

SPIL
S

EVENTYRERNES KREDS



FTET

Nr. 16
September 1992

20 kr.



Skygger fra fortiden: Shadowrunscenarie
Vampire: The Masquerade
Blood Bowl regeludvidelse

SAGAs BLOOD BOWL LIGA

Nyheder

September 1992



Sword and Shield
D&D modul
Pris 79,50 kr.

Har du nogensinde haft lyst til at spille dit nye rollespilsscenario, men ikke været istand til at samle spillere nok? Løsningen er nu kommet med det første en-mod-en modul til det nye D&D. I dette scenario drager en spiller ud for at besejre den Sorte Ridder og hans følgesvende. "Sword and Shield" er beregnet til at tage spilleren fra 1. niveau til 2. el. 3. niveau. Som ekstra tilbehør er der farvekort og papfigurer.

The Milenian Empire
Hollow World supplement
Pris 128,00 kr.

Rejs gennem det Milenianske imperium, som i den gamle græske saga om Ulysses' odysse, og oplev dets fantastiske templer, skrækelige monstre og farverige befolkning. Dette Gazetteeragtige, 96-siders supplement beskriver det Milenianske riges geografi og kultur. Indkluderet er også en række korte eventyr som kan forbindes med "Wrath of the Immortals" og "The Milenian Scepter" (sidstnævnte forventes at udkomme omkring december 92).

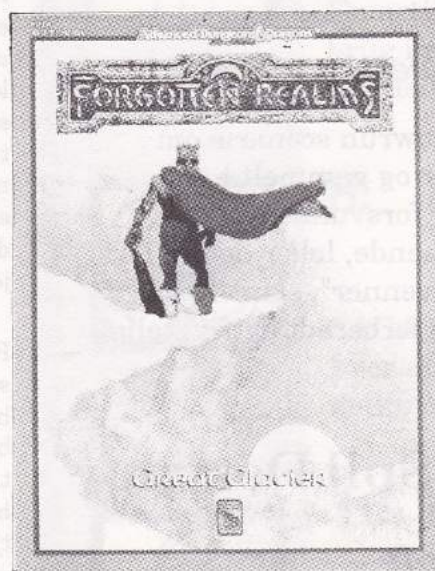
Thoughts of Darkness
Ravenloft modul
Pris 110,00 kr.

Eventyrerne finder et gammelt relikvie men opdager snart at de ikke er de eneste der finder det interessant. En gruppe onde Mind Flayers ønsker at besidde relikviet og er villige til at gøre alt for at få det. Problemet er

imidlertid, at det har utrolige kræfter som ingen af parterne kan styre...

Great Glacier
Forgotten Realms supplement
Pris 128,00 kr.

Den store glacier blev skabt ved hjælp af ældgammel og fantastisk kraftfuld magi. I landets store snedækkede masser kæmper mennesker og dyr for at overleve. Her kan du læse alt om indbyggerne der lever i området omkring "the Great Glacier". Supplementet leverer al den nødvendige baggrundsviden om et eskimobaseret samfund, som aldrig før er udforsket i Forgotten Realms.



Dungeons of Mystery
AD&D 3-D supplement
Pris 210,00 kr.

Denne box er en samling af forskellige 3-D byggeelementer. "Dungeons of Mystery" har det samme koncept som "Cities of Mystery", men omgivelserne er undergrunden (som kloaker, en snavset grotte eller f.eks. den gode gamle dungeon). Spillerne samler selv deres egne rum, vindeltrapper, porthvælvinger og korridorer, og bruger dem til at skabe scenariet hvor eventyrene foregår.



Planets of the Galaxy Vol.2
Star Wars supplement
Pris 148,00 kr.

Dette 80 siders supplement omhandler 8 nye planeter som spilletiden og eventyrerne sammen kan udforske. Kæmp mod Imperiet på Algara eller mød den bizarre Ee på Atraken. Blotlæg hemmeligheden bag Ergeshui's underlige teknologi eller undersøg diamantminerne på Gacerian og Korbin's mørke gader. Om du besøger Fyodos' flyvende væsner eller drager ind i den mystiske dal på Umbra, så vil Planets of the Galaxy Vol. 2 bringe dig til steder du aldrig har været før.



Shadowrun 2nd Edition
Shadowrun grundbog
Pris 348,00 kr. / 288,00 kr.

Her er den så, den nye udgave af regelbogen til Shadowrun. Bogen er blevet gennemarbejdet så den er lettere at forstå og ændret på en sådan måde, at den nemmere kan bruges til opslag. En separat sektion af grundbogen er tilegnet opdateringen af eksisterende supplementer, så disse kan bruges med de nye regler. Det betyder at spillere ikke behøver at udskifte størstedelen af deres bøger. De eneste supplementer der ikke er opdateret i 2nd Ed. er The Grimoire og GM Screen. Der kommer både en hardback (i begrænset oplag) og en softcover udgave af Shadowrun (førstnævnte pris herover er hardback).

SAGA



Et Shadowrun scenarie af Matias Stuvén Illustreret af Jesper Thorndal

4. indlæg i SAGA's



Scenarie
konkurrence

Jari havde været indenfor denne branche i lang tid nu. Det var ligeså meget en del af hverdagen, som det var at lave mad og sove. Det var hendes levebrød, men hun havde mere end nok arbejde, og pengene var gode, så hvorfor ikke? I løbet af sin 10-årige karriere som fixer havde hun etableret et omfattende net af kontakter, som kun få andre fixere kunne hamle op med.

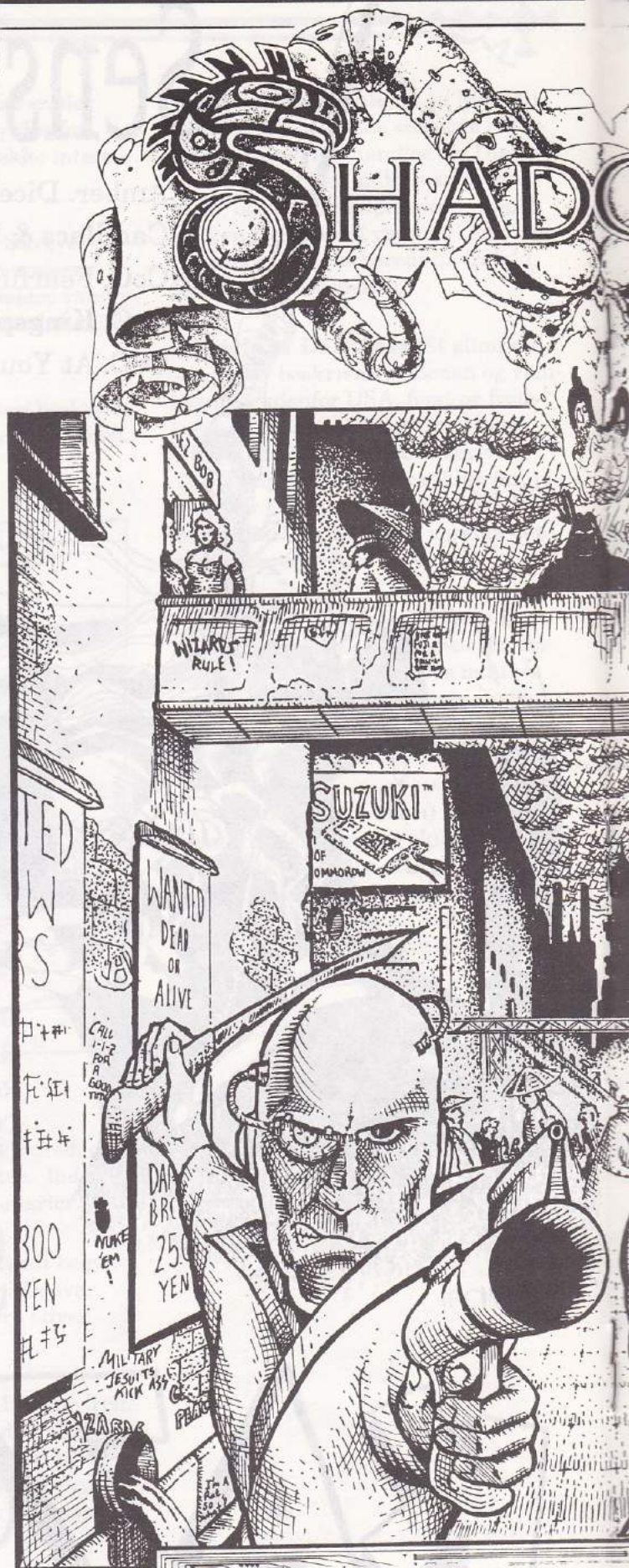
Efter at have mødtes med gruppen fra Redmond området, tog hun derfor roligt tilbage til sin lejlighed i den vestlige del af Renton området i sin sorte Toyota Elite. Hun parkerede og tog elevatoren op til 6. etage, nummer 642, hvor hun boede. Efter at have åbnet døren ventede hun lidt foran den, og kaldte på sin hund Kilroy, men han kom ikke. Underligt. Hun gik ind i lejligheden, lagde wristphonen på bordet. Den strammede sådan, det var rart at lægge den fra sig. "Panel 1, 2, 3, 5: TÆND!", sagde hun, men intet lys tændtes. Pludselig snublede hun over et eller andet på gulvtæppet, men hun reagerede hurtigt og lavede et rullefald, som fik hende til at lande 3 meter længere henne.

I lyset fra gangen kunne hun se en skikkelse ligge på gulvet, der hvor hun havde snublet: Kilroy! I halsen havde den noget siddende, men det så hun kun i forbifarten, idet hun løb mod døren. Inden hun havde taget et skridt, hørte hun en dæmpet lyd før hun mærkede en kraftig kradsen i venstre side af halsen. Hun vidste straks hvad det var, en Narcoject. Hun ville kun have få sekunder, før hun var bevidstløs. Allerede nu kunne hun mærke sin krop give efter for medikamenterne. Hun koncentrerede sig om at nå hen til den Panic Button, som var installeret lige ved døren. Kun 1 meter fra den faldt hun om, men kravlede langsomt videre. Hendes hals var for tør til at skribe og hendes syn værre end en alkoholikers. Kun 30 cm fra knappen... 20 cm... 10 cm... En muskuløs hånd greb fat i hendes arm og holdt den tilbage, samtidig med at en meget velkendt stemme sagde: "Du skulle aldrig have snydt mig". Et sidste sløret ord kom ud af hendes mund: "Daryl...".



HISTORIEN

Det skulle have været et meget let run, hvor de skulle ind i Blackstone's Museum & Zoo of the Paranatural for



SAGA

SKYGGER FR



at hente en Gargoyle for en ukendt samler, men endte værre end Super Sonics kampen mod Black Hawks i 2046. Jari Sunima, Daryl Ophard, Jay, Tress og Moon Knight udgjorde holdet, der skulle hente det farlige dyr ud af Blackstone's. Første fase af run'et forløb som beregnet, og de var nu inde i Blackstone's. Ved et møde med en sikkerhedsvagt fyrede Daryl en salve skud mod ham i panik, men han ramte kun med et af skuddene, resten smadrede et ellers skudsikkert vindue, hvor der opholdt sig en flok Birdmen (PARA, s. 32), som i panik over skuddene fløj omkring og skræmte runner'ne endnu mere. Jay, Tress og Daryl blev angrebet af de små flagermusagtige dyr, som gav nogle overfladiske sår. Uheldigvis havde nogle af Daryl's panikskud ramt vinduet ind til et par Blood Kites. Ruden gik i stykker, og ud fløj de to Blood Kites, ophidsede af den høje lyd fra en AK-86X. De fløj mod den nærmeste person, som var Daryl. Som alle andre Blood Kites havde de en forkærlighed for at prikke øjne ud, og da Daryl ingen hovedbeklædning havde, var han et godt offer. Med stor fornøjelse angreb de ham og stak ham i øjnene med deres spidse næb. Resten af gruppen så de første sikkerhedsvagter ankomme, og stak af, uden Daryl. Som back-up havde gruppen Daryls ven - en Former Company Man, Timothy Broadstreet, der ventede udenfor. Han skød et par vagter, men måtte tilsidst også flygte. Daryl blev fanget, dømt for indtrængen og besiddelse af automatiske våben uden tilladelse, og sat i fængsel.

Da Daryl kom ud fra Metroplex Prison havde han i 7 år planlagt sin hævn på gruppen for at have efterladt ham med de paranaturlige dyr. I løbet af de følgende 3 år opbyggede han et mindre kompleks under Redmond området, som han lavede til en labyrint. Hans plan var, med hjælp fra shamanen Primal og Timothy, at hævne sig på de fire andre gruppemedlemmer ved at slippe dem løs i hans labyrint, hvor han samtidig ville slippe paranaturlige dyr ud, som han har en vis kontrol over ved hjælp af en medaljon.

I mellemtiden havde Jari ændret sig fra at være runner til at være fixer, men hun havde helt mistet kontakten til resten af gruppen, undtagen Tress, som hun ofte mødtes med. Moon Knight så hun også af og til, men han havde trukket sig tilbage. Det samme havde Jay. Han levede livet lykkeligt i udkanten af byen med kone og børn. Tress havde prøvet at trække sig tilbage, men hun kunne ikke undvære spændingen og "The Edge". Så hun er stadig fungerende shadowrunner, opererende i Tacoma området.

Før spillerne starter, har Daryl allerede kontaktet Timothy, samt en shaman, som kalder sig Primal, og som for den rette sum vil hjælpe andre. Han har også hjulpet Daryl med at skaffe Hell Hounds, Dzoo NooQua samt en enkelt Piasma. Derudover har Daryl skaffet sig af med Jay

RA FORTIDEN

SAGA



og, som Prologen hentyder til, har han nu også fanget Jari. Spillerne vil af Jari blive sendt ud på en meget let mission, som ikke burde tage lang tid. Derefter skal de hurtigt finde ud af at der er noget galt: Jari, deres fixer, møder ikke op på det aftalte sted. De kan komme ud på et vildspor ved at tro det har noget at gøre med det, de skulle hente i varehuset, men det har det ikke. Skulle det ske, skal du lade dem møde Tress. Mere om hende i afsnittet Tressie. Ellers kan de prøve at finde ud af om nogen har set Jari fornyligt, ellers opsnuse hendes baggrund.

Hvordan det forløber derefter, kan variere fra gruppe til gruppe, men de skulle meget gerne finde ud af at ingen har set hende, og at hun ingen god grund har til at forsvinde. Begynder de at opsnuse hendes baggrund, lærer de meget om hendes tidligere gruppe, hvor de hurtigt finder ud af, at en af dem er forsvundet fornyligt, men at Moon Knight og Tress stadig er i live. Ringer de til Moon Knight, vil han være tydeligt nervøs, og bede om et møde i sin lejlighed. Når de kommer derhen, ser de en blå sportsvogn, en Eurocar Westwind 2000 på vej væk med stor hastighed. Timothy har taget Moon Knight. Efter en vild biljagt, har de forhåbentlig reddet Moon Knight. Ellers er der en chance senere. Med eller uden Tress finder de ud af hvor Daryl holder Jari fanget, og tager sandsyn-

ligvis derned for at undersøge det. Der skal de først klare alle de paranaturlige dyr han har samlet, hvorefter de skal nå at redde Jari og evt. Moon Knight. Klimakset kommer, når de møder Daryl i hans private labyrint.

NOTER TIL SPILMESTEREN

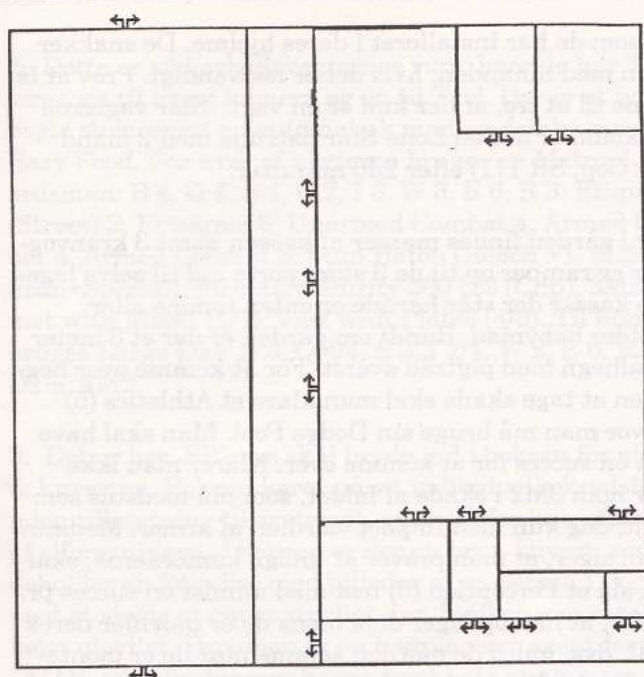
Scenariet er lavet så alle eksisterende Shadowrunregler kan bruges. For nærmere informationer om paranaturlige dyr, se Paranormal Animals of North America (PARA). SR 102 betyder Shadowrun grundbogen side 102.

Med hensyn til fixer'en Jari kan der opstå visse problemer. Hvis spillerne i forvejen har en fast fixer de mødes med, kan du gøre følgende ting: Lad den normale fixer tage på "ferie" eller på anden måde tage fri i nogen tid. Men for at de skal kende Jari godt, skal det ske i god tid før du spiller scenariet, helst 3-4 scenarier før. Du kan også lade Jari's baggrund være deres normale fixer's baggrund og rette hendes navn igennem scenariet. Dette kan være svært, hvis de allerede kender en del til deres fixer's baggrund. Når der nævnes hvilke informationer man kan få ved at udspørge personer, nævnes det antal succeser som kræves for at få den maksimale viden. Slås der færre succeser, får man færre informationer.

ET LET RUN

Den 18. september 2050, klokken 17.36 kontakter fixer'en en af spilpersonerne (SP'erne), for at udføre et job. På dette tidspunkt bør du give spillerne en mail (Handout 1), hvori der står at de bedes møde op samme aften kl. 23.30 på toppen af det forladte West Sophocles Parking Lot i Redmond. Da fixer'en allerede er kendt af spillerne, er der ikke behov for yderligere undersøgelser omkring personen.

Ved ankomsten til parkeringshuset er det ligemeget om de kommer før tiden eller ej. Så længe de ikke spilder for meget tid, så bare lad dem gøre deres forberedelser, de vil alligevel være ligegyldige. Præcis kl. 23.30 kører en skinnende sort Toyota Elite op ad rampen til den øverste etage, hvor SP'erne formodentlig er. Ud stiger fixer'en, som de alle har mødt før, men beskriv hende gerne - beskrivelsen findes i Skyggekaabinettet. Hun vil fremføre sit forslag, og hvis de godtager det fortæller hun hvad de skal gøre i detaljer. De skal snige sig ind i Brier West General Warehouse (Snohomishdistriktet), som ejes af UCAS. Der skal de hente en brun kuvert med en foto-disc. Hun vil give dem Handout 2, og pege på rummet hvor kuverten befinder sig. Hun kræver at de afleverer

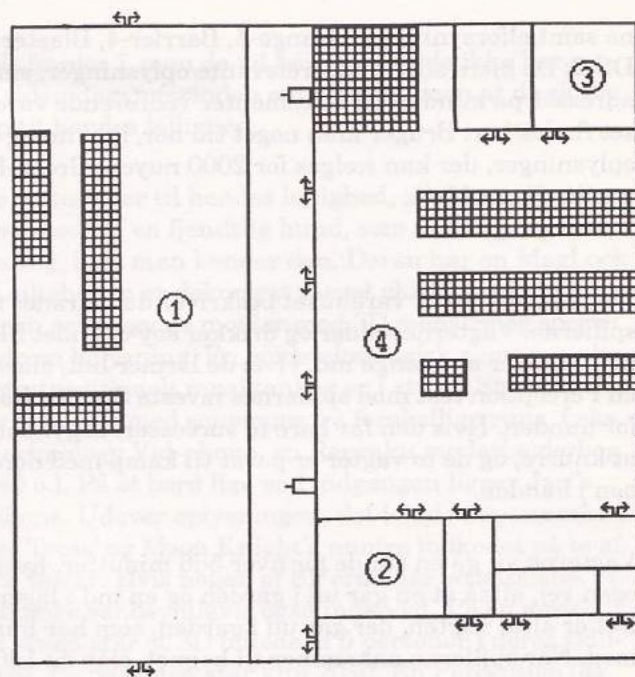


Kasser

Skydedøre

2 meter

Kamera



den uåbnet præcis samme tidspunkt næste dag. Hun vil give hver af spillerne et Certified Credstick med et beløb lydende på 1500 nuyen, men hvis de klarer deres Negotiation Test godt (minimum 2 sucsesser) får de 500 nuyen ekstra. Hun vil derefter køre væk igen og lade spillerne klare sig selv.



Det er underforstået, at de udfører run'et om natten. SP'erne vil sandsynligvis prøve at få flere informationer om varehuset, men som man kan se i afsnittet Kontakternes Informationer, er der ikke meget at hente her. Der er ingen, der ved noget om varehuset. Ganske enkelt fordi der ikke er noget vigtigt derinde. Men lad dem bare bruge noget af deres dyrebare tid på at undersøge stedet, det vil få dem til at tro, at der gemmer sig et eller andet bag det lette run, hvilket der selvfølgelig ikke gør. Når de ankommer har de to muligheder: at snige sig ind fra syd eller nord, eller at kravle på tagene. Der er to kameraer, som man med en smule snilde kan undgå, eller hvis de vil bruge en dekker får han heller ingen problemer. Der vil hele tiden være to sikkerhedsvagter, selvom fixer'en kun mente der var en. Derudover har den ene vagt en vagthund med sig. At komme ind burde ikke være noget problem. Ønsker en mage eller shaman at scanne området i Astral Space først er det helt i orden. Han vil kun se to vagter, der ved et succesfuldt Aura-Reading check har en normal aura, samt en hund, der har loyal aura. Ingen af vagterne har kunstige kropsdele, altså Wired Reflexes eller lignende.

Hvis spillerne ønsker at bryde ind i varehuset med dekker backup, kan de spørge fixer'en om LTG nummeret, som hun vil sælge for 300 nuyen. Ellers er det ret let at få fat på det. Slå et Etiquette (Street) (4) test for at se om de kan få fat på det. En succes er nok. Eller de kan bruge Directory Assistance (SR 100). Hele systemet er standard-UPS noder.

SAN1: SAN# 527384-3047.

Orange-3. Access-5, Killer-4.

CPU: Orange-5. Barrier-5, Killer-5, Trace and Report-4.

DS-1: Her er alle informationerne om hvem der ejer tingene i varehuset, samt en hel blok med økonomi og investeringer (få). Green-4, Access-3.

SPU-1: Herfra styres lagerbeholdningen og kranerne til at løfte kasser ned. Green-4, Access-4.

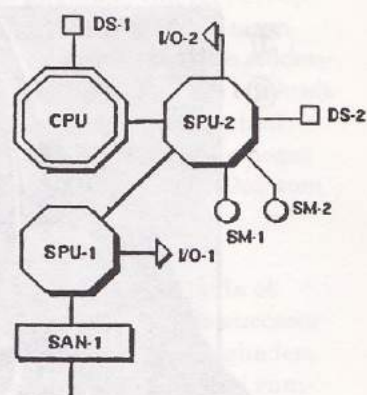
I/O-1: Dette er de fire forskellige computere som findes i bygningen, undtagen sikkerhedsvagtens computer. De bruges af alle og enhver. Green-2.

SM-1: Kranerne samt lyset og aircondition styres fra dette modul. Green-5, Access-4.

SPU-2: Sikkerhedsenheden. Der er desuden adgang til filer om personel, arbejdstid og meget mere. Orange-4, Barrier-4.

I/O-2: Dette er kun to computere, nemlig sikkerhedsvagtens og direktørens. Green-5, Access-5.

SM-2: Dette modul styrer de to kameraer, dørene, porte-



SAGA



ne samt elforsyningen. Orange-4, Barrier-4, Blaster-3.
DS-2: De mere sikkerhedsrelevante oplysninger, samt adresser på kunder, og dokumenter vedrørende varehuset findes her. Bruger man noget tid her, kan man finde oplysninger, der kan sælges for 2000 nuyen. Green-5, Access-4, Scramble-4.

Ved ankomsten til varehuset beskriver du området for spillerne. Vagterne sidder og drikker soy-caf, idet SP'erne begynder at trænge ind. Hvis de larmer lidt, slår du en Perception test mod spillernes laveste Stealth Rating for hunden. Hvis den får bare to succeser, begynder den at knurre, og de to vagter er parat til kamp med deres våben i hånden.

Vagterne vil gå en runde for hver 5d6 minutter, hver sin egen vej, altså at en går ud i gården og en ind i lageret. Det er altid vagten, der går ud i gården, som har hunden med. Når spillerne ankommer til hegnet, slår du 1d6 for at se hvor mange minutter, der går før vagterne går deres runder. Hvis de har mulighed for det vil de prøve at nå deres Panic Button, som de har installeret i deres vagtrum. De er i kontakt med hinanden over nogle hovedtele-

foner, som de har installeret i deres hjelme. De snakker dog kun med hinanden, hvis det er nødvendigt. Prøv at få spillerne til at tro, at der kun er én vagt. Slår vagterne alarm kommer der en Lone Star patrulje med 2 mand (Street Cop, SR 171) efter 2d6 minutter.

1. Her i gården findes masser af kasser, samt 3 kranvogne. Der er ramper op til de 3 store porte ind til selve lageret. De kasser der står herude er enten tomme eller indeholder babymad. Rundt om gården er der et 3 meter højt stålhegn med pigtråd øverst. For at komme over hegnet uden at tage skade skal man klare et Athletics (5) test, hvor man må bruge sin Dodge Pool. Man skal have mindst én succes for at komme over. Klarer man ikke det, får man 3M2 i skade af faldet, som må modstås som normalt, dog kun med Impact værdien af armor. Medmindre man siger, at man prøver at undgå kameraerne, skal vagten slå et Perception (5) test med mindst en succes pr. runde for, at han opdager dem mens de er indenfor deres synsfelt, dvs. indtil de når den samme mur de er monteret på. Den sydligste dør - den indtil vagterne - har en Barrier Rating på 3 (Normal Plywood), mens de tre store porte indtil hallen er af Impact Plastic, Normal (Barrier Rating 5). De har alle en MagLock 4 lås.





2. Dette er sikkerhedsvagternes rum, hvor de har 3 monitorer, en til hvert kamera og en til Trid. Der er et bord og nogle stole, samt en automatisk mad-og-drikke maskine, Easy Food. For hver af vagterne bruges en Metroplex Guardsman: B 4, Q 4, S 4, C 2, I 3, W 3, E 6, R 3. Etiquette (Street) 2, Firearms 5, Unarmed Combat 4, Armed Combat 4, Armed Combat 3. Stun Baton (Reach +1, 5L2 Stun+Special), Fichetti Security 500 (22 (Clip), 3M2), Helmet with Mikes (1/1), Vest with Plates (4/3). Til hunden bruges Large Dog: B 3, Q 4/4, S 3, I 2/4, W 2, E 6, R 4. Dam: 4M2.

3. Det er her, SP'erne skal bryde ind i boksen for at hente kuverten. Boksen kører på sit individuelle kredsløb uden tilknytning til systemet, og er derfor kun afhængig af elforsyningen. I boksen er der en brun kuvert, som indeholder en foto-disc med billeder af en person i færd med at skyde et paranaturligt dyr, hvilket som regel er højst ulovligt. Personen er en højtplaceret agent for UCAS, som direktøren havde tænkt sig at afpresse på et tidspunkt for at få et bedre jo end dette. Solgt til den rette er de 15.000 nuyen værd. Boksen har en Barrier Rating på 10, men med et Electronics (6) test kan man tilslutte en cyberdeck til boksen, og man skal lave et Computer (4) check. Man skal have 3 succeser for at åbne boksen, og Hacking Pool må ikke bruges.

4. Dette er selve lageret, hvor der ikke er noget af interesse for spillerne, medmindre de kan lide babymad.



Når spillerne tropper op kl. 23.30 den 18/9, og der ingen fixer er for at møde dem, skulle de begynde at fatte mistanke om, at der er noget galt. Noget der ofte sker er, at runnerne ikke møder op, men at fixer'en forsvinder er højst usædvanligt. Spillerne vil sandsynligvis gøre en af følgende ting: glemme alt om Jari og prøve at sælge billederen til den højestbydende (et Etiquette (Government) (4) check med mindst en succes afslører hvem det er på billedet) eller lede efter Jari. Det er på dette tidspunkt, at det er vigtigt de har kendt Jari i længere tid, da de ellers ikke vil efterlade hende. Skulle de alligevel være lige glade med hende, vil Tress kontakte dem næste morgen for at høre om de ved noget om Jari's forsvinden (hun har fundet et af spillernes numre i Jari's computer). Hvis de stadig ikke vil hjælpe Jari, får de ikke nær så mange karma-points for scenariet. Hvis de vil finde Jari, er det mest åbenlyst at tage til hendes lejlighed, hvortil de allerede har nummeret (Handout 1), og at skaffe adressen er ikke noget problem. Ønsker de at undersøge hendes baggrund, kan de bruge deres kontakter (se Kontakternes Informationer). De kan også tage hen til de steder hun

normalt færdes i, men de vil bare sige at de ikke har set hende siden dagen forinden om aftenen, men at de skulle tage op til hendes lejlighed.

Når de ankommer til hendes lejlighed, vil de sandsynligvis blive mødt af en fjendtlig hund, som selvfølgelig ikke er fjendtlig, hvis man kender den. Døren har en MagLock på 3. Lejligheden er dekoreret meget chikt med moderne 3D kunst, selvlysende møbler med 3D mønstre og speciel Halo-gloom belysning. En spidsteknologisk simsense player og et utraditionelt musikanlæg er i stuen. Stuen er derudover spækket med souvenirs fra forskellige runs, f.eks. en Aztechnology Vid-phone, en Renraku medarbejderbog fra 2049 o.l. På et bord lige ved indgangen ligger Jari's wristphone. Udover oplysningen, det lokale supermarked m.m. er Tress' og Moon Knight's numre indkodet på to af de faste taster. Hvis nogen af SP'erne har wristphone, er deres numre sandsynligvis også indkodet. På en æresplads i stuen står et 3D billede af 5 personer i deres tidlige 20'ere. På bagsiden står kun 2040. En Perception (4) test med mindst 1 succes vil gøre spilleren i stand til at genkende Jari, og evt. også Tress i deres ungdom. Billedet er af den gamle gruppe før de blev splittet op, men det ved spillerne ikke medmindre de spørger Tress. Spillerne skulle gerne få den idé at ringe Tress op, men ellers kan du lade hende komme "tilfældigt" forbi, mens de er der (se afsnittet Tressie).

Almindelig eftersøgning vil vise følgende: Slå en Perception (5) test: Ved fire succeser oplyses det, at der er en stor hund i lejligheden, som har en lille sprøjte siddende i låret, og en lignende ligger lige i entréen. De er skudt fra en Narcoject Pistol. Det er over 4 timer siden, idet hunden virker (eller virkede, hvis spillerne gjorde noget ved den) meget frisk. Stats for hunden er Large Dog som i Et let run afsnittet.

Undersøger de lejligheden via Astral Space, slå da et Astral Perception (Intelligence) (6) test. Ved tre succeser får de at vide, at der har været to personer i lejligheden, og en rød streg af hævn sniger sig rundt omkring i rummet.



Tress, som er hendes streetname, er den ældste fra den gamle gruppe med Jari, Daryl, Jay og Moon Knight. Jay og Moon Knight er allerede blevet fanget af Daryl og sluppet løs i hans minilabyrint, og har ikke overlevet den. Jari er lige blevet sluppet løs i hans minilabyrint, og det er muligt at redde hende, hvis der bliver handlet hurtigt. Tress har overlevet på gaden ved at tilbyde sit speciale,



nemlig præcisionsskydning med riffel, hvilket har gjort hende meget kendt.

Efter at have prøvet at kontakte Jari via en hemmelig linje og ikke få kontakt er Tress begyndt at blive nervøs for Jari. Hun tager derfor hen til lejligheden, hvor hun møder spillerne. Når de en gang har mødt Tress, kan hun fortælle dem en masse, hvis de først etablerer et troværdigt billede af sig selv. Spil Tress som en sikker person, der ønsker informationer af SP'erne, men som ikke vil betale for dem, og derfor bruger sine taleevner og sin charme. Hvis det er muligt vil hun indgå en aftale med dem, der går ud på at SP'erne får info til at arbejde med, hvis de sørger for at få Jari ud i live. Jari vil sikkert også give dem en ekstra bonus, hvis de finder hende. Tress kan give dem nogle grundlæggende informationer, men er ikke i stand til at gå i detaljer medmindre hun får nogle stikord fra spillerne. Hun kan dog fortælle dem følgende:

- Jari blev set af sikkerhedsvagten ved bygningen få timer efter hun havde mødt spillerne. Hun blev ikke set forlade stedet.
- Det sidste run hun stod for var mod Renraku, hvor en højtplaceret ansat desværre blev skudt. Måske blev Jari beskyldt for det.
- Hvem personerne på 3D billedet i Jaris lejlighed er.

Hvis de spørger om den gamle gruppe, kan hun fortælle dem hvad hun ved om den (starten af Historien), men hun mener ikke det er særlig relevant. Lad ikke hende drage den røde tråd mellem den gamle gruppe og Daryl. Hvis spillerne spørger, kan Tress give Jay og Moon Knight's vidphone numre, men vil hellere selv ringe. Hun vil erfare at Jay har været forsvundet i en uges tid. At undersøge dette nærmere vil ingen information af relevans give. Et opkald til Moon Knight vil blive behandlet i det følgende afsnit. Hvis spillerne argumenterer godt nok for deres og Jari's sag kan hun godt blive overtalte til at tage med. Hun er kun en kilde til informationer som er nødvendige for spillerne. Klarer spillerne det ikke godt i "Hvilken vej?" afsnittet, kan Tress træde ind som den hvide prins, der kommer og redder prinsessen i sidste øjeblik.



Moon Knight er en elverkriger, der afskyr sollys. Han har trukket sig tilbage, og bor nu i et pænt hus i Bellevue området. I øjeblikket tjener han godt på at være vært for et natteshow, der bliver sendt på en større TV-kanal.

Han lever måske for godt, hvilket hans bulende mave og slappe kondition kunne tyde på. Hvis spillerne eller Tress kalder ham over en vidphone, vil han lyde ret nervøs og bede dem komme ud til hans hus for at tale sammen. Når de kommer derud, vil de se en sportsvogn, der står parkeret foran hans hus starte i højt tempo. Hvis en af SP'erne klarer en Perception (6) test, vil de se at der ligger en person på bagsædet. Det er Moon Knight, der ligesom Jari nu har fået et skud med en Narcoject. Bilen bliver kørt af Timothy Broadstreet, Daryls gamle allierede. Brug stats fra Former Company Man for ham. Herefter vil en biljagt sandsynligvis starte. Reglerne for biljagt er som specificeret i Riggers Black Book. Hvis det lykkes at fange Timothy i live, vil han gøre meget for at holde Daryls plan skjult. I et evt. forhør vil hans Willpower være 2 højere, når det gælder spørgsmål om Daryl eller planen.



På dette tidspunkt er spillerne ved at være klar over, at der er noget galt med Jari og hendes pludselige forsvinden. Spørgsmålet for dem er bare hvor de skal henad nu.



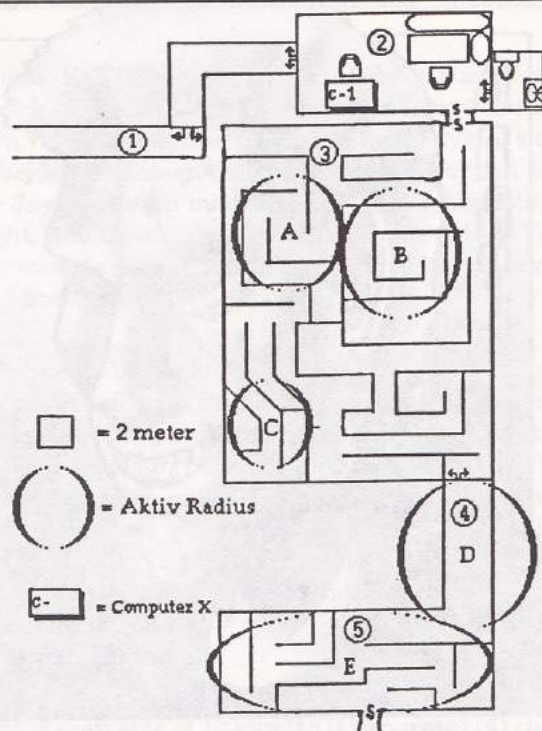


Svaret på det er Primal! Primal er blevet sat til at observere Tress, indtil det er hendes tur, og det har han så gjort. Han har derved opdaget spillerne og deres nysgerrige tankegang. Han har derfor arrangeret en afledningsmanøvre, som han selv leder, for at rette deres opmærksomhed mod noget andet. Er Timothy sluppet fra spillerne, vil han være med Primal i stedet for en af de to bodyguards, der er beskrevet nedenunder. Primal har lejet to bodyguards på Daryl's bekostning til at beskytte ham i hans afledningsmanøvre, som vil foregå efter de har været i Jari's lejlighed, eller på et andet tidspunkt, hvor de ingen ledetråde har mere. Med sin City Spirit's Accident Power virkende, vil han lancere et angreb på spillerne, samtidig med at de to bodyguards (Brug Street Samurai fra SR for en af dem og en Ork Mercenary (allergy: silver, severe) for den anden) vil fyre alt hvad de har mod gruppen for at holde dem i skak.

For at se om hver person er overrasket, slås en Reaction (5) test: Bare 2 succeser er nok til at man kan reagere normalt, ellers bliver man sprunget over i en runde. De to bodyguards vil ikke blive ved til de dør, men derimod flygte (eller prøve på) når de er Seriously Wounded eller mere. Primal har heller ingen intentioner om at ende sin karriere her og vil enten flygte eller overgive sig ved samme niveau. De to bodyguards ved intet udover at de blev lejet af Primal til at eliminere gruppen. Før kampen har Primal påkaldt en City Spirit med Force på 4 (Powers: Accident, Alienation, Concealment, Confusion, Fear, Guard, Search).

Primal ved en del ting om Jari og Daryl, som han under pres (Willpower 5!) vil afsløre. Han kender til Daryl's tilholdssted (laveste etage i et forladt parkeringshus i Redmond), han ved hvornår Jari dør: når hun er blevet spist af de paranaturlige dyr i hans labyrint, men mere ved han ikke, eller det vil sige: mere vil han ikke sige. Han kender også kombinationen for at nå den laveste etage i P-huset, samt hvordan man kommer ind af den gemte dør i labyrinten, men hvis det er muligt vil han ikke sige dette. Undersøger de Primal, har han udover 3000 nuyen i certified credsticks en sender, der åbner den hemmelige dør i Odysseus Labyrinten på en afstand af 20 meter.

Skulle det ske at Primal når at flygte, kan de stadig følge efter ham. Han vil tage tilbage til Daryl, medmindre han ved at han bliver forfulgt. Slå et Opposed Stealth check. Hvis Primal vinder med mindst 2 succeser, opdager han dem og når at slippe væk. I det tilfælde at Primal dør, ligger der en pocket computer, hvori Daryls adresse står, men kombinationen til elevatoren er der ikke.



Efter at have været igennem "Hvilken vej?", hvor det er meningen de skal fange Primal eller overtale ham til at fortælle dem hvor Jari holdes fanget, vil de sandsynligvis finde frem til P-huset i Redmond, hvor det så skulle være sidste etage. Elektriciteten i bygningen er ikke slået fra, og derfor virker to af de førhen ti elevatorer endnu. Hvis de stiger ind i en af dem og trykker på SL-5 (står for Sub-Level 5) ankommer de til en ganske normal parkeringsetage, dog med meget skrald og snavs. For at komme helt ned, skal man bruge en speciel kombination af etager, som kun Daryl, Primal og Timothy kender til. Et Electronics (6) test med mindst en succes vil også give det samme resultat, hvis man ved hvad man leder efter. Hvis de giver sig til at grave ned i de enorme skraldemængder, finder de ud af at der er nogle nedfaldsveje til en etage længere nede, som er blokeret af nedstyrtet beton.

De kan godt prøve utraditionelle metoder for at komme derned, f.eks. at skyde med højeksplosiv ammunition, men det vil tage mindst 10 skud. Inden i elevatoren er der en lem oppe i loftet, hvor man kan komme ud. I elevatorskakten kan anes endnu en etage med få problemer. Kommer de først derind, er de inde i gangen som vist på tegningen. For enden af gangen kan de se en forstærket dør. Der sidder også et sikkerhedskamera, hvorfra Daryl er blevet advaret om deres tilstedeværelse i det øjeblik de træder ind i gangen. Han har brugt dagen på at lege kat og mus med Jari og hvad han kalder sine "kæledyr". Med hjælp af en medaljon, som hænger i en halskæde på ham,



kan kan kontrollere dyrenes bevægelser. Den har en Force på 6 overfor en Resisted Success Test mod dyrenes Willpower. Når han først har opdaget spillerne vil han sende de to Dzoo-Noo-Qua hen imod indgangen til labyrinten. Det vil tage ham 12 runder at styre dem derhen, derfor er det vigtigt du tager tid på hvor lang tid de bruger før de kommer ind i labyrinten. Han vil midlertidigt indstille jagten på Jari, som er meget svækket.

Når de først er inde i labyrinten, vil han afskære dem vejen tilbage og sende sine kæledyr mod dem. Dræber spillerne alle dyrene vil han prøve at lukke dem inde og derefter flygte. Spillerne kan med en succesfuld Perception (5) test se at der er opsat kameraer og sensorer og en dekker kan slutte sig til computernet med et succesfuldt Electronics (4) test, hvis han ellers han kan nå kameraerne, der sidder 3,5 meter oppe. Daryls computersystem er et lille, uafhængigt et med Blue Security Rating over de få noder der er, så er man først inde er der ingen problemer. Der er ingen IC. Daryl er opslugt af tanken om hævn, og vil kæmpe til døden.

1. Her i gangen er der kun to skydedøre, den til elevatoren og den ind til Daryls rum (2). Der sidder et kamera for enden af gangen, som Daryl observerer spillerne komme i. Ligesom alle andre døre her i labyrinten, er de lavet af Construction Plastic, og har en Barrier Rating på 4.

2. Dette er ikke bare Daryl's kontrolrum, men også hans soveværelse samt køkken og bad, altså hans hjem. Når han ikke opholder sig her befinder han sig ude i byen. Der er en gemt dør, som fører ind til labyrinten her. Den kan åbnes på tre måder: vold, adgang til computeren el-

ler systemet den er tilsluttet til, samt ved at udsende et højfrekvens signal fra en "bipper", som Daryl og Primal bærer rundt med sig. Daryl vil være her, når spillerne kommer. Hvis han får problemer, vil han flygte gennem døren. Den åbner og lukker meget hurtigt.

3. Dette er første del af labyrinten, hvor de to Dzoo-NooQua, de to Hell Hounds samt Ghoul'en er. Aktiv Radius betyder hvor stort et område Daryl tillader dyret at går rundt i. De indre vægge er lavet af Thick Construction Plastic med en Barrier Rating på 8. Daryl vil bruge medaljonen til at få dyrene til at angribe spillerne. Er Tress tilstede, vil han gå efter hende først. Selv vil han forsøge at bruge dem som cover, mens han skyder med sin Ares Predator. Får spillerne vristet medaljonen fra ham, eller tvinger ham til at tabe den, vil han miste al kontrol over dyrene, som derefter vil angribe ham i blodig hævnørst. Det er ikke noget kønt syn. Når Daryl bliver presset, vil han flygte hen mod tunnelen i 5.

4. Gargoyl'en fornejer sig bestemt ikke her, men den har prøvet at komme forbi de forstærkede døre (Barrier Rating 8), men uden held foreløbig. Den får heller ikke lov til at vandre ned til Piasma'en (stålpladerne har en Barrier Rating på 12), så den er godt negativ. Der er ingen MagLock fra denne side, så er man først kommet ind her skal man sprænge sig ud igen, medmindre der er nogle på den anden side, der vil hjælpe en ud.

5. Piasma'en underholder sig med Jari hernede. I det nederste højre hjørne af stedet har Jari gemt sig, men Daryl har spærret adgangen med en stålplade. På bagvæggen er der smal tunnel bag en plade, der fører hen til kloaksystemet. Hvis Daryl flygter herhen, kan en ny jagt udspille sig.

A. DzooNooQua (2): Troll-lignende væsener, dog muligvis med HMHV-virusen, altså den der gør mennesker til "vampyrer". De er mere deforme og mindre intelligente end almindelige trolls. B 9/2, Q 5*2, S 10, C 1, I 3/3, W 4, E (5), R 4, Att 7S2, +1 Reach. Powers: Enhanced Senses (Thermographic Vision (der er helt mørkt i denne del af labyrinten)), Essence Drain, Magical Resistance. Weaknesses: Allergy (Sunlight, Mild).

B. Hell Hound (2): Store hundelignende væsener med kraftigere tænder og en dunst af svovl omkring sig. De udviser en vis form for intelligens og strategi. B 4, Q 4*4, S 5, I 3/4, W 3, E (6), R 6, Att 6M2. Powers: Enhanced Senses(Improved Hearing and Smell, Low-Light Vision), Flame Projection, Immunity to Fire.

C. Ghoul(1): Hvad man førhen kaldte en udød, men nu betegner som slumsindssyge. De hører ikke ind i noget øko-



logisk kredsløb og er derfor uønskede af alle og enhver. B 7, Q 5*4, S 6, C 1, I 4, W 5, E (5), R 4, Att 6L2 eller 6M1 stun. Powers: Enhanced Senses (Smell, Hearing), Weaknesses: Allergy (Sunlight, moderate), Reduced Senses (Blind).

D. Gargoyle (1): Eller levende statuer, som de også bliver kaldt. Denne her er træt af at være indespærret og vil gøre alt for at slippe ud. Den er på størrelse med et menneske, men har små vinger der giver den en Flying Multiplier på 4. B 10, 10/3, Q 4*3, S 8, I 2/4, W 4, E (5), R 3, Att 8S2. Powers: Concealment (Self Only), Enhanced Physical Attributes (Strength, once per day for 5d6 turns), Noxious Breath. Weaknesses: Vulnerability (Iron).

E. Dette er nok det farligste og største dyr Daryl har fanget, en Piasma. Det er et bjørnelignende dyr med store hugtænder, sort pels og et frygtindgydende brøl. B 11/2, Q 4/5, S 13, I 2/4, W 4, E 6, R 4, Att 9D2, +1 Reach. Powers: Enhanced Physical Attributes (Strength or Quickness, once per day each for 12D6 turns), Enhance Reactions, Enhanced Senses (Thermographic Vision, WideBand Hearing). Weaknesses: Allergy (Sunlight, Nuisance).

Hvis de redder Jari, vil hun være meget taknemmelig, hjælpe dem i svære situationer fremover, og komme med store summer i fremtidige runs. De vil også kunne regne med Tress' hjælp. Hvis Primal undslipper, kan han blive en farlig modstander en anden gang. Skulle Daryl undslippe, vil Tress og Jari mene det er bedst at slippe af med ham så hurtigt som muligt, og vil, hvadenten spillerne er for eller imod, leje nogle runners til at gøre ham kold - muligvis med spillerne. Her er basis for et godt jagtscenarie. Karmapoints til gruppen er som følger:

De beslutter at prøve at finde Jari	+2
De dræber Primal før de får info	-1
Jari overlever	+2
Jari dør	-2

Karmapoints uddeles efter reglerne i SR 160.



Ved alle de kontakter, som det er muligt at få informationer fra angives det antal succeser, der kræves for at få det maksimale antal informationer. Ved færre succeser, gives færre informationer.

Jari Sunima: Ønsker spillerne at bruge deres kontakter til at undersøge Jari's baggrund, kan enhver Street-con-

tact bruges. Et Etiquette (Street) (5) check slås. Ved fire succeser kan de få at vide at Jari er en fixer i Tacoma, der er en veteran indenfor branchen og en dygtig skytte. Hun arbejdede sammen med den samme gruppe i 10 år. Der var Jay, deckeren med sin ældgamle cyberdeck, Moon Knight, den elviske kriger der afskyede sollys, Tress, kvinden med de mange talenter og Daryl, som forsvandt efter at blive fængslet.

Daryl Ophard: Mistænker spillerne Daryl kan de prøve at støve noget information op, men der er ikke meget. Følgende kan de erfare, hvis de bruger en Government contact. Slå et Etiquette (Government) (4) check. Ved fire succeser oplyses det, at han sad i fængsel i 7 år for ulovlig færdsel på privat grund, besiddelse af ulovligt våben og forsøg på drab af sikkerhedspersonnel. Han fik en byggetilladelse for et år siden på Avondale Road 173. Det er et parkeringshus.

En Corporate contact fra et byggefirma kan fortælle følgende, hvis man slår et Etiquette (Corporate) (4) check med fire succeser: Daryl købte stort ind. Construction Plastic i enorme mængder og stålplader. De blev leveret for et års tid siden på Avondale Road 173. Det er vist et parkeringshus, han har renoveret.

Primal: Enhver Street contact kan give informationer om Primal, men en kontakt med magiske evner gør at man får en automatisk succes. Slå et Etiquette (Street) (4) check. Ved fem succeser oplyses det at han er en shaman i Redmond-området. Noget af en eneboer og en smule kujonagtig, hvilket ikke er underligt med Coyote som totem. Det siges at han arbejder for en vis Daryl nu.



Daryl Ophard

Data: 32 år gammel, blå øjne, langt brunt hår, europæer. Karma points: 2

Attributes: Body 3, Quickness 3, Strength 4, Charisma 2, Intelligence 3, Willpower 2, Essence 5.2, Reaction 3, Initiative 3+1d6; Dice Pools: Defense (Armed) 1, Defense (Unarmed) 4, Dodge 3, Skills: Etiquette (Prison) 6, Etiquette (Street) 3, Unarmed Combat 4, Firearms (Pistols) 3 (5), Car 4, Computer 4, Computer Theory 2, English 5, Stealth 3; Cyberware: Cybereyes (type 1) .2, Low-light .2, Datajack .2, Chipjack .2, Gear: Ares Predator II, Ares Light Fire 70, 3 Clips (15) for Heavy Pistol, FirePower: 2 Clips, Armor Clothing (3/0), Wristphone, Pocket Computer (30 Mp), 3 Stimulant Patches (Rat. 4)



Baggrund: Daryl har været indenfor shadowrunbranchen i over 10 år, men har desværre været afbrudt af 7 år i helvede - Wynaco Correctional Facilities i Auburn. Efter at have fået øjnene stukket ud blev han selvfølgelig blind, og regnede med at ulykkesforsikringen betalte et par nye, men den gjaldt ikke, hvis ulykken var som følge af kriminelle aktiviteter, så han måtte selv betale for dem. Det tog ham 2 år at skaffe penge nok, og i de to år fantaserede han sig til 1001 måder at dræbe den gamle gruppe på. I hans øjne, eller mangel på samme, var ulykken gruppens skyld, idet de havde efterladt ham alene med alle de paranaturlige dyr. To år uden andet at se andet end fantasimennesker og simsense-film gjorde ham en smule skør. Hans had til gruppen blev forvandlet til hans mål i livet; når han havde opnået sit mål ville hans liv igen blive normalt, overbeviste den mindre logiske del af hans hjerne ham om. Efter 4 år stod han til at blive løsladt, men kort forinden fandt nogle sikkerhedsvagter alle hans planer om mord på gruppen. Efter grundige psykologiske undersøgelser blev han tilbageholdt på stedet for nærmere undersøgelser. De varede i 3 år. Efter at have sluppet ud brugte han 3 år på at genopbygge sine planer om at hævn sig på gruppen. Hans mest absurde idé gennemførte han: en labyrint med paranaturlige dyr midt inde i byen. Han har allerede dræbt Jay, fanget Jari, og bedt Timothy om at skaffe Moon Knight. De mange år i fængsel har gjort ham så skør at han ser de fire gamle medlemmer af gruppen som fire dæmoner fra helvede, som han alene skal udslette. Daryl er ikke længere den atletiske person, han engang var. Hans mave hænger faretruende og kvinderne har plads til vinterforråd. Han har et farligt glimt i øjet, som sammen med plastiksmilet får ham til at ligne Jack the Ripper. En konstant nervetrækning ved det højre øje forstærker det billede. Han går kun i sort tøj.

Jari Sunima

Data: 35 år gammel, brune øjne, langt sort hår, japaner
Karma points: 3

Attributes: Body 2, Quickness 4, Strength 2, Charisma 5, Intelligence 5, Willpower 2, Essence 5, Reaction 4, Initiative 4+1d6; Dice Pools: Defense (Armed) 1 (3), Defense (Unarmed) 9, Dodge 4, Skills: Etiquette (Corporate) 3, Etiquette (Street) 5, Unarmed Combat 9, Firearms 7, Car 4, Biology (Parazoology) 3 (5), Japanese 7, Negotiation 6, English 5, Stealth 5, Throwing Weapons 3; Cyberware: Skillwires level 3 .3, Armed Combat 3, Athletics 3, Bike 3, Datajack .3, Telephone .5, Gear: Steyr AUG-CSC SMG, Colt America L36, 2 Clips (40) for SMG, 1 Clip (40) for SMG Stun Rounds, 2 Clips (9) for Light Pistol, Armor Clothing (3/0), Toyota Elite

Baggrund: Som en veteran indenfor shadowrunbranchen med et omfattende net af kontakter, rangerende fra medlemmer af parlamentet til en Street Mage, er Jari en

kvinde i sin bedste alder med et liv på kanten af loven. Hun gør det til en æressage at vælge de bedste "arbejds-tilbud" til sine "lærlinge", som hun kalder de grupper hun er fixer for. Hun ønsker dog ikke at kende runnerne personligt, da det kunne skade hende følelsesmæssigt, hvis personen skulle dø. Hun er på det punkt i sin karriere, hvor hun selv kan vælge hvilke job hun ønsker, men hendes valg er altid om hvilket job der giver hende størst profit. Lejemord afviser hun blankt, ligesom alt det der har med BTL og narko at gøre. På den måde håber hun at kunne påvirke sine lærlinge. Hun forstår at man skal holde øje med skyggerne i Seattle og hele tiden kigge sig over skulderen, men er imod idéen om livvagter. Hun har lært at forsvare sig selv og har overlevet på den måde i over 10 år. Jari holder sig pænt i form, selv i en alder, som få runners oplever. Hun har et charmerende sødt smil, som sammen med de halvjapanske øjne og de høje kindben giver hende et flot ansigt. Hun går altid klædt i det nyeste designertøj med de påkrævede Emotion Color bælt og halskæder. Hendes tøjsmag giver altid plads til en Colt America og ekstra clips.

Primal (Coyote Shaman)

Data: 23 år gammel, brune øjne, kort sort hår, native american
Karma points: 1

Attributes: Body 2, Quickness 3, Strength 1, Charisma 5, Intelligence 5, Willpower 4, Essence 6, Reaction 4, Initiative 4+1d6; Dice Pools: Defense (Armed) 1, Defense (Unarmed) 4 (6), Dodge 3, Skills: Conjuring 5, Etiquette (Street) 5, Unarmed Combat (Martial Arts) 4, Firearms 3, Bike 3, Magical Theory (Design), Sorcery (Spellcasting) 5 (7), English 7, Stealth 5; Gear: Enfield AS7 Shotgun, Ares Predator, 2 Clips (10) for Shotgun, 2 Clips (10) for Heavy Pistol, Real Leather (0/2), Wristphone, Pocket Computer (15 Mp), Portable Medicine Lodge (4), Powerball Focus (2) - ørerings Spells: Combat Spells - Mana Bolt 4, Powerball 4, Detection Spells - Personal Analyze Truth 2, Health Spells - Increase Reaction +2 3, Treat Serious Wounds 4, Illusion Spells - Physical Mask 6, Manipulation Spells - Control Emotions 2, Turn to Goo 4

Baggrund: Primal vil frem i verden. Han vil efterlade sit personlige præg på befolkningen, men er ligeglad med personligt omdømme. Derfor har han valgt at arbejde på en måde, hvor han påvirker firmaer og mennesker uden at de ved det. Han har valgt at samarbejde Daryl, fordi han finder ham fascinerende og lidt skør. Primal forsøger at klare opgaverne så godt som muligt, men hvis hans liv er i for stor fare, vil han trække sig tilbage for at kunne kæmpe endnu en dag. Primal går rundt i tøj bestående kun af ægte skind i sort. Han har lange øjenbryn, som næsten vokser sammen i midten. Hans ansigt afspejler en af de primitive (deraf navnet Primal) instinkter i mennesket - frygt. Dette billede forstærkes yderligere, når



han kaster formularer. Han er tynd og spinkel, men han udstråler alligevel en aura, som får folk til at kigge væk.

Tress (Dana Treske)

Data: 34 år gammel, blå øjne, langt sort hår, europæer
Karma points: 3

Attributes: Body 2, Quickness 4, Strength 3, Charisma 5, Intelligence 5, Willpower 5, Essence 6, Reaction 4, Initiative 4+1d6; Dice Pools: Defense (Armed) 4, Defense (Unarmed) 6, Dodge 4; Skills: Etiquette (Corporate) 4, Etiquette (Street) 7, Unarmed Combat 6, Firearms (Rifle) 7 (9), Car 5, Computer 4, Armed Combat 4, Negotiation 5, English 7, Stealth 4, Bike 4; Gear: Remington 950 (Sporting Rifle), Colt America L36, 20 bullets for Sporting Rifle, 2 Clips (9) for Light Pistol, Katana, Armor Jacket (5/3), Thermographic Goggles, Wristphone w. flip-up screen, Pocket Computer (30 Mp), 3 Stimulant Patches (Rat. 4), Yamaha Rapier

Baggrund: Dana er først i 30'erne, og er stadig meget aktiv. Hun har levet næsten hele sit voksne liv i Seattle og omegn. Hun har prøvet at forlade branchen et par gange, men livet blev gråt og kedeligt i forhold til hendes "normal" liv. Hun har arbejdet sammen med Jari, siden de

gik i high school sammen, og ser stadig ud som for 10 år siden. En ung pige med et stort smil og en velformet krop. Hun forstærker dette image ved at gå i modetøj for unge.

Handout 1

Mail Incoming
Mail Incoming
Read mail
Message is encrypted. Decrypt?
Yes

Seattle 18.9.50 / 17:36:18
From: Jari Sunima (LTG# 16206 (44-3404))
To:

> Jeg har en opgave til jeres gruppe. Beløbet er 1500 nuyen til hver, halvdelen før run'et. Det bliver det letteste run i jeres liv. Mød mig på den øverste etage af West Sophocles Parking Lot kl. 23:30 i aften <

End of message

BESØG COMIX!

COMIX ER FYNS FØRENDE SPECIALFORRETNING FOR:



- Danske tegneserier og albums
- Udenlandske tegneserier og albums
- Rollespil
- Strategiske spil
- Science-Fiction bøger
- Filmtidsskrifter
- Posters
- COMIX er for både børn og voksne

COMIX

COMIX
JERNBANEGADE 16
5000 ODENSE C
TLF. 66 11 36 58

COMIX
GÅSESTRÆDE 2
5700 SVENDBORG
TLF. 62 22 36 58