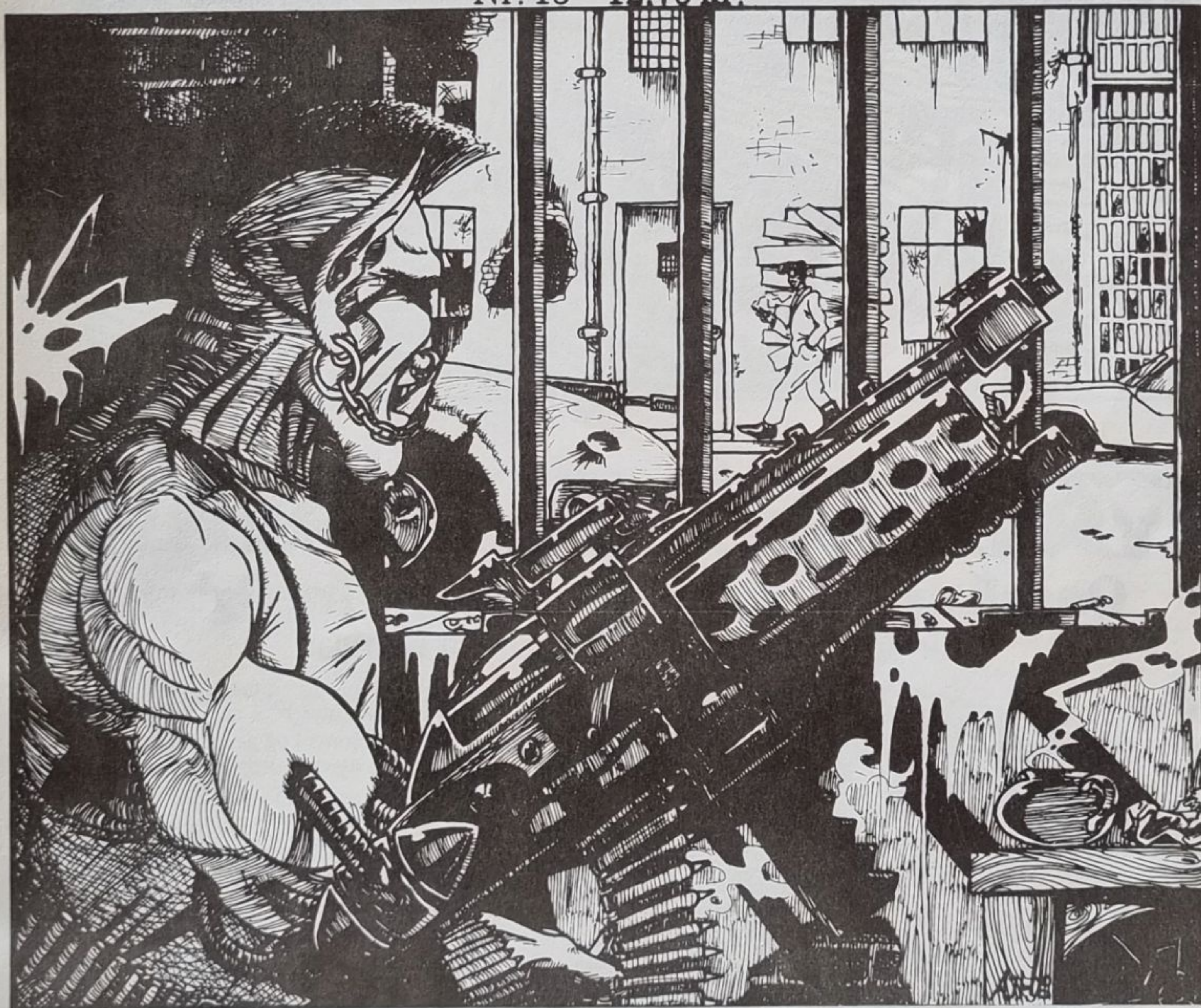


KAOS

Tidsskrift for rolle- og brætspillere

Nr. 13 • 12,75 kr.



Shadowrun-modul: Vindens Spøgelse

Reportager fra Viking Con og Gen Con (USA)

D&D Ekspert-sættet nu på dansk!

Kaos og Saga fusionerer



Cthulhu Casebook

Fafner Spil

På Eventyrets Vej
Dansk D&D eventyrbokke.
Pris 138,00 kr.

Pakken består af en oversættelse af de amerikanske moduler *Rahasia*, *Castle Caldwell* og *The Veiled Society*. Eventyrene er sat sammen, så de udgør en helhed med Prinsesse Rahasia som den gennemgående hovedperson. Det samlede eventyr kan føre spillpersonerne fra 1. til 3. niveau. Oversættelsen er foretaget af Lars Hoffman Andersen, Jacob Neiiendam og Kasper Thing Mortensen.

Ekspert Regler
Dansk D&D grundsæt.
Pris 248,00 kr.

Nu er så oversættelsen af D&D Expert-sættet udkommet! Sættet giver regler for at stige fra 4. til 14. niveau samt specialregler for eventyr til søs og i vildmarken (wilderness). Der er også nye formularer og magiske ting. Med i æsken er modulet *Rædslernes Ø*, der giver mulighed for at

prøve de nye regler af. Det handler om udforskningen af en ukendt ø, hvor mange mærkværdige væsener lever. Oversættelsen har Lars Wagner Hansen og Kasper Thing Mortensen stået for.

FASA Corporation

The Universal Brotherhood
Shadowrun eventyrbokke.
Pris 110,00 kr.

Hvem er broderskabet? Måske den største humanitære organisation i verden? For de deprimerede folk på gaden er de en stråle af håb i en ellers håbløs verden. De er vejen ud af mørket, deres nøgle til personlig tilfredsstillelse og selvforståelse. De står på hvert gadehjørne. De banker på hver eneste dør. Og de vil også redde dig. En række eventyr centreret omkring en gruppe shadowrunners' møde med The Universal Brotherhood. Hele eventyrbokken er samtidig et hjælpemiddel.

West End Games

The Cassandra Files
af Christopher Kubasik
Torg hjælpemiddel.
Pris 128,00 kr.

Den nære fremtid. Mens The Possibility Wars hærger kloden, er USA kommet under Delphi Councils kontrol. Det er en speciel task force af videnskabsmænd, militære ledere og virksomhedsledere. Disse mænd og kvinder holder nationen i et jerngreb. Bogen består af de hemmelige Cassandra-filer, som Delphi Council har oprettet. Både eventyridéer, nye skurke og væsener samt steder er beskrevet i dette hjælpemiddel.

Rebel Alliance
af Paul Murphy
Star Wars hjælpemiddel.
Pris 210,00 kr.

Denne sourcebook er en gennemgang af oprørsalliancen, dens militær, efterretningstjeneste og strategi. Desuden er der kapitler om baser og droider. I modsætning til de hidtidige Star Wars source-



Vindens Spøgelse

af Matias Stuvén

Tegninger af Anders J. Huulgaard

Forhistorie

Det var en klar nat i Glow City, området lige nord for Beaver Lake i den sydlige del af Redmond-distriktet. I en øde sidegade, som var helt opslugt af mørket, befandt sig en mærkeligt-klædt mand: han bar en lang jordbrun jakke indgraveret med mange mystiske symboler skrevet i guld, og hans ansigt var malet således at det lignede en ugle. Mandens hoved hældede opad mod den sorte himmel og hans hænder var løftet op i stille bøn. Seancen varede ikke mere end et par sekunder, men alligevel nåede meget at ske: Manden udtalte nogle blide uforståelige ord hurtigt, men blev afbrudt pludseligt. Hans ansigt lignede meget en ugles. Det havde de samme konturer. Hans krop rystede i feberlignende krampetrækninger og han udstødte et skingert skrig. Han faldt om, besvimer. En skarp vind fór igennem gaden og efter den hørtes en dyb, ru stemme der råbte: "FRI! Jeg er fri!"

Spilmester informationer

Vindens Spøgelse er et Shadowrun modul til 5 shadowrunners. Der kræves at der er mindst én mage/shaman/adept på holdet. Handlingen udspilles i Seattle (Redmond og Downtown områderne), men kan med lidt arbejde fra SM's side flyttes til enhver anden storby. I modulet er elementer fra følgende Shadowrunaccessories: Paranormal Animals of North America (PARA), Street Samurai Catalog (SAM), The Grimoire (GR) og Seattle Sourcebook (SS) og selvfølgelig fra Shadowrun Basic Rule Book (SR). Det er ikke nødvendigt at have alle accessories da de vigtigste elementer findes i Appendiks A og B. For at gøre det lettere for SM er modulet opbygget som standard Shadowrun moduler. Target Number forkortes til T#, et Unresisted Skill Success Check med en T# på 5 til Skill(5).

Nogle sidste vejledende ord inden du læser resten af modulet: hvis du syntes modulet er for svært eller for let til din gruppe så søl dig fri til at modificere modulet, som det behager dig. Der vil undervejs være anbefalinger af hvor det ville være sandsynligt at modificere sværhedsgra-

den af spillet. Det vigtigste er jo at alle får noget godt ud af at spille modulet Vindens Spøgelse.

Baggrund

Larendo "Den Vise" Chuster havde behov for en Spirits hjælp til at gennemføre et meget vigtigt shadowrun for firmaet Samson Transport Inc. I en øde sidegade i det dystre Redmonddistrikt påkaldte han en meget kraftig Spirit med en Force på 7. Det er mere end hans Charisma-score gange to og Drain er derfor 7D1. Det klarede han ikke og han faldt om på stedet, næsten død. Spiriten (Hvis True Name (GR90) er Valluxialur) slap fri fra hans magiske bånd og blev derved til en Free Spirit (GR 90).

Som tak for at blive sluppet fri undlod Valluxialur (Val), at angribe den næsten døde Shaman som havde påkaldt den. I stedet fortsatte den ud i den materielle verden for at få noget den altid havde ønsket sig - magt over mennesker. For at få det havde den brug for en influensersrig person, hvis krop den kunne besætte. Efter timers søgen fandt Val den rette person: medejeren af et transportfirma. Det selvsamme firma som Larendo skulle udføre et shadowrun mod. Medejeren var en ung mand (Grad) som sad i bestyrelsen. Bestyrelsen bestod af 8 personer. Grad, som lige havde opdaget at han havde magiske evner, ville ligesom Val have magt - men i form af nuyen. Val så Grad's potentielle magiske evner og henvendte sig til ham om natten.



De indgik en aftale om at Val ville give Grad oceaner af magt, hvis Val kunne besætte hans krop. Unge, naive, Grad sagde ja og begik dermed sit livs fejltagelse. Val's intentioner er meget selviske og han var ligeglad med Grad. I løbet af de næste uger døde 6 af bestyrelsesmedlemmerne under meget mystiske omstændigheder. Val brugte sine magiske evner til at eliminere bestyrelsesmedlemmerne, som var valgt for livstid og som ikke kunne udskiftes. Det sidste medlem, Cetty Lindbrook, lugtede lunt fra begyndelsen, da Grad begyndte at opføre sig underligt, og stak af.

Selvom Val ikke behøver at dræbe hende, da hun ingen magt har i firmaet, jager han hende alligevel. Larendo reddede sig i sidste øjeblik fra den sikre død, da hans venner befandt sig i nærheden da han påkaldte Val. Efter at han kom på fode igen besluttede han sig for at fange Val og sende ham tilbage til hans oprindelige plan. Derfor er han en meget vigtig person i modulet. Val prøver også at fjerne sin konkurrent, firmaet Houston Express ved at terrorisere medarbejderne. Houston Express lejer nu nogle pro-

fessionelle "Bug-hunters", der skal finde ud af hvad det er for mystiske væsener de ansatte har set i toiletter og på gange for nyligt. Det er her spillpersonerne (SP) træder ind i spillet.

Information om Valluxialur

Hvis en mage har et godt bibliotek, kan SP'erne skaffe nogle få informationer. Val hader for eksempel alt småkravl - biler, edderkopper, tusindben o.l. fordi han for mange tusinde år siden blev sendt tilbage til sit Metaplan af en Insect Spirit. Hvis de får småkravl til at kravle over hele Grad's krop vil han automatisk trække sig ud fra hans krop, men prøve at besætte en anden med det samme. De må også på en eller anden måde sende ham tilbage til hans eget Metaplan. Løsningen findes i et rim.

I begyndelsen var der kun...

Firmaet Houston Express har haft nogle problemer med deres personale for nyligt. Skikkelser af mystisk og frygtindgydende karakter har befundet sig på deres præmisser og har forskrækket perso-

nalet så meget at de nu kræver en undersøgelse før de går på arbejde igen. Selvfølgelig ønsker Houston Express ikke den store presseomtale om dette emne så de vil have nogle shadowrunners til at gøre det beskidte arbejde for sig. Houston Express har aldrig før lejet shadowrunners og de vil derfor virke uprofessionelle når de kontakter SP'erne.

De vil blive kontaktet på en af deres stamopholdssteder efter SM's eget valg. En mand klædt i sort habit (Pergan, en rådgiver indenfor firmaet) og mørke solbriller træder ind i baren/diskoteket eller lignende. Han er tydeligvis utilpas ved situationen og han sveder kraftigt. Han kigger sig nervøst omkring og fæstner blikket ved SP'erne. På vej hen mod dem taber han brillerne (hvis det er et overfyldt sted kan der være en som støder ind i ham) og man kan tydeligt se hans nervøse røde øjne og de store sveddråber på ansigtet. Han fortsætter dog hen til SP'erne. Han rømmer sig, retter på slipset og reder sit gele-glatte hår før han når derhen. Hans tale tyder på usikkerhed og han ved ikke rigtig hvad han skal sige, men han får dog fremmumlet at

han tilbyder dem et job, hvor de bliver betalt 3000 nuyen hver samt 1000 ekstra hver hvis det løber meget stille af stablen. Det er jo et relativt lille beløb for de erfarne shadowrunners, men det er jo egentligt også et lille job.

En Opposed Negotiation Success Test bør finde sted nu. Pergan's Negotiation Skill er på 3. For hver success ændres beløbet med 500 nuyen, dog op til et maksimum på ialt 6000 nuyen per person involveret. Han vil ikke fortælle noget om hvad det er før de accepterer jobbet. Bagefter vil han fortælle dem om de problemer hans firma har været ude for de sidste 6 dage: computers der går grassat, etablissementer der bevæger sig af sig selv, mystiske vinde indenfor bygningen o.l. Han vil bede dem om at komme hen til Aldwidge bygningen med det samme eller indenfor meget kort tid.

Det betyder i praksis at SP'erne ikke har meget tid til at lave lidt check-up på firmaet eller Mr. Johnson. Han giver dem maximum tre timer. Han giver ikke nogen begrundelse hvorfor det skal gå så hurtigt, men grunden er at bestyrelsen gerne ser deres ansatte på arbejde igen så hurtigt som muligt. De taber masser af nuyen, mens personalet intet laver. De skal mødes med ham foran bygningen senest tre timer senere.

Der skulle ingen problemer være i denne del af eventyret, men skulle SP'erne ikke godtage de betingelser Mr. Johnson kommer med, er det bare BAD LUCK. Han har fået ordrer til at finde nogle shadowrunners så hurtigt som muligt og ønsker SP'erne ikke jobbet finder han bare nogle andre.

Ghostbusters

Når SP'erne kommer hen til Aldwidge bygningen vil Mr. Johnson samt to fuldt udstyret sikkerhedsvagter (se NPC's) stå ved indgangen. De tre vil lede SP'erne op til 21. sal hvor der er blevet set flest sære ting. Houston Express ejer kun to etager, nemlig 21. og 22. Der er fire elevatorer samt en vareelevator.

Undervejs fortæller han dem, at de kun kan komme ned ved at bruge elevatoren, og at der vil være to vagter dér for at vente på dem. Trappen er aflåst og døren dertil har en MagLock på. Det er dem forbudt at bruge the Matrix og tage noget som helst derindefra. Deres opgave er at sørge for, at der ikke sker sære ting derinde mere.

Som man kan se på kortet er der mange kontorer på denne sal. For ikke at skulle gå i detaljer med hver eneste, er de der ikke er nummereret, standard kontorer ligegyldigt deres størrelse. De indeholder: en computer (Com-Pro v.3, se Appendiks A), et eller flere skriveborde med låste skuffer (Normal Plywood, Rating 3, MagLock værdi 2), samt få personlige ejendele uden værdi.

Her er så beskrivelsen af de vigtige rum:

1. Afdelingslederens kontor: Døren herindtil er aflåst, har en Barrier Rating på 5 og en MagLock 5 lås. Indenfor er ikke noget af betydning for spillets videre gang. Computeren derinde er en Com-Pro v. 6.2 (se Appendiks A).

2. Mødelokale: Da Houston Express har mange kontakter i Japan har de en afdeling der er delvis hengivet den japanske

tradition. Denne etage er delvis japansk dekoreret og dette rum er udformet med et lavt bord og med puder som stole. For enden af bordet, der er lavet af ægte mahognitræ, sidder en ung japansk kvinde og læser i en stor bog. Det er Val. Han elsker at sidde her og læse de japanske bøger der findes her. Han er bidt af den japanske tradition, har studeret den meget grundigt og har lært at læse japansk.

Når SP'erne kommer ind i rummet, vil hun hurtigt løfte blikket og se på dem. Øjeblikkeligt vil han gå over til det Ethiske plan. Dermed er han ikke mulig at ramme med fysiske våben og man kan se igennem ham. Kun med spells er det muligt at påvirke ham. Val vil bruge Astral Perception til at finde ud af, om der er en i gruppen der er magisk aktiv. Hvis der ingen mager er blandt de ankomne, vil han blive i sin astrale form, hvor man kun lige kan skimte omridset af ham. Han vil drille dem lidt og forskrække dem men forlade stedet efter få minutter. Skulle der være en mager blandt dem vil han flygte tilbage til Samson Transport's bygning i Downtown Seattle. Han vil forberede sig som det står nævnt senere. Stats for Val står i afsnittet NPC's.

3. Lagerrum: Hvis de kan bryde koden på MagLock'en (MagLock 7), eller hvis de bryder de automatiske døre op (Thick Construction Plastic, Barrier Rating 8) samtidigt med at de afbryder alarmen og undgår de mange kameraer der er opstillet i nærheden, kan de finde et paradis: én Fuchi Cyber-4, to FN HAR med 3 magasiner ekstra hver, Headphones og meget andet godt. Men som sagt: det er meget svært at komme ind uden at blive opdaget. Skulle en magisk aktiv person forsøge at 'scanne' området i Astral Space skal han slå et Magic(7) test hvor han godt må bruge Astral Pool'en. Tabellen nedenfor viser hvad resultaterne af denne scanning giver.

Successes: Effekt

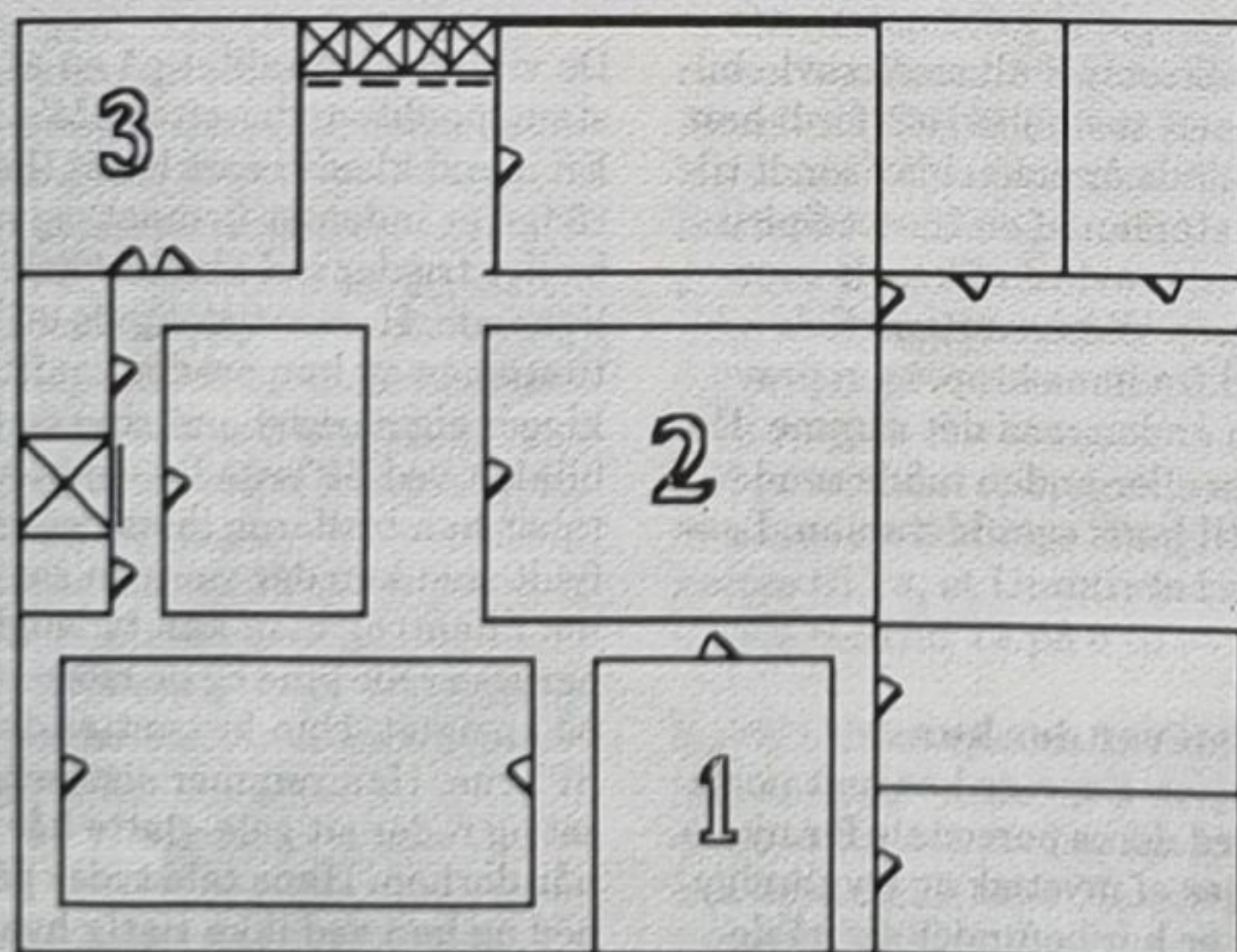
0 Ingen, medmindre han bevæger sig ind i rum 2, hvor han vil møde Val.

1 Der er klare spor efter en eller anden magisk aktiv ting på hele 29. etage.

2-3 Der har været en Spirit her. En kraftig Spirit.

4 Den havde en Force på over 6, men var her af egen fri vilje.

5+ Den er her endnu...



Aldwidge-bygningen: 21. etage

Skulle personen i Astral Space finde Val og gå i kamp med ham er han nok dømt til undergang. Dette gælder kun for de personer der angriber! Val er ikke villig til at konversere og vil prøve at skræmme mageren væk med sin Fear-power (SR 176). Der er en del ting der kan gå galt i denne del af eventyret: SP'erne kan gå grassat med deres store pumpguns og maskinpistoler når de møder Val, en mage kunne finde på at starte en kamp mod Val eller de kunne måske slet ikke finde ham.

Hvis vagterne henne ved elevatoren hører skud vil de kalde på forstærkninger straks. Disse vil ankomme 2 minutter senere (4 ekstra vagter, brug Corporate Security Guard med en M22A2 Assault Rifle hver, samt en Vest With Plates (4/3)). De vil hurtigt bevæge sig hen mod skudstedet. De vil true med at skyde dem, medmindre de stopper skyderiet. Skulle de fortsætte med at skyde mod Val eller skyde mod vagterne er der ingen vej ud - de står til mindst 15 år bag tremmer. Hvis en mager prøver at bekæmpe Val og han ikke bliver skræmt væk vil Val bruge alle sine kræfter på at slippe af

med denne irriterende person, hvilket ikke skulle være særlig besværligt.

Finder SP'erne overhovedet ikke Val, må Val finde dem. Han kan skræmme dem ved at få ting til at bevæge sig, ved at kilde personer i usynlig tilstand eller lignende. Gå herfra til afsnittet Hjælp mig!, hvis de ikke straks tager hen til Samson Transport bygningen (hvis de da ved hvor den er) eller gå til afsnittet Surprise!, hvis de tager hen mod Samson Transport bygningen.

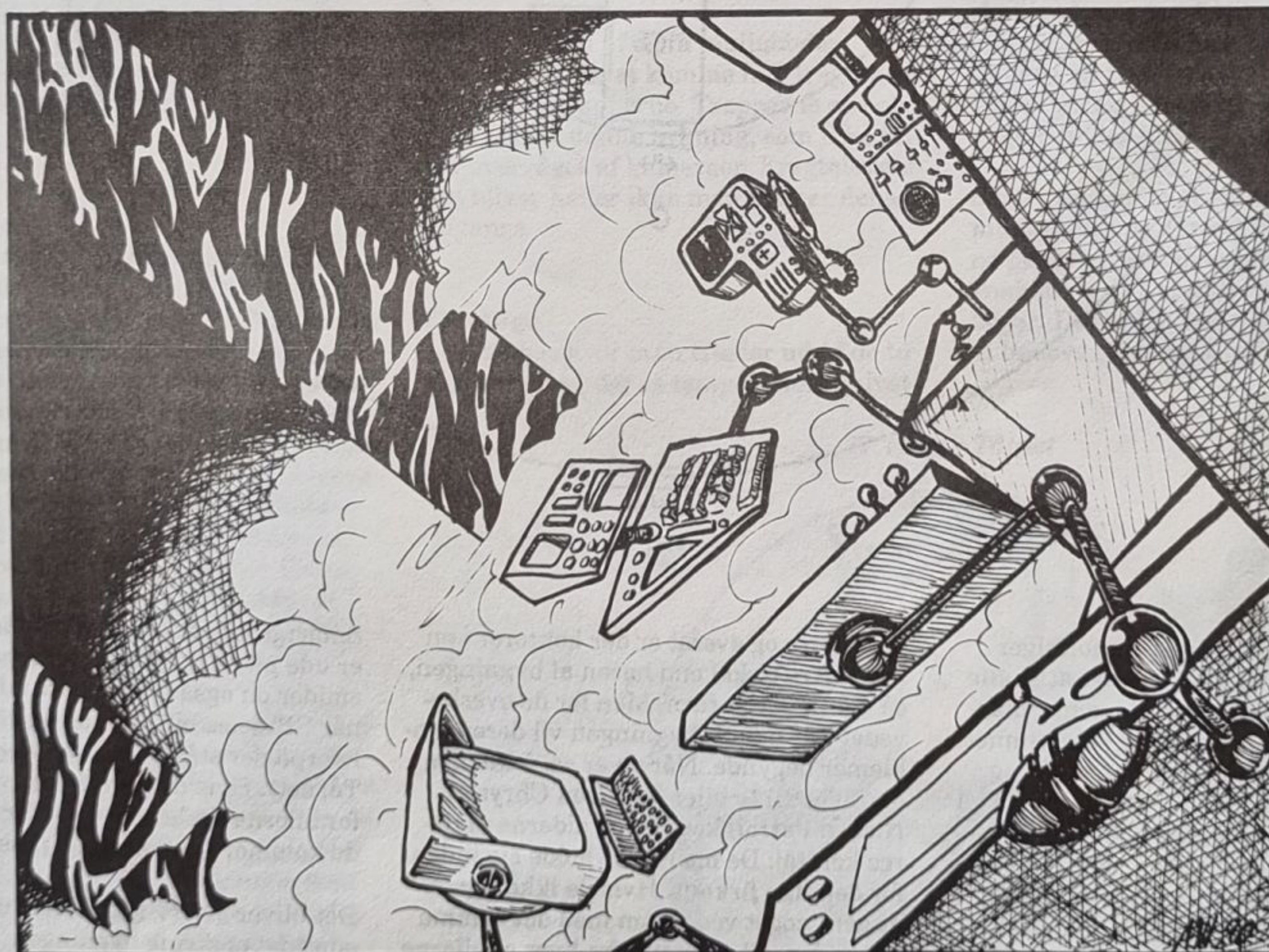
Hjælp mig!

Bestyrelsesmedlem Cetty Lindbrook har haft nogle problemer i den seneste tid. Hun er blevet halvparanoid og leder efter personer der kan hjælpe hende med at slippe af med denne frygt for det ukendte. Hun blev klar over at hun var på Grad's dødsliste efter det femte mord indenfor 4 dage. Hun flyttede over til sin kusine med det samme og har boet der lige siden. Hun har haft mange frygtelige mareridt siden hun flyttede over til sin kusine og kan ikke holde det ud

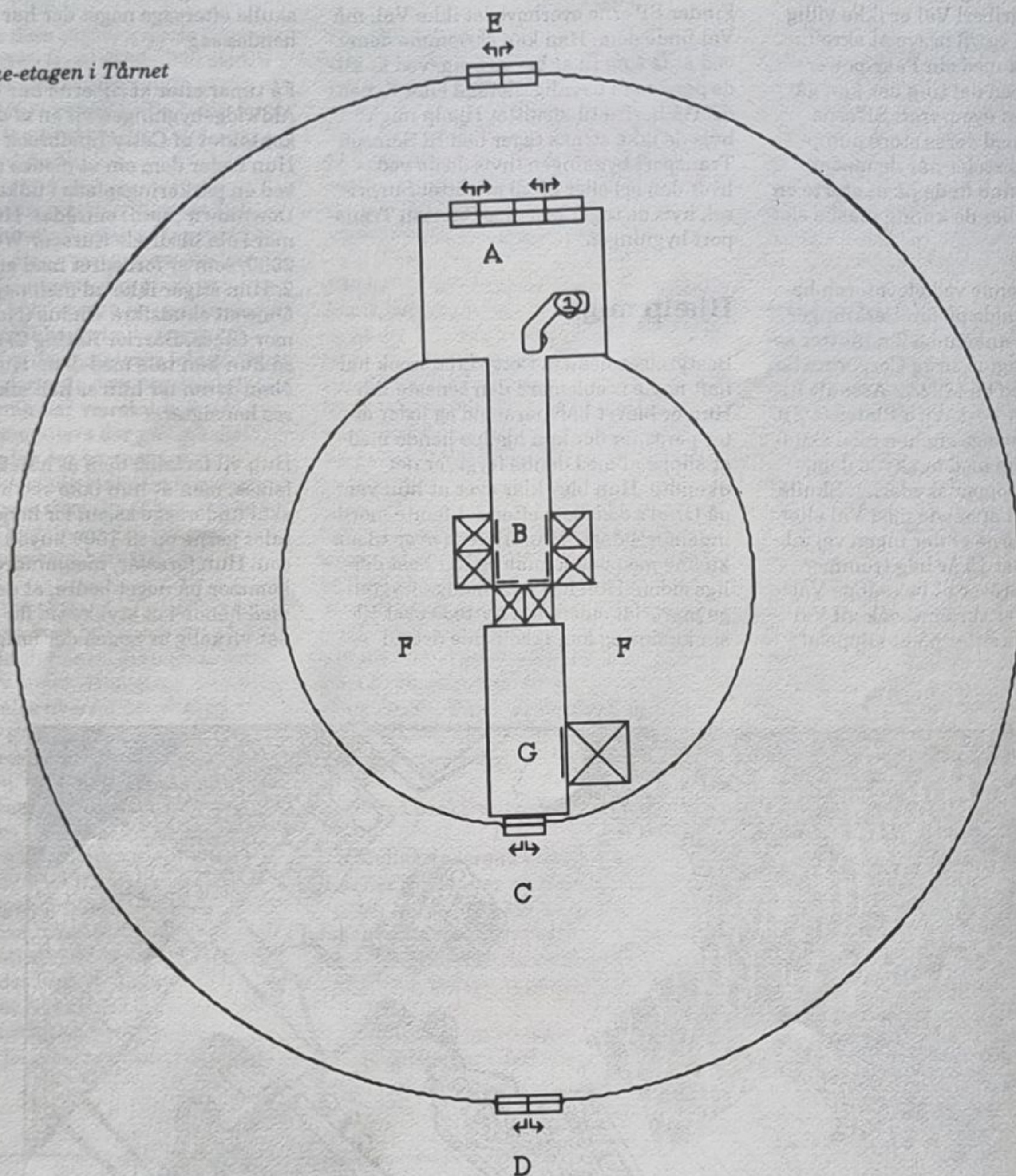
mere. Derfor leder hun efter hjælp. Af en anonym person har hun fået en af SP'ernes navn og adresse, da de efter sigende skulle eftersøge noget der har relation til hendes sag.

Få timer efter at SP'erne har undersøgt Aldwidgebygningen vil en af dem blive kontaktet af Cetty Lindbrook via telefon. Hun beder dem om at mødes med hende ved en parkeringsplads i udkanten af Downtown (nord) området. Hun ankommer i sin blodrøde Eurocar Westwind 2000, som er forbedret med en Armor på 2. Hun stiger ikke ud men nøjes med at åbne sit skudsikre vindue (Normal Armor Glass, Barrier Rating 2) en smule, så hun kan tale med dem. Hun vil ikke åbne døren før hun er helt sikker på deres hensigter.

Hun vil fortælle dem at hun tror hun forfølges, men at hun ikke ved af hvem. De skal undersøge sagen for hende. Hun betaler gerne op til 1500 nuyen til hver person. Hun foreslår, medmindre de selv kommer på noget bedre, at de holder øje med hende i et stykke tid for at se om der virkelig er nogen der forfølger hende.



Stue-etagen i Tårnet



Der er selvfølgelig nogen der forfølger hende - det er Val. Han ønsker at skaffe sig af med hende så han alene har magten i firmaet. Han har bare ikke kunnet finde hende, men det gør han snart og så... Hvis de gerne vil hjælpe hende så gå til afsnittet: Dommedag frøken Lindbrook, hvis de afslår så giv dem Players Handout I, hvilket er et nyhedsflash, som kommer ud næste dag om morgenen. Gå da til afsnittet: Kan jeg hjælpe jer?.

Surprise!

Nu har de valgt at tage hen til Samson Transportbygningen, eller som den kaldes i daglig tale, tårnet, fordi den har en

rund form og øverst er der kontorer i en lidt større cirkel end basen af bygningen, så det ligner et tårn. Men før de overhovedet når hen til bygningen vil deres problemer begynde. Når de er ca. 5 km. fra området vil to biler (af typen Chrysler Nissan Patrol) køre op på siderne af deres køretøj. De må derfor holde sig indenfor den lille firkant. Hvis de ikke prøver at gøre noget ved sagen med det samme (2 runder) vil en mand fra hver af bilerne på siden af dem åbne vinduet trække en Ingram Smartgun (Appendiks A) og skyde efter dækkene, eller hvis SP'erne trækker våben, så skyde efter dem.

Der er to personer i hver bil (Corporate Security Guard, SR 165 med en Ingram

Smartgun hver og mørke solbriller) som er ude på at skræmme SP'erne, og de smider da også et lille kort ud af vinduet når SP'ernes bil er smadret eller stoppet, hvorpå der står: "Hold jer væk fra Tårnet". Hvis de klarer dem vil de indenfor bilerne finde små mærker der viser at de kommer fra Samson Transport.

Det bliver svært, når de nærmer sig området omkring bygningen. Rundt om hele bygningen i en 150 meters radius er der et højt (3,5 meter) hegn med pigtråd. Bag det patruljerer to vagter, med vagthunde, området med vekslende mellemrum. Chansen for at blive opdaget er ret høj: slå et Perception (6) test

for vagten der er nærmest og gør det samme for hans hund (4 terninger med en T# på 5).

Antallet af succeser viser hvor hurtigt vagten er derhenne, f.eks. kunne en succes medføre at han og hunden langsomt gik derhenad med pistolen i skæftet og 4 succeser ville få ham til at løbe derhen, slippe hunden, trække pistolen og kalde på sin makker via sin walkie-talkie. For vagterne må du bruge Corporate Security-Guard fra SR(165) med en Ares Predator (2 clip), en Vest with plates (4/3) samt en walkie-talkie. Hunden står i SR(190 - Dog, Large).

Det er helt klart ikke den smarteste metode. Som der står nævnt bagest er der andre mindre direkte metoder for at komme ind (forfalskninger af Corp-card, landing på taget eller andre mere smarte metoder). Når de først er kommet ind, vil de have andre problemer. De skal komme ned/op til 27. etage hvor al det sjove foregår. Elevatorerne bliver overvåget af et kamera hver og kan kontrolleres fra kontrolpulten nede på stueetagen, hvor der er en vagt med en Ares Predator. Den øverste etage er spækket med kameraer og sensorer, men de kan forbigåes med decking (se System Kortet). Der er et kort over den nederste etage, helipad-etagen og den underlige 27. etage.

Stueetagen

A: Dette er entreen, hvor der altid vil være mindst en vagt. Han vil slå alarm hvis han ser noget på sine 3 monitorer og 2 sensormonitorer. Skulle det ske, er alle i bygningen advaret og det vil ikke være muligt at overraske Val på nogen måde. Han er som sagt udstyret med en Predator. Herfra er der videre adgang til elevatorerne og kontorerne omkring (disse er aflåst med en MagLock 4). Glasdørene indtil entreen er af Thick Armor Glass, Barrier Rating 4. Ved vagtens bord er computer 1 (en Com-Pro v.3), stats i System Kortet.

B: Disse 6 elevatorer udgør kernen i bygningen. Den eneste anden mulighed for at komme op eller ned er fragtelevatoren (F), og de trapper der er lige ved siden af. Elevatorerne fungerer perfekt og indenfor hver elevator er der et kamera, som kan se næsten hele elevatoren (mangler et lille hjørne). Der er mulighed for at åbne ventilationslugen i elevatoren ved at klare Strength (10) check med mindst 2 succeser. For hvert ekstra forsøg falder T# med 1, minimum 2. Man kan kun

komme til 27. og 28. etage hvis man indtaster et kodeord, som kan findes i Slave-Modulet til elevatorerne (se System Kortet).

C: Denne dør er lavet af Thick Construction Plastic og har en MagLock på 7. Ovenover sidder et kamera. Åbnes den ved brutal magt lyder alarmen.

D: Denne port bliver overvåget af en vagt der sidder i et lille skur hele tiden (undtagen når han ser Wrestling eller Basketball (the Super-Sonics spiller lige præcis denne aften), hvilket han gør ret ofte). Han har en computercentral (Com-Pro v.3), samt to monitorer hvoraf den ene kører på infrarødt lys. Han bærer en Ares Predator med 2 ekstra clips. Hans computer slutter til det samme sted på systemet som vagtens i entreen - nemlig i 1.

E: Denne port er næsten magen til D, men der er to vagter, så det er meget sværere at komme forbi her.

F: Disse er standard kontorer, hvoraf nogle har en terminal - det er terminal 1. Det er uvæsentligt hvad der er herinde.

G: Dette er en af de få muligheder SP'erne har for at komme ind: fragtelevatoren eller trapperne. Trapperne er nok det eneste i denne bygning, som ikke bliver overvåget af kameraer. Fragtelevatoren bliver heller ikke men det gør dens udgange.

27. etage

A: Lige her hvor man træder ud af de to elevatorer, er der et tempel. Hele gulvet

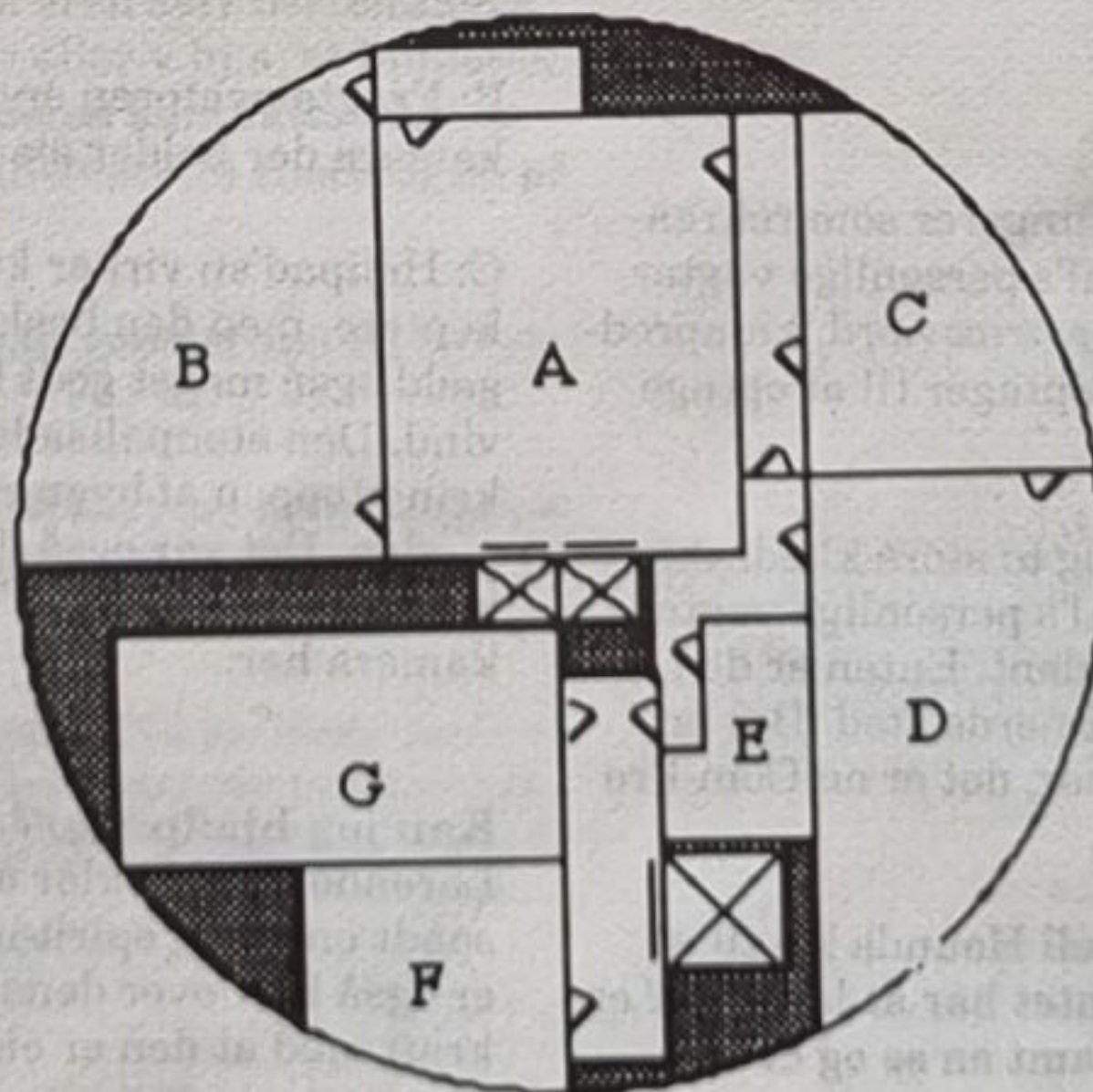
er belagt med sort marmor eller det ligner det i hvert fald. En kold tåge fylder hele rummet. Val har ladet dette rum ligne så meget som muligt hans gamle hjemsted på Metaplan'et. En røggenerator oppe i loftet, som på hele etagen er 5 meter højt, danner denne kolde tåge. I den modsatte ende af rummet gemmer der sig en ophøjet marmorstol lavet specielt til Grad's størrelse. Den har indbygget et meget moderne kontrolpanel hvilket er lig en Fuchi Cyber-4 computer. Den har en skærm og har tilkobling til nettet, samt tilkobling af en stor TriD skærm på størrelse med et stort maleri, som hænger bagved stolen på væggen.

Hvis SP'erne er kommet så langt uden at nogen alarmer har lydt, vil Val sidde her på stolen sammen med sin lille hvide killing på skødet og sine to allierede - to enorme, sorte, bidske, stinkende Hell Hounds. Se stats for både Val, Hell Hounds og killingen i afsnittet NPC's. Skulle alarmen være gået af vil Val helt sikkert ikke sidde her, men vente med sine 'kære' i B.

Herinde vil derimod være Val's personlige vagter - 5 japanere som mestrer de forskellige kampsportsgrene. De vil angribe enhver, som ikke kan kodeordet, der kan findes i en Database i Systemet (se System Kortet), (stats for Val's personlige vagter findes i NPC's.)

Som man kan læse senere er der kun én måde at slippe af med Val og for at kunne gøre det skal man både have mødt og snakket med Larendo og kigget i gamle bøger. Døren modsat elevatoren fører til et badeværelse med yakuzi.

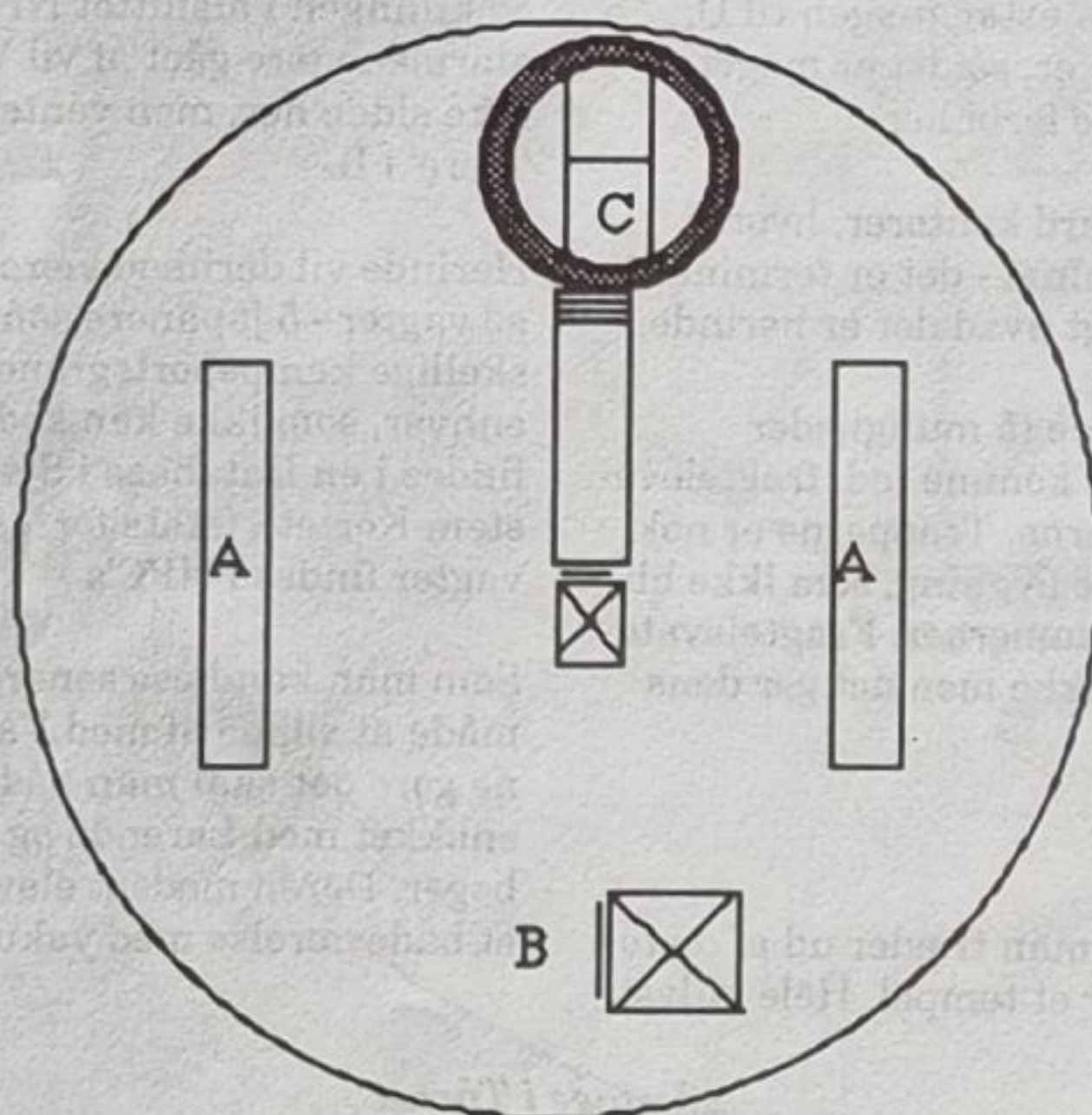
27. etage i Tårnet



B: Dette rum er udsmykket som et gammelt fransk soveværelse. Der er desuden et ægte træbord designet i fransk stil, samt andre artikler, som bør findes i sådant et soveværelse. Hvis alarmer lyder vil Val og hans 'kære' befinde sig her for at gøre sig parat til kamp. Der er også en stor mængde anti-insekt midler stående på en hylde herinde. Der bliver sprøjtet ofte, derfor hænger denne lugt sig rundt omkring. Den er en smule ubehagelig.

C: Denne afdeling har Val endnu ikke nået at ommøblere i sin egen smag og de gamle møbler og det gamle udstyr står her stadig. Der er 3 Com-Pro v.3 computere, som ikke er tilsluttet.

28. etage i Tårnet



D: Samme som C.

E: Dette lille rum fungerer som rekreationsområde for Val's personlige vagter. Der er kammåtter, træsværd, kampredskaber og en videooptager til at optage kampene.

F: Her er 6 senge og to store klædeskabe. De tilhører Val's personlige vagter, men de er her sjældent. Enten er de i A eller E eller et helt fjerde sted. Der er også en terminal her, det er en Com-Pro v. 6.2.

G: Her får de to Hell Hounds lov til at hygge sig når de intet har at lave. Der er en kunstig skov, samt en sø og et lille

hus. Indimellem slipper de levende dyr løs her så hundene ikke kommer ud af træning med at fange vildt. Hele rummet er sikret mod ild, ved hjælp af en speciel slags stål, men træerne er afsvedne og nogle brændt ned. De dyr har det med at blive irriteret når de ikke kan fange byttet, så griller de det bare i stedet for.

28. etage

A: Disse udluftningskanaler er store nok til at en mellemstor mand kan kravle ned af dem hvis han da fjerner låget først. De er beskidte og fedtede, men med det rette udstyr kan det godt lade sig gøre at kravle rundt i dem. Man kan faktisk komme til ethvert rum i hele bygningen hvis man bare har tid nok.

B: Fragtelevatoren ender her. Der er ét kamera der holder øje med den.

C: Helipad'en virker kun til mindre helikoptere, men den beskytter dem til gengæld også meget godt for den skarpe vind. Den stenpalisade der er rundt omkring toppen af bygningen skærmer for vinden. Det var også den der gjorde at bygningen fik navnet Tårnet. Der er et kamera her.

Kan jeg hjælpe jer?

Larendo er godt klar over at han har sendt en farlig spirit ud på gaden. Han er også klar over dens enorme styrke i kraft med at den er en Free Spirit og han

vil helst ikke møde den igen. Han har derfor sendt besked ud på gaden om, at han har informationer om Samson Transport firmaet, så han kan give de potentielle personer der skulle ønske en konfrontation med Val en god start.

Som der står i afsnittet Spor vil SP'erne sandsynligvis finde ham hvis de spørger deres kontakter. Når de først har lokaliseret ham vil han fortælle følgende:

Det I har at gøre med er en meget ømtålelig person. Han er klog og medejers af det store selskab Samson Transport Inc. Hans navn er Val eller det vil sige, hans rigtige navn er Valluxialur, men jeg kalder ham Val. Det er en spirit med lidt usædvanlige kræfter. Han kan meget mere end en normal spirit og hans styrke er enorm. Han er meget gammel, mindst 3500 år, så vidt jeg ved. Han stammer fra det græske rige midt i Athens storhedstid. I Odysséen af Homér bliver han nævnt som en gud, men er bare en sjæl, som ikke har kunnet finde hvile.

Op igennem historien træder han ind imellem frem og spiller menneskene et puds. F.eks. mindes jeg at have læst om en vis Vaal tha al iri nom puras, hvilket betyder "den for hvem mange penge er livet" på latin, i det romerske rige ca. år 350 og en Vallu Birth Ralur i en saga om Kong Arthur af det runde bord. Det er kun historier, men meget tyder på at det er den selvsamme spirit.

Omkring år 900 forsvandt han fra historien, det er det sidste sted han står nævnt. Det var vist i en bog kaldet.....mmmmmm.....Ah! "Livet i den gamle gård". Den findes vist på det gamle bibliotek. Men I har måske en kopi af dette værk?

Larendo kan blive ved med at snakke i ret lang tid men kun ca. 1/10 af det han siger er relevant for SP'erne. Han kan fortælle dem en smule om Conjuring og besættelse, hvis de spørger om det. Han vil under ingen omstændigheder tage med for at konfrontere Val igen. Han har for travlt, han gider ikke, han tør ikke - han vil bruge enhver mulig forklaring for at han ikke kan komme med. Larendo vil ikke kræve noget for sine informationer.



Spor

Der er mange spor som de kan følge. De kan få flest informationer ved hjælp af kontakter. De kan bruge deres kontakter inden de tager hen til Aldwidgebygningen, efter og inden de tager hen til Tårnet.

Her er hvad de kan finde ud af:

Houston Express: Her kan bruges Corporate og Official kontakter. Slå et Etiquette(Corporate) (5) check.

Successes: Informationer

0-1 Det er et firma som har med transport at gøre. Deres hovedsæde ligger i Houston og afdelingen i Seattle ligger i Downtownområdet.

2-3 De har kun en meget lille afdeling her. De har haft nogle interne problemer for nylig.

4-5 Det var noget med nogle spøgelse..

6+ Deres største konkurrent er og har været Samson Transport. De har i årevis kæmpet om en plads i det japanske og nu har Houston Express fået den. Til stor ærgerlse for Samson Transport.

Valluxialur

Informationer om Valluxialur kan findes mange steder, men det mest åbenlyse er at lede efter dem v.hj.a. en Astral Quest (GR 69), som SM'eren selv bestemmer, v.hj.a. kontakter eller v.hj.a. et bibliotek. Hvis de bruger deres kontakter skal de slå et Etiquette(Street) (8) check og se på følgende liste:

0-1 Har aldrig hørt navnet før. Er det en ny drink?

2-3 Mener at have hørt om en person der ledte efter personer der kendte det navn, hvis bare jeg ku' huske navnet...

4-5 Tak for pengene! Nå jo. Hans navn er Larendo og han befinder sig i en forladt bygning i Glow City.

6+ Var der andet du ville have at vide... Jeg ved alt til den rette pris.

Hvis de undersøger navnet Valluxialur eller bare Store Spirits i et bibliotek kan de enten vælge mellem ikke at finde noget eller bruge det næste årti på at finde ud af at han går rundt med sure sokker.

Først efter at de har snakket med Larendo kan de besøge biblioteket med held. Slå et Intelligence(8) test:

0 Ingen bog. Ingen informationer.

1 Aha! Der er bogen. Men sikke mange sider, og hvilken snørklet skrift. Den må være meget gammel.

2-3 Der står noget om en vis Vallu, en vigtig person i Kong Arthur's rige i det gamle England. Han havde meget høje ambitioner, meen...

4-5...ikke nok med det: han ønskede magt over alle levende væsener og havde skabt sig en lille hær af loyale personer efter få år som ridder. Det rygtedes at det var ham der fik afskaffet andre militante personer, som konkurrerede med ham om kongens gunst, ved hjælp af lejemordere. Han skulle efter sigende være meget bange for insekter.

6+Det rygtedes også at det var ham der fik brændt mange potentielle hekse på bålet. Hvorfor mon? (Jo fordi nogle af disse 'hekse' havde magiske evner og kunne true hans position). En dag forsvandt han sporløst. Edderkopper skræmmer livet ud af ham. Edderkopper spillede ind ved hans forsvinden.

Larendo

Shamans, Mages og andre Street-kontakter kan bruges til at få informationer om denne Owl-Shaman, som ved en del om Spirits. Slå et Etiquette(Street) (6) skill test for at få info. om Larendo:

0-1 Det er vist en Owl Shaman. Han bor i Glow City i Redmondområdet.

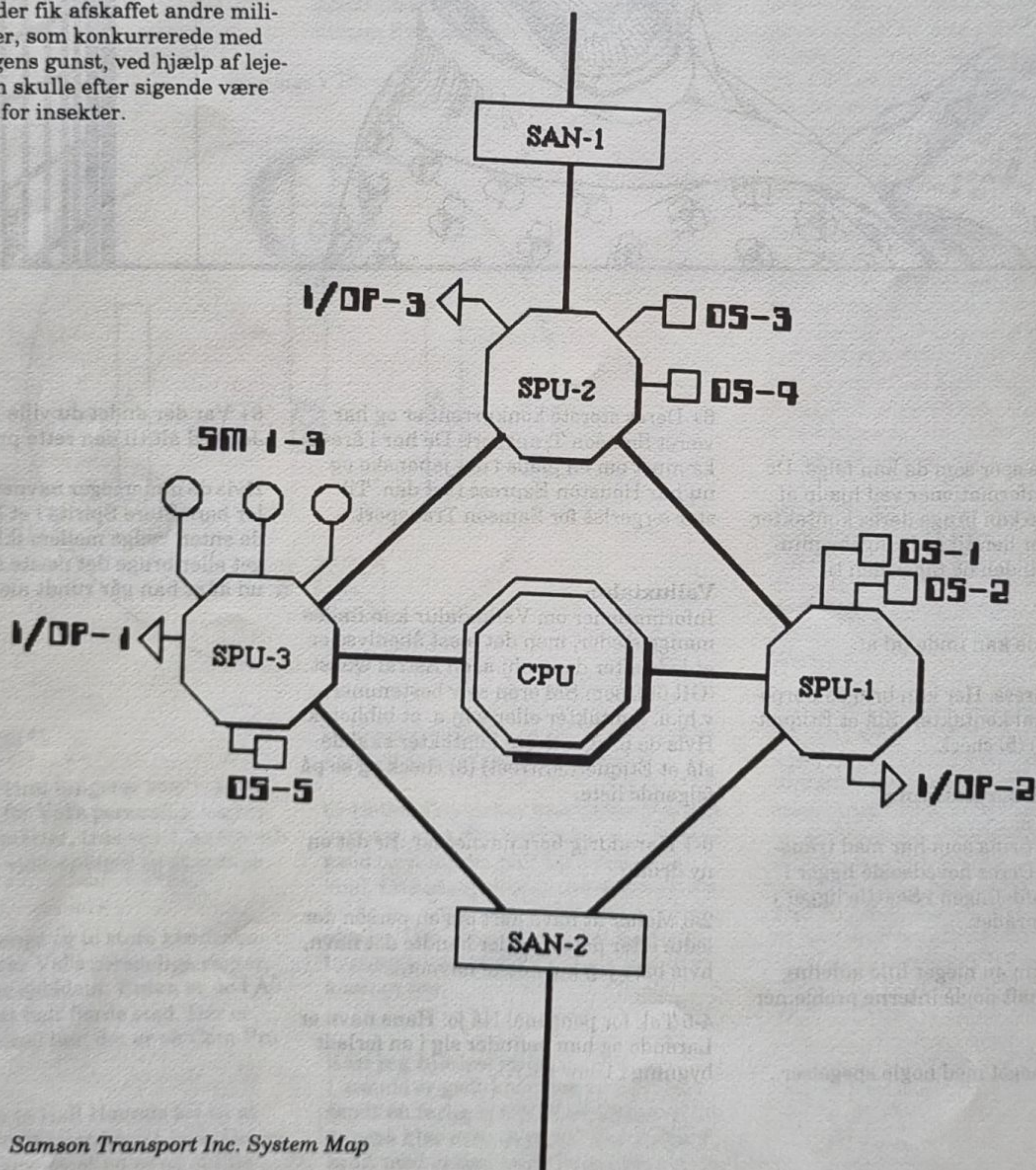
2-3 Han har en stor interesse i Spirits. Han finder info. om dem i gamle bøger og påkalder specifikke Spirits.

4 Det gik vist galt forleden.

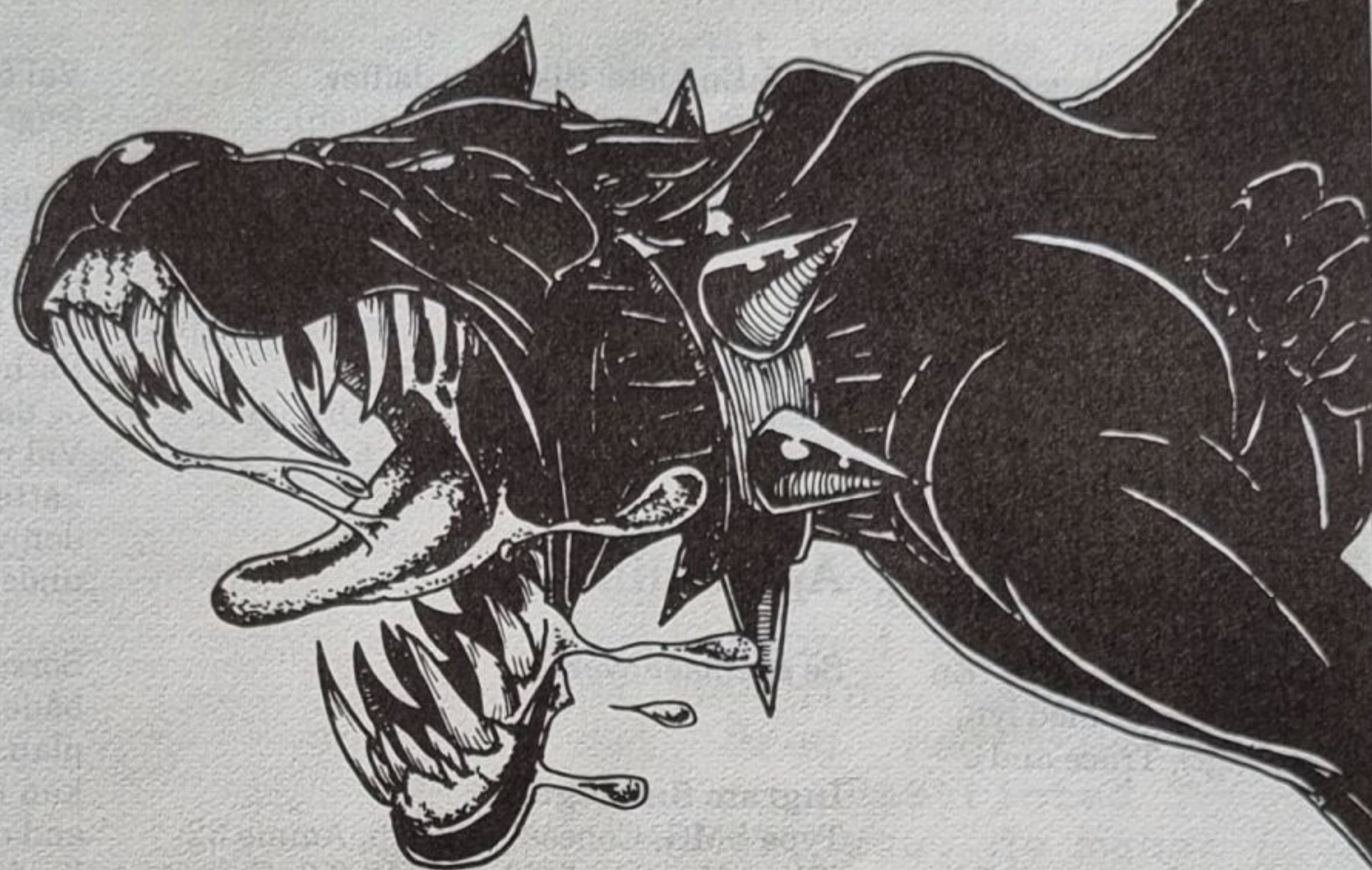
5 Han påkaldte en stærk City-Spirit, som slap løs fra ham da han mistede kontrollen med den...

6 Han leder efter folk, som kan skaffe sig af med den for ham..

7+ Han kan godt lide blondiner.



Samson Transport Inc. System Map



Samson Transport Inc.

Enhver corporate eller government kontakt kan skaffe SP'erne disse info. Slå et Etiquette(Corporate) (5) skill test:

0 Deres kontorer ligger i Fort Lewis-området. De handler med slagtesvin og malkekøer. Nå det var ikke dem? Så kan jeg desværre ikke hjælpe.

1 Deres kontorer ligger i Downtown i Tårnet. Faktisk ejer de Tårnet.

2 Tårnet siger du? Kender du ikke det? Bygningen er rund og belagt med mørke vinduer. De øverste 4 etager har en større radius end de nederste etager, så det kommer til at ligne et tårn.

3 Jeg har hørt om 3, nej 4, nej 6 dødsfald for nyligt i bestyrelsen, som kun består af 8 personer. Hvad var nu navnene på de to sidste....

4 Jo! Grad Neomunn og Cetty Lindbrook. Men frøken Lindbrook er vist forsvundet over alle bjerge.

5 Grad opfører sig meget underligt. Han har helt skiftet personlighed for nyligt.

6+ Faktisk ændrede han sig et par dage før det første dødsfald.

Cetty Lindbrook

Government og Corporate kontakter, samt personer fra medieverdenen og bartenderen i baren Reno's, kan vide noget om frøken Lindbrook:

0-1 Hun er ansat i Samson Transport Inc. Hun sidder i bestyrelsen.

2 Hun besøger ofte en bar nede i Downtown-området. Den hedder Reno's. Det er alt hvad jeg ved.

3 Det jeg siger nu, men som JEG ikke har sagt, er 'inside info.', okay chummer? Hun har vist nogle problemer med Grad. Hun er bange for ham, men hvorfor?

4 Hun tror at Grad er den, som har slået alle de andre bestyrelsesmedlemmer ihjel og hun tror at hun er den næste på listen. Derfor er hun flygtet.

5+ Så vidt jeg ved er hun taget hen til sin kusine.

Samson Transport Inc. System Map

SAN 1: Forbindelse til nettet. SAN'en fremkommer som to gigantiske stendøre, som skal åbnes før man kan passere. Orange-7, Barrier-6. NA/UCAS-SEA 7315-SAMHH.

Computer	MPCP	Hardening	Memory	Storage	Load	I/O	Cost
Com-Pro v.3	2	1	15	75	10	5	15.000
Com-Pro v.6.2	4	2	20	60	15	5	35.000

SAN 2: Dette er en secret backdoor. Den ligner en alm. dør med en meget kompleks lås, der skal åbnes før man kan passere. Den leder direkte hen til diverse Poli-Clubs, som samarbejder med Samson Transport. Den bliver ofte brugt og er godt bevæbnet. Range-6, Access 8, Blaster-5 (En enorm mand klædt i metal med en pistol) samt Tar Pit-4. NA/UCAS-SEA 5104 SAMBACK.

CPU: CPU'en er en eksakt kopi af Zeus' tempel på bjerget Olympos, med en statue af Val i stedet for Zeus. Red-6, Barrier-5 (Tempeldørene), Black IC (En Zeus-lignende fyr som kaster med lyn, som er på konstant vagt), Trace and Report-4.

SPU-1: Økonomi og styring: Et mindre hus der har små gange til endnu mindre huse. Orange-4, Access-4(Døren), Blaster-4 (En meget stærk mand som kæmper mod deckeren).

DS-1: Et lille hus med mange bøger hvor i informationer om økonomien står. Green-5.

DS-2: Endnu et hus med bøger om forretningskontakter. Green-44.

I/OP-2: En generel terminal distribueret rundt omkring i huset. Normal hvid trekant. Green-4, Access-4.

SPU-2: Administration: Et stort marmor-hus med et badebassin indenfor. Green-7, Access-3 (Et sten-dige), Trace and Report-3.

DS-3: Personale: En statue af en skribent. Green-3, Access-3 (Et hegn omkring statuen).

DS-4: Generelle filer: En stor bunke bøger. Blue-3.

I/OP-3: Generel terminal. Green-4, Access-4.

SPU-3: Sikkerhed: Et stort hus, hvor der er hundredevis af indgange. Orange-5, Access-6 (En labyrint, man skal vælge den rigtige indgang), Killer-6 (En stor Minotaur med et skinnende sværd).

DS-5: En kiste: Sikkerhedsfiler. Orange-4, Access-5(Åbne kisten), Scramble-4 (En lille mus der kommer og spiser alle bøgerne i kisten).

SM-1 til 3: Diverse styringsorganer: Elevatorer, døre, kameraer, varme anlæg, udluftning o.l. Orange-5, Barrier-4, Blaster-4 I/OP-1: Terminal. Orange-5, Access-5, Trace and Report-5.

Appendiks A

Se skemaet ovenfor.

Ingram Smartgun

Type SMG, Concealability 5, Ammo 32 (Clip), Damage 5M3, Weight 3.0, Cost 950 ny. En Ingram Smartgun har en integreret Smartgun Link og en Gas-Vent 2 samt Folding Shoulder Stock.

Appendiks B

Free Spirit

Der er noget specielt ved Spirits der slipper løs fra deres mestre. De har en yderligere Spirit Energy, som i Val's tilfælde er 4. Dette tal ligges oveni Val's Force når man skal bestemme effekten af en normal kraft, den har f.eks. Alienation. Alle attributes øges også med Spirit Energy værdien når Spiriten manifesterer sig i den materielle verden. Free Spirits har også yderligere kræfter. Val har disse: Possession, Hidden Life og Sorcery.

Possession betyder at Spiriten kan overtage en person's krop ved at 'skubbe' sjælen væk. Det har Val dog ikke gjort; han indgik en aftale med Grad om han kunne 'låne' hans krop i bytte for magt til Grad - hvad han selvfølgelig ikke får. Hvis spiriten bliver tvunget ud af kroppen med Banishment, skal den der være Possessed. Slå et Resistance Check mod Force D2 Stun Damage. Ethvert spell der rettes mod spiriten ender i den besatte's krop. Det påvirker ikke Spiriten. I Val's tilfælde er der kun to ting der kan få ham ud af Grad: at Grad dør, som følge af kamp eller hvis de kaster/lægger ederkopper på Grad. Gør de det sidste vil

Val forsvinde tilbage til sit eget plan af frygt for disse uhyrlige monstre.

Hidden Life betyder at Val's livssens er gemt i et eller andet levende væsen: den hvide kat han har på skødet. Dyret har: Immunity to Age, Normal Weapons, Pathogens og Toxics. Skulle dyret gå hen og dø vil Val også dø med det samme. Val render der for heller ikke rundt med katten (Mishka) hele tiden, men lader den være beskyttet at sine to Hell Hounds.

Sorcery betyder at Val kan kaste spells både i Astral Space og det materielle plan. Han skal ikke slå for Drain, men kan ikke give en spell en højere Force end dens egen Force. Dens Magic Pool er lig dens Sorcery Skill (Val's er 5) plus dens Spirit Energy (4). Val's spells står senere. Ellers gælder der de samme regler, som ved normal Sorcery.

NPC's

Valluxialur

En del af Val's historie står allerede i modulet, derfor er der her kun få kommentarer samt en personlighedsbeskrivelse.

Val voksede op i det gamle Athen som en lykkelig dreng. Han var meget atletisk og skulle snart deltage i de Olympiske Lege, men nåede det aldrig. Han blev sendt i krig mod beboerne på Kreta og døde af et magisk sværd, som gjorde at hans sjæl ikke kunne tage 'op til himlen'. Han måtte forblive på det Etheriske Plan resten af uendeligheden, indtil en ung heks påkaldte ham ned på jorden. Han blev påkaldt mange gange, men aldrig kunne han slippe væk. Hans mestre var for kloge og vise.

Først da han ca. 1000 år senere befandt sig i Kong Arthurs rige havde han mulighed for at slippe af med sin mester, men det var der en Edderkoppe-Spirit der ikke var glad for, så den besluttede sig for at sende Val væk - og det gjorde den. Nemt men bestemt ikke smertefrit for Val. Lige siden da har Val hadet alle insekter, specielt edderkopper.

Body 12, Quickness 13*3, Strength 9, Charisma 7, Intelligence 7, Willpower 7, Essence 7(A), Reaction 10. Damage 3M4.

Powers: Accident, Alienation, Concealment, Confusion, Fear, Guard, Search.

Spells: Mana Bolt (Force 5), Sleep (3), Mind Probe (5), Heal Serious Wounds (4), Mask(4) og Control Emotion (7).

Larendo

Han kan under ingen omstændigheder hjælpe til i modulet med at løse opgaverne, men hans stats og spells står her.

Larendo er en frisk ung mand på omkring 26 år, som har levet hele sin barndom på prærien blandt ulve, hyæner og andet godt. Han elsker naturen, og ville helst forblive derude, men han blev sendt ind til byen af sine forældre så han kunne se hvordan bymennesker levede. Han har nu været her i over 3 år og han kan faktisk godt lide det. Den spænding der er her, samt den konstante fare for at dø, er lige noget for Larendo.

Når han ikke er sammen med sine kammerater sidder han hjemme og studerer historie. Det er endnu mere spændende end alt det andet.

Cetty Lindbrook

Hun er en usædvanlig kvinde med plastiske operationer hist og her for at rette op på den skæve næse, øjnene og de begyndende rynker i panden. Hun er altid klædt i moderne tøj, og skifter garderobe hurtigere end en slange kan nå at skifte ham. Hun mødes med de 'rigtige' folk og skaber sig derved en indflydelsesrig omgangskreds. Hun er normalt ikke nem at skræmme, men hun ved med sikkerhed at Grad er efter hende. Hun er meget nervøs og ryger en pakke Chaco-cigaretter hver 6. time. Hun kan skaffe dem gode kontakter, hvis de kan formå at holde hende i live.

B 2, Q 4, S 1, C 5, I 4, W 3, R 4.

Hun går altid rundt med en Streetline Special.

Skills: Firearms 2, Computer 3 Leadership 4, Etiquette (Corporate) (5), Japanese (3), Car (3), Administration (4).

Val's sikkerhedsvagter

B 4, Q 6, S 4, C 3, I 3, W 4, E 6, R 4

Hver af de 5 vagter er udstyret med en katana, en kniv og Colt America L36 med en clip.

De har følgende skills: Armed Combat 5, Unarmed Combat 7, Firearms 3, Athletics 4, Etiquette (Corporate) 4, Bike ell. Car (4), samt både Engelsk, Japansk og City Speak.

Hell Hounds

B 4, Q 4*4, S 5, C -, I 3/4, W 3, E (6), R 6

Attacks 6M2.

Powers: Enhanced Senses (Improved Hearing and Smell, Low Light Vision), Flame Projection, Immunity to Fire.

De er meget loyale overfor Val og har også arbejdet sammen med ham før. De er ret taktiske af hunde at være og vil lægge korte planer før de gør noget drastisk.





Shadowrunners magiske bog

Anmeldelse ved Matias Stuvén

The Grimoire.
FASA Corporation.
Pris 118,00 kr.

Magi. Nogen studerer det. Nogen vil have det gjort ulovligt, nogle narhoveder lader som om det aldrig har eksisteret. Men ét er sikkert: magi er her for at blive, i hvert fald til år 7137, hvor den Syvende Verden træder i kraft.

Magi er et kraftigt fænomen. Ethvert levende væsen, ja selv planter og Moder Jord har magiske kræfter, omend nogle af disse er meget svage. En mager, shaman eller adept har lært at kontrollere disse magiske kræfter og kan udøve fantastiske præstationer med magi.

Ud af disse 1% af verdens befolkning som kan udøve magi, er 1/10 af dem gode nok til at opnå endnu højere stadier af magisk kraft. De bliver Initiates - en form for ophøjelse hvor ens viden og kunnen bliver målt i niveauer, eller Grades som de kaldes. For at blive Initiate koster det masser af Karma og en hel del viden, men de fordele der kommer af at være Initiate er også mange: højere initiativ i Astral Space, som nu er blevet ind-

delt i flere områder, blandt andet det Etheriske Plan som før var Astral Space, og otte Metaplaner som består af de hermetiske planer Ild, Vand, Himmel og Jord samt følgende riger: Mandens rige, Vandets rige, Landets rige og Himlens rige.

Af andre fordele kan nævnes en evne som hedder Quickening hvor man kan opretholde et spell uden en Spell Lock og Masking hvor man kan skjule sin identitet for Aura-flænsninger. En af de bedste ting i The Grimoire er dog at de forklarer, uddyber og udvider den sektion der er i Shadowrun grundbogen om magi. Mange stod med et stort spørgsmålstegn i hovedet efter at have læst magisektionen i grundbogen første gang, men med The Grimoire's forklarende ord bliver spørgsmålene svaret et efter et. Nye spells, forklaring af spells fra grundbogen, som f.eks. en revidering af Health-spell'ene, et nemmere Astral Combat system, redegørelse for hvordan magi påvirker verdenen og meget mere ligger spredt omkring i de fangende ord.

Spirits har fået deres eget afsnit. Også her bliver reglerne uddybet og udvidet med f.eks. forklaring på Free Spirits, som kun står nævnt kort i grundbogen. To nye slags spirits - Allies og Watchers - dukker op og giver magikerne de bedste venner -eller fjender. Allies er personlige venner som er knyttet meget tæt til magikeren og virker som kæledyr. De har personlige træk og kan yde specielle ydelser enten gratis eller for en ukendt pris. Dette afhænger af hvor tæt båndet mellem de to er.

The Grimoire er et 'must' for enhver Shadowrunners. Den indeholder så mange nyttige informationer (faktisk har jeg kun fundet to som er ubrugelige - en tabel til at generere en Spirit og en tabel over Elementals, da den eksakt samme står i grundbogen), at man egentlig burde overveje hvordan man kan køre en kampagne uden den. Med det samme flotte lay-out og de samme flotte tegninger som altid har FASA overgået sig selv - endnu en gang!



Dommedag frøken Lindbrook

Cetty Lindbrook vil køre væk fra stedet hvor de mødtes, med retning mod hendes lejlighed i bellevue-distriktet. Hvis spillerne følger efter hende, hvilket forudsætter at de har en bil, vil følgende ske efter få minutter. To sorte biler af typen Toyota Elite, vil køre ind foran dem. Den ene vil prøve, at få dem til at sænke farten, ved selv at sænke farten, mens de prøver at spærre vejen for spillerne. Den anden Toyota vil sætte farten op, samtidig med at den presser Cetty. Det er formålet at få Cetty til at køre galt, og forhindre at spillerne gør noget ved det. I hver bil er der to personer. Brug Metroplex Guardsmen (Sprawl Sites 114) med Armor Clothing for begge to. Chaufføren har skillen Car-6, samt en Remington Roomsweeper, mens den anden person i bilen har en UZI III med 2 clips. De vil helst undgå skydning, men er rimeligt gode, hvis det skulle komme til det. Brug reglerne for bilkamp i SR 71-73. Områden de kører i er Restricted Terrain. Ved hvert check er der en T# mod. på +1, pga. de mange biler på vejen som skal undgås.

Hvis de på en eller anden måde kommer til at snakke med dem, vil de (under tvang selvfølgelig) sige, at de blev lejet til at lave et wetwork mod Cetty Lindbrook. Deres kontaktperson var en ung japansk kvinde, som de mødte i en parkeringskælder et sted i Rentom området (irrelevant, de kan ikke få nogle informationer der). De fik 10.000 nuyen hver for jobbet, men vil gøre næsten alt, for ikke at sige dette.

For hver runde kampen varer, slå da et generelt check med 4 terninger mod et T# på 9, for at se om Lone Star skulle dukke op. Hver anden runde falder T# med 1, indtil den når 1, hvor politiet helt sikkert når hen til dem. Der er 2 politibetjente armeret som Street Cop i SR 171, de vil om nødvendigt kalde på forstærkninger, som vil ankomme 1d3 minutter senere.

Skulle PC'erne blive anholdt, vil Cetty bruge sine kontakter indenfor Lone Star, samt lidt udenomssnak: "Mine bodyguards eskorterede mig hen til min nye lejlighed, da disse to biler begyndte at køre ind i os. Nu har I vel indregistret jeres våben ikke? Nå, gå hen og gør det straks!". De vil være ude inden for 10 timer, hvis de følger med i Cetty's fodspor.

Hvis spillerne undslipper både Lone Star og lejemorderne, skal de finde et sted at passe på Cetty (det vil hun kræve!). Hvis det er muligt for nogle af spillernes kontakter at kontakte dem, vil de få at vide, at gaderne er varme som gløden- de kul: der er tre lejekontrakter ude på Cetty, af tre forskellige personer (Val i forskellige former). Så de må hellere finde et sikkert sted og hurtigt. De kan enten selv finde et, f.eks. et forladt varehus eller en forladt lejlighed, eller de kan lade en af deres kontakter finde et for dem. Hvis de følger deres kontakt's råd, om at finde et sikkert sted, vil intet ske dem mens de er der. Men det bliver som et Damokles-sværd hængende over hovedet, som de må fjerne på et eller andet tidspunkt, hvilket kun kan gøres ved at udslette Val.

Skulle de ikke tro på rygterne, eller være modige nok til at modsætte sig det, vil de inden for 2d6 timer blive mødt af et hold bestående af:

- Elven Hitman (SR 166) med en Colt Manhunter (3 clips) samt 2 falsk grenades og en Armor Vest.
- Bounty Hunter (SR 163) med en Ranger Arms SM-3 (10 ekstra skud) og Armor Clothing.
- Elf Mage (Sprawl Sites 100).
- Merc (SR 40).

Player's Handout 1

NEWSNET - NA Netlink SEA

Bestyrelsesmedlem Cetty Lindbrook fundet maltrakteret i sin lejlighed
(Seattle) AP

Tidligere bestyrelsesmedlem i Samson Transport Inc., Cetty Lindbrook, blev fundet død her til morgen af rengøringsassistent Jeanne Degood: "Liget var revet i flere dele. Armen lå flere meter væk fra kroppen, eller rettere hvad der var tilbage af kroppen. Ansigtet var mere eller mindre flået af, og omkring liget lå i en stor, rød pøl af blod. Det var rigtigt ulækkert, og det tog fan'ne flere timer at rense gulvtæppet." Lone Star har fundet visse ligheder med tidligere drab på bestyrelsesmedlemmer af Samson Transport Inc., og agter at tage kraftige skridt, for at forhindre det sandsynlige drab på det sidste medlem, Grad Wenton, som nu sidder enerådende i bestyrelsen. Billeder af ligene synes at vise tegn på lange rifter, sandsynligvis kløer, men Lone Star afviser kategorisk denne påstand. Konstabel Daevinn Cooper siger: "Medicinske undersøgelser viser hvad de kalder subliganale fordybninger. Disse skyldes oftest implanterede våben såsom Spurs og Hand Razors." Men billederne viser at konstabel Daevinn Cooper's påstand ikke holder - der er ingen tvivl om at et slags rovdyr har været på spil.

Cetty Lindbrook var på toppen af sin karriere da mordet skete. Hun havde klatret stødt op ad ranglisten, og var den eneste kvinde i bestyrelsen. Kent Lindbrook, Cetty's tidligere mand, siger om Cetty: "Hun var en dejlig tøs. Jeg kan ikke forstå, at nogen kan være så ond mod så godt et menneske. Men livet må gå videre." Ja livet går videre, specielt for Kent Lindbrook, som er arving til den formue som Cetty har samlet i sin karriere.

Afslutning

Karma

Survival: 1

Succes

Få Val ud af Huston:

Uden at ødelægge noget: 1

Ødelægger meget: -1

Holde Cetty i live: 1

Banish Val:

Temporary: 1

Permanent: 2