe uten å forvente noe tilbake. Som regel tar han penger, i form av sertifiserte kredpinner, men er også interessert i programvare, våpen og info, helst av det slaget som som er vanskelig å få tak i. Da Roggen har interesse i at rollepersonene får

vite hvordan de får tak i han, vil ikke Slotti presse dem så mye, Roggen er tross alt en av hans viktigste aktiva.

Når endelig Slotti forteller rollepersonene det de vil vite er han ikke veldig presis. Roggen har ikke noe hjem, men Slotti vet at han pleier å sove i en liten plastkasselandsby like ved den gamle t-banestasjonen på Jar.

MØTE MED ROGGEN

Plastkasselandsbyen ligger ute på en liten slette ca. 50 m fra Jar t-banestasjon. Den er ikke spesielt vanskelig å finne, det er enten bare å følge strømmen av slitne uteliggere eller stanken av stekte rotter og uvaskede kropper.

'Landsbyen' består av et femtitalls plastkasser av den typen man pleier å ha utemøbelputer i, noen utbrente jerntønner, en del bilbakseter og oppbrukte BTL-brikker og blodige sprøyter ligger strødd rundt omkring. Her og der sitter og ligger folk i en eller annen grad av koma, mens de som er oppegående varmer seg rundt tønnebålene. Ved en av dem står noen som kjenner Roggen, og dersom de blir tilbydt litt mat, penger eller dop/brikker kan de fortelle at Roggen var der for noen timer siden og mumlet noe om at han skulle få seg no meksikansk.

Roggen mente da at han skulle utføre oppdraget sitt mot en av bygningene til det Aztekiske (tidligere Mexico) selskapet Aztechnology. Bortsett fra et par bygninger i Operabyen holder korporasjonen kun til i Sandvika, noe de aller fleste Oslo-baserte skyggeløpere vet, der de har sitt skandinaviske hovedkvarter, så det burde ikke være så vanskelig å finne når de skjønner hva han skal. Skjønner ikke spillerne det selv, at det er Aztechnology det er snakk om, kan kunnskapsferdigheter av relevant art hjelpe til. Ferdigheter som omhandler økonomi, geografi eller kunnskap om internasjonale multikorporasjoner er relevante her.

Hva spillerne gjør for å vite hvor han dro kan være så mangt, men de kan anta og finne ut at han ikke har no kjøretøy, så da kan de sjekke overvåkingskamerane for den nærmeste togstasjonen eller

sende ut overvåkingsdroner eller 'watcher'-ånder til de to fasilitetene. De kan jo også dra til begge stedene selv, men ikke la dette hindre dem fra å finne Roggen. Du kan jo heller gi dem et ekstra karma-poeng dersom de er effektive og kreative.

Hvordan du håndterer det første møtet med Roggen er delvis opp til deg og hva spillerne har gjort for å finne han, men her er et forslag:

Rollepersonene kommer til Aztechnology sånn ca. rundt midnatt. Mens de cruiser rundt får en av de plutselig øye på en person som kommer gående ut av en av hovedbygningene i komplekset. Bygningen er en 2 etasjes plastbetongsenhet dekt med speilvinduer, og det er vanskelig å se hvem denne personen er da han dekker til ansiktet sitt, men det er trygt å anta at dette er Roggen.

Rollepersonene er enda så langt unna at de ikke kan nå han eller kommunisere med han. Personen stopper ca 50 meter fra bygningen, drar opp en pakke sigaretter, bøyer seg litt fram for å fyre opp en og blåser den første røykskyen rett opp, som om han hadde vært foruten en god stund. I samme øyeblikk, i bygningen han kom ut fra, splitter alle vinduer og inngangspartiet, og glassbitene blåses ut foran buldrende flammekuler. Siden en del eksplisive stoffer ble brukt til forskningen som foregikk i denne bygningen, er det sekundæreksplosjoner i ca. ett minutt før hele bygningen kolliderer. Mens dette pågår tusler Roggen rolig av gårde til han enten er på togstasjonen igjen, eller rollepersonene stopper han.

Dersom spillerne kunne tenkt seg litt action på dette punktet og du har litt tid igjen av spillingen, kan du legge inn en trefning med et antall Aztechnology-sikkerhetspersonell.

Så lenge rollepersonene ikke truer Roggen på noen slags måte vil han være samarbeidsvillig til det punkt der han kan gi dem den infoen de skal ha. Da Roggen er paranoid på grensen til den sinnsyke bør de være temmelig sikre på at de ikke blir overvåket. Roggen er temmelig oppegående på det tekniske så han skjønner det hvis ikke rollepersonene har sikret dette godt nok. Avgrenset rom, hvit støy generator og radiosignaljammer er minstekrav fra hans side.

Dersom de ikke oppfylles går han sin vei, uten diskusjon. Prøver rollepersonene å tvinge han med makt, vil han kjempe til døden.

Man skulle da tro at Roggen skulle fortelle noe til rollene muntlig, men den gang ei. Han gir dem en databrikke, og sier farvel. Sikkerhetskravene var mest for å teste rollepersonene, men også for å være sikker på at de selv ikke kom til å si noe som kunne brukes mot han.

Inneholdet av brikken er kryptert med nivå 14. Skulle rollepersonene knekke krypteringen vil de finne et sett filer som omhandler lokasjonen til en tidligere stortingsrepresentant, Georg Skistad, som gikk under jorden for 21 år siden og nå er klar til å stille i neste års valg. Litt graving på dette navnet kommer opp med en rekke treff, alle datert mer enn 20 år tilbake. Naturlig nok er det tonnevis av stoff om denne fyren, siden han var en topp-politiker, men dersom rollepersonene setter seg ned noen timer med stoffet vil en ting komme fram som mer relevant enn noe annet. Han var leder av den næringskomiteen, som i de siste 50 åra, har vært mest kritisk til de utenlandske multinasjonale selskapene. De fremla en masse lovforslag som var myntet på å hindre innflytelsen til fremmede markedsaktører. De aller fleste forslagene ble nedstemt av et storting som for det meste var sterkt påvirket av de som lovene skulle virke mot. Noen lovforslag kom gjennom dog, og noen av de er faktisk også i effekt i 2063, den viktigste av dem er den som sikrer norskeide selskap under en viss størrelse utvidede skattelettelser og en rekke dispensasjoner til å drive forskning på kanten av loven.

Etter en rekke trusler mot Skistad og hans familie ble han bare 7 måneder som leder av næringskomiteen drevet under jorden. Nå som familien hans enten har flyttet for seg selv eller gått bort, er han klar til å gjøre et 'comeback'. I den forbindelse har han kontaktet SIGURD, for å innlede samtaler om et samarbeid, og brikken rollepersonene har fått av Roggen inneholder altså stedet noen må dra får å plukke han opp på. Dette kan bli rollepersonenes neste oppdrag dersom de gjennomfører dette til-

fredstillende.

NORSK – ENGELSK SHADOWRUN-ORDOK

Kyberbrett – Cyber Deck

Fjerning – Rigger

Kredpinner – Cred Sticks

IS (inntrengnings sikkerhet) - ICE

