

RESERVOIR DUCKS

et scenarie til

Viking Con 16

af

Jesper Stein Sandal

System: Basic
Genre: Disney-Cyber-Action-komedie

Andeby 2023

Regnen siler vedholdende fra den mørke nattehimmels tunge skyer ned over byen. Lyset fra skyskraberne og lysreklamerne spejler sig i den regnvåde asfalt på byens boulevarder. I en mørk sidegade blinker lysene på en patruljevogn om kap med det røde neonskilt udenfor Joe's Mælkebar, der proklamerer, at her fås den originale »Sorte Andedam Milkshake«. Ved et bord i barens mørkeste krog, som Joe er så stolt af, sidder seks våde ænder og skuer tavst ud gennem de mørke glas i deres solbriller.

Er du til Jumbobøger, masser af eksplosioner og ublodig men stadig hårdkogt vold? Er du til fremtidens storbyer med alt hvad det indebærer af snavs? Savner du ingen forklaring på hvorfor det altid er nat og regner derude i fremtiden? Og frem for alt: har du humor? Kan du klare at udvide rammerne for vores elskede Disney-figurer, uden at gå over stregen? Så er du lige anden vi mangler, når Onkel Joakims Pengetank er blevet tømt grundigere, end en amerikansk husmor kan tømme en æske chokolade...

CENSUR

Reservoir Duck: 1. *slangudtryk, der bruges om en and, der ejes af en korporation og udfører lys-sky arbejde for denne (Reservoir ~ pengetank).*
2. *udtryk fra landbruget, der bruges om ænder, der opfedes til slagting og eksport ell. opmagasiner på overskudslager.*

Indledning

Velkommen til Reservoir Ducks. Scenariet, der eksperimenterer med Andeby og dens indbyggere. Et scenarie jeg har valgt at kalde en komedie, en genre der er lidt oversat på con'er, men som bestemt har fortjent en bedre skæbne. Lad os da også fra starten være enige om, at den stil vi i fællesskab skal præsentere for spillerne, er stilen fra de tegneserier vi kender i forvejen, men blandet med inspirationen fra andre grene af komediegenren. Konklusionen må blive, at **DETTE ER IKKE TOONS!!!**



Handlingsforløbet

Inden vi går i gang med selve scenariet, er det nok klogt, hvis vi lige ridser plottet op og fortæller, hvad der sandsynligvis vil ske i løbet af spillet.

B a g g r u n d

Året er 2023 og vi befinder os i et Andeby, hvor fremtidens våde, klamme mørke har sænket sig. Byen styres af de store korporationer, hvoraf Anderbilt Inc. og JVA Inc. er de største. Og det er da også i konflikten mellem disse to, at vores fortælling udspringer...

Ænderne er ansat af JVA Inc. for at bekriige en ny korporation, der har slået sig ned i Andeby og trængt sig ind på et af von And's vigtigste markeder: fastfood industrien. Firmaet kalder sig Darkwing Inc. og ledes af en mystisk figur i sort kappe og hjelm.

Darkwing Inc. er i virkeligheden et datterselskab af von And Industries, som Onkel Joakim har glemt alt om, at han havde udnævnt Højben til direktør for i dybeste hemmelighed.

Samtidig planlægger Anderbilt – i ledtog med Hexia de Trick, at rette et knusende slag mod JVA Inc. Han har indset, at når JVA lancerer deres nye biochip Duck666™ vil han blive slået helt ud af markedet for kybernetiske produkter, som efterhånden danner grundpillen i koncernens økonomi. Da planerne til chippen allerede ligger hos patent-

kontoret og forventes godkendt meget snart, og Anderbilts egne forskere ikke er langt nok fremme til at kunne svare igen, må han slå til et andet sted. Han planlægger derfor et indbrud i Pengetanken, hvor Bjørne-Banden skal hugge alle JVA korporationens pengereserver, så Onkel Joakim ikke har pengene til at betale de 2 fantasilliarder, det koster at få patentet registreret. Samtidig skal Hexia aflede Onkel Joakims opmærksomhed og stjæle Lykkemønten, så han ikke kan tjene nye penge. Således vil Onkel Joakim med ét slag være skakmat – eller hvad?

S e l v e o p g a v e n

Under et raid mod Darkwings hovedkvarter, kaldes ænderne omgående til Pengetanken: alt er væk. Så snart Onkel Joakim er kommet til hægtterne igen, bliver ænderne sat på opgaven: find pengene og især Lykkemønten. Anderbilt og Hexias plan ser ud til at være lykkedes.

Men ænderne giver som bekendt ikke op så let.



Spilpersonerne

A n d e r s

Den ældste, der altid ender med ansvaret for ændernes utallige ulykker.

Anders er den ansvarlige leder, der måske ikke altid slår helt til. Det er Anders, som von And henvender sig til, hvis han skal i kontakt med sine Reservoir Ducks.

Anders er en kende paranoid, og har derfor et rigtigt skydevåben gemt på sig. Han ved ikke, hvad han skal bruge det til, men han har det alligevel med sig for en sikkerheds skyld.

A n d e r s i n e

Kampmaskinen fra Syklubben

Andersine er gruppens nyeste medlem, men måske den der har flest talenter. Hun er både en dygtig skytte og har en fabelagtig evne til at glatte ud, når gruppen har dummet sig.

Hun er i virkeligheden hemmelig agent for Andeby Politi. Hendes opgave er at undersøge hvidvaskning af sorte penge i von And koncernen. Som agent er hun naturligvis udrustet med et rigtigt skydevåben.

R i p

Koordinatoren for gruppens aktioner

Rip fungerer mange gange som leder, specielt når det går hedt for sig. Han står muligvis til en forfremmelse, så han kan få kommandoen over sin egen Reservoir Ducks gruppe.

Rip er ligesom Anders lidt paranoid. Han tror, at gruppen har en forræder i blandt sig. Derfor er også han bevæbnet med et rigtigt skydevåben.

R a p

Veteranen med det tunge skyts

Rap har lang tids erfaring med korporationernes små indbyrdes krige. Han er specialiseret i at bruge de tunge våben, som gruppen har brug for til at yde dækning eller smadre forhindringer.

Rap blev skadet i kamp for mange år siden, men lægerne lappede ham sammen, og erstattede visse lemmer (næsten hele venstre side) med kunstige implantationer. Det kan ikke ses, og Rap gør også meget for at ingen skal opdage det.

Hans oplevelser i kamp har også gjort ham paranoid, og derfor er han også bevæbnet med et rigtigt skydevåben.

R u p

Det tekniske geni, der er uundværligt i denne højteknologiske tidsalder

Rup er tidligere ingeniør på von And's nu nedlagte atomkraftværk. Han er en ekspert i at bruge computere, og kan med sit kendskab til teknik og elektronik foretage småreparationer på Vims.

Han har fundet ud af, at Rip er bevæbnet, og har derfor anskaffet sig et skydevåben til at kunne forsvare sig selv, hvis situationen skulle opstå.

V i m s

En And-droide, der bare ikke kan undværes

Vims er en and-droide. Det vil sige, at han er en kunstig and med en computerhjerne. Men han er ikke en dræber, men derimod gruppen andet kloge hoved, og forsøgskanin (han kan ikke skades af meget andet end et velplaceret skud fra en Mag-Pulse riffel).

Vims er ikke bevæbnet, men tilgængelig kan de andre ikke skade ham med deres rigtige skydevåben.

Scenariets afvikling

Hvori vi vil diskutere forskellige teknikker, der kan gøre det lettere at køre selve scenariet. Desuden vil vi se nærmere på de kritiske punkter i plottet.

H a n d o u t s

Hvad er meningen?

Scenariet indeholder to handouts. De er begge konstruerede e-mails. De lidt kryptiske beskeder i bunden af begge e-mails er også en del af den fil, som brevene er gemt i. De afspejler, hvordan både Anderbilts supercomputer og Øjvind's hjemmefuskede programmer forhindrer modtagercomputeren i at afkode den elektroniske underskrift, der skal bekræfte brevenes autensitet. Den afslører nemlig samtidig afsenderens sande identitet, hvilket hverken Øjvind Ørn eller Anderbilt ønsker.

Anderbilts supercomputer er endda ekstra grov. Den går ind og ændrer i alle de vigtige filer på Øjvind's server, så alle chancer for at spore brevene er væk. Men ændringerne har jo tidligere mødt den superhjemmelige SCAM...

S p o r e n e s a f s l ø r i n g

La' vær' med å træk' os i næsen!

Det er vigtigt, så snart vi har med spor at gøre i et scenarie, at spillerne ikke føler, at de bliver trukket rundt ved næsen.

Det kan man undgå ved blot at være lidt tålmodig (men uden at tempoet går helt i bund). Man venter simpelthen med at udlevere sporene indtil spillerne selv beder om dem. I modsætning til den sædvanlige »push – pull« metode, kan man benytte »trold i æske« manøvren: i stedet for f.eks. at sige: „Der ligger en guldmønt på bordet“, venter man – og fylder eventuelle pauser ud ved f.eks. at lade bipersonerne handle eller snakke – indtil spillerne af sig selv spørger: „Er der noget særligt i lokalet?“ Så lader man dem rode lidt rundt, indtil de finder mønten.

På den måde trækker man kun spillerne ved næsen, hvis stikker den for langt frem.

Det gælder med andre ord om at pirre spillernes naturlige nysgerrighed. Det kan også i desperate situationer klares, hvis man altså har lidt elegance, ved at »komme til« at vifte dem om næsen med det næste handout (det er normalt nok, at lade dem få indtryk af, at de er tæt på at få udleveret et handout). Man behøver blot at få én spiller til at spørge, og situationen er reddet.

Er man rigtig diskret med sin manipulering, kan man ligefrem få spillerne til at tro de ved noget...



Darkwing Inc.

Ødipus-eksperimentet

Darkwing Inc. er egentlig bare en aflednings-månevne, idet spillerne ikke opnår andet end at jage sig selv, hvis de forsøger at grave for dybt i de vildspor, der peger på at Darkwing Inc. skulle stå bag. Idéen bygger på et emne vi diskuterede på Viking Cons forfatterweekend. Tak for det. Her kaldte Nicholas den »væseldyrseffekten« (Peter Plys har jo også tætte forbindelser til Disney, red.). Den går i al sin enkelhed ud på at man forfølger sig selv (Plys går i ring efter sine egne fodspor på jagt efter »væseldyret«). Problemet med at benytte den som hovedplot i et scenarie er, at den ikke er særlig konstruktiv. Derfor er den da også »bare« med for effektens skyld.

Skulle spillerne derimod blive helt vildt tændte på at skulle nakke Darkwing Inc., kan det klares ved at fremskynde afsløringen af sammenhængen mellem Darkwing og JvA Inc. De skal altså være velkomne til – hvis de insisterer – at bryde ind hos Darkwing Inc. igen, og konfrontere direktøren, Højben. Han kan forklare dem tingenes rette sammenhæng og sætte dem tilbage på det rigtige spor. Det er naturligvis ikke optimalt at skulle afsløre »væseldyret« før scenariet skal tones ud, men det kan altså redde situationen, hvis opklaringen er på vej ud i vinterbyggen.

U d s t y r

Andeby X-PREZ: Det mest udbredte kreditkort, som man kan betale med stort set alle steder.

Cola-Cola: Populær, sød kulsyretrik. Konkurrent til von And's Joa-Cola.

Mag-Pulse: Kraftigt, tungt våben, der på den kraftigste instilling kan sprænge en panserdør i småstykker. Meget effektivt våben mod kyborger og elektronik i det hele taget. Mag-Pulse riflerne udsender en kraftig rød sigtestråle, og umiddelbart derefter en magnetpuls. Genopladningstiden gør, at mange foretrækker de modeller med flere »løb«, der kan skyde væsentligt hurtigere, men samtidig vejer som en lille lastbil.

JvA Gold Card: Et kreditkort, der giver 0,0025% rabat på alle varer købt i von And's butikker.

MedicZap: Et lille elektronisk vidunder med to elektroder, der kan vækkes en lammet i løbet af et øjeblik. Den kan også bruges til at lappe skrammer sammen igen og foretage småreparationer på elektronik og mekanik.

Skydejern: Nogle af ænderne har »rigtige« skydevåben, der altså bruger blykugler (se også afsnittet om skydevåben nedenfor). Disse har normalt meget svært ved at ramme. Skyder man på en ubevæbnet er det dømt til at mislykkes. Er der derimod tale om f.eks. to skurke med hver deres skydevåben rettet mod hinanden, er risikoen for

at Disney forsikringen forsvinder, og man kan blive ramt og evt. dødeligt såret, endog særdeles stor. Dødsfald vil normalt aldrig forekomme, ligesom blodet sjældent vil sprøjte til alle sider. Men de er stadig farlige.

Stunzapper: Et meget udbredt våben, der anvendes af sikkerhedsvagter, forbrydere og politiet. De fleste modeller kan skyde op til 20 meter, mens visse riffeltyper kan skyde helt op til en halv kilometer (men ikke særligt præcist). Våbnet udsender en blålig stråle, der lammer målet ved kontakt. Den blå stråle er blot en ledestråle. Det er ikke nok at reflektere den. Den stråle der bærer effekten er usynlig. Den blå stråle sikrer blot, at den usynlige ikke kommer på afveje. Våbnene kan indstilles på forskellige styrker, der bestemmer i hvor lang tid offeret er lammet. som oftest vil lamnelsen fortage sig efter 5-30 min. Visse modeller kan dog lamme offeret i flere timer.



S y s t e m e t

Spilpersonerne har en række færdigheder, der beskriver deres evner med f.eks. skydevåben. Disse løber fra »elendig« til »fremragende«. Udover bare at give et generelt billede af spilpersonens egenskaber, kan de faktisk konverteres til et meget simpelt system, hvis du føler, at »der bare må terninger til«.

Spilleren ruller 1 sekssiders terning, og succesen afhænger af denne tabel

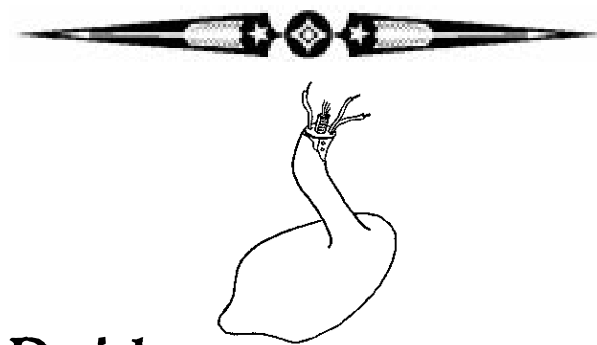
Tabel 1.1

Evne	Succes
<i>Elendig</i>	6+
<i>Ringe</i>	5
<i>Acceptabel</i>	4
<i>God</i>	3
<i>Fremragende</i>	2

En etter betyder selvfølgelig, at man har kvajet

sig (i større eller mindre grad). Man klarer altså, hvad man har sat sig for (måske?!?), hvis man slår det samme som, eller over, den værdi éns evner svarer til.

Pas særdeles meget på, hvis du lader terningerne råde i situationer, der involverer „rigtige” skydevåben. Her bør du i alle tilfælde, hvadenten du er til regler eller ej, lade din egen(!) dømmekraft bestemme udfaldet, der som oftest bør gå til dén side, der er mest frugtbar for fortællingen. Husk på, at i denne fortælling, er skydevåben farlige, men det er altid den truede, der sidder med kortene på hånden (i modsætning til den virkelige verden). Derfor bør den ubevæbnede have gode chancer overfor den som måtte ty til blykugler!



Drejebog

Nu kommer vi så til det essentielle: selve drejebogen. Opskriften, eller rettere: forslaget til, hvorledes handlingen kan bindes sammen, så meningen ikke helt forsvinder. Det er selvfølgelig instruktørens (eller her: GM'ens) ret, at ændre i drejebogen.

Det kan anbefales, at starte scenariet lige på og hårdt, så snart spillerne er færdige med at gennemlæse deres personer. Spørgsmål kan besvares umiddelbart efter anslaget er overstået og ænderne har fået deres opgave.

Det giver en bedre mulighed for at introducere spillerne for scenariets stemning og få dem ind på en tankebane, hvor de handler mere spontant, end hvis de sidder med næsen begravet i skemaet. På den måde tvinges de til hurtigt at komme ind i deres rolle.

Scene 1: Anslaget

I hvilket vi første gang møder ænderne på arbejde. De bryder ind hos Darkwing Inc. – blot for at blive afbrudt af et vigtigt opkald, netop som det var ved at blive rigtigt sjovt. Vims bliver »bustet« og må senere til reparation.

Vi indleder anslaget, og dermed scenariet med et zoom. Vi starter oppe over byen, zoomer ind på gaderne. Vi når til en høj betonmur, der oplyses af orange natriumlamper. Vi følger et reb op over muren, kaster et blik på den mørke kontorbygning,

vender blikket nedad mod de våde plæner. Ned – og standser foran vores »helte« – *the Reservoir Ducks*.

Ændernes opgave er enkel: træng ind i hjertet på Darkwing Inc. kontorbygningen og placér computerviruset i centralcomputeren.

For at komme ind til computeren, skal ænderne dog først lige forbi alarmsystemerne. Kameraerne kan klares med skud fra Mag-Pulse rifflerne, men døralarmer må klares med de medbragte computere eller lidt klippen i ledninger. Spillerne vil på dette tidspunkt være tvunget til at tænke kreativt, da de endnu ikke kender deres egne og medspillernes begrænsninger.

Husk på, at al den modstand de møder på vej mod hovedcomputeren, kun eksisterer for effektens skyld. Så hvis de insisterer på at sprænge dørene i luften så lad dem gøre det. Det vigtigste er at huske på, at det her kun er anslaget. Derfor må scenen ikke tage for lang tid. Bruger de hackermetoden til at trænge ind i bygningen, så lad det være den eneste forhindring, da det ikke er særligt spændende at blive ved med at se talkoder løbe over skærmen. Variér meget gerne typen af forhindringer (Disse er beskrevet i kapitlet *Steder: Darkwing Inc.*).

Når de endelig når hjertet af Darkwing Inc., supercomputeren »Darkwing«, bliver der tid til en lille pustepause. Vims og Rup kan gå i gang med at implantere viruset i computeren, hvilket vil tage ca. 20 min. (det tager tid at komme forbi sikkerhedsforanstaltningerne og forhindre at viruset bliver opdaget og ødelagt med det samme). Imens kan de andre holde vagt.

De har dog ikke fået tid til at vente særligt længe, før alarmerne fra deres armbåndscomputere begynder at hyle skingert.

Budskabet på displayet lyder:

Alarmkode 1:

KOM STRAKS TIL PENGETANKEN.

Den høje lyd får straks hovedalarmerne hos Darkwing Inc. til at gå helt amok. Vagterne begynder at strømme til, og den eneste vej ud, er at skyde sig igennem, ud til hovedindgangen og ud til bilen.

NB: Det er på vejen ud meget vigtigt, at Vims bliver skudt i »smadder«. Det vil sige, at en vagt rammer plet med sin Mag-Pulse riffel, og f.eks. en arm eller et ben falder af og nogle interne dele af elektronikken beskadiges. Han er stadig i stand til at snakke, men måske kan han ikke selv høre noget? Skaden er altså ikke så alvorlig, at han skal skrottes, men alvorlig nok til at kun Georg kan reparere ham.

Scene 2: Pengetanken

Onkel Joakim er rasende over tabet af pengene og ulykkelig over tabet af Lykkemønten. Ænderne sættes på opgaven og efterforskningen starter her på gerningsstedet.

Da ænderne vælter ind på Onkel Joakims kontor, er Albert netop ved at bære endnu en balje fyldt med tårer væk. Onkel Joakim fatter sig dog hurtigt, da han ser ænderne. Hans humør skifter fra sorg til vrede, og den går ud over hans Reservoir Ducks.

Under de sædvanlige trusler om, at de bliver gjort arveløse, hvis ikke de finder hans penge og især hans Lykkemønt, sender han dem ud for at fange forbryderne.

Tyvene har tilsyneladende tømt Pengetanken for guld, ved at de indefra har boret hul i ydermuren og boksvæggen, og så har »suget« pengene ud. Lykkemøntens montre er knust.

Ingen steder i pengetanken er der nogen spor. Hverken finger- eller fodaftryk.

Robotvagterne fungerede tilsyneladende ikke under røveriet, og hushovmesteren (og sikkerhedschef) Albert var faldet i søvn (Hexia havde bedøvet ham med en puf-bombe).

Scene 3: Video, Video, Video!

Efterforskningen lægger vejen forbi Onkel Joakims IT-sikkerhedschef. Videoovervågningen var sat ud af drift under indbruddet. Et defekt kamera har dog optaget »noget« på backup båndet.

Sammen med Albert, kan ænderne ved selvsyn se, at ingen af overvågningskameraerne har optaget noget under indbruddet. Et enkelt kamera har dog slet ikke optaget noget i lang tid. Albert kan forklare, at kameraets forbindelse til hovedcomputeren er i stykker, og at kameraet derfor har optaget på den gammeldags manér, nemlig et videobånd (se også afsnittet *Spor: Kamera 4*).

I kælderen findes det forældede backupsystem, hvor båndet kan findes efter lidt roden rundt.

Billederne er meget flimrende og uskarpe, men viser faktisk en person, der slæber noget tungt forbi kameraet. Man kan ikke se hvem det er eller hvad han/hun slæber.

Albert tilbyder at rense billederne og forstørre dem. Imens kan ænderne besøge Georg for at lappe Vims sammen igen.



Scene 4: Georgs Værksted

Vims skal lappes sammen. Derfor må ænderne lægge vejen forbi Georg Gearløs. Her får de præsenteret nye opfindelser og møder for første gang Anderbilts supercomputer, SCAM.

Mens Vims bliver lappet sammen, er der rig mulighed for at snuse rundt mellem hylderne i Georgs værksted.

Her findes alt fra automatiske spejlægsvendere til usynlighedsbælter (endnu på forsøgsstadiet, men som kan udlånes senere, hvis de insisterer på f.eks. at bruge dem til at raide Anderbilt).

Georg fortæller gerne om sine opfindelser, og da SCAM (se afsnittet: *Spor: SCAM*) ankommer til værkstedet, får de naturligvis at vide, alle de nye ting den kan.

Umiddelbart efter at SCAM er ankommet og Vims har fået lagt nyt skind på for at dække sammenføjningerne, indløber de redigerede billeder fra Albert i Pengetanken. De viser tydeligt en Bjørne Bandit, der er ved at slæbe noget boreudstyr.

Scene 5: Bjørnejagt

De rensede billeder indløber og afslører Bjørne Banden som gerningsmænd. Skumle kontakter og Plutonet må tages i brug for at få deres adresse.

Ænderne ved nu, hvem der har tømt Pengetanken (de havde nok en anelse i forvejen). Problemet er nu, at de ikke ved, hvor Bjørne Banden holder til. Det vil være oplagt at bruge det alvidende Plutonet, men f.eks. har Rip kontakter indenfor politiet, som måske kan hjælpe (det kan de ganske rigtigt men det koster).

Det bliver ikke billigt, men til gengæld vil der ikke gå forfærdelig lang tid før ænderne får Bjørne Bandens adresse:

Slyngelstien 13

Scene 6: Slut for Bjørne Banden

Bjørne Banden fanges i deres tilholdssted. De benægter alt, men afsløres af en guldmønt, som Anders kun kender alt for godt.

Bjørne Banden er ved at fejre det vellykkede kup, da ænderne stormer stedet (lad dem endelig lege SWAT team hvis de har lyst). De kan derfor ikke gøre meget andet end at række hænderne i vejret og overgive sig.

De benægter naturligvis ethvert kendskab til indbruddet i Pengetanken. Ænderne skal da også være velkommen til at gennemsøge campingvognen. Men Bjørne Banden har forregnet sig. Selvom det er almindeligt at betale med guldmønter i Andeby,

genkender Anders en guldmønt (se afsnittet *Spor: Guldmønten*) der ligger på bordet under affaldet fra bandens festmåltid.

Således afsløret vil Bjørne Banden forsøge at stikke af, eller måske uskadeliggøre ænderne. Så skyd pæren i stykker, vælt køleskabet, knus et par ruder, slå lidt på tæven, lad spillerne skyde vildt omkring sig, men lad ikke Bjørne Banden slippe væk.

Nu vil der så ske ét af to:

Banditterne når ikke at slippe væk, og det er nu op til ænderne at få dem til at samarbejde. Det kan ske ved forskellige trusler (f.eks. ved at true med at slette deres Plutonet abonnement eller smadre computeren). De vil da modvilligt føre ænderne til Svømmehallen på Cornelius Blisands Skole, hvor banden tror deres penge ligger sikkert gemt.

Er du og spillerne i stødet, kan du lade Bjørne Banden nå ud til deres lastbil, og lade ænderne optage forfølgelsen i Anders' bil. Den heftige biljagt kan så foregå gennem hele Andeby og evt. først ende når de når Cornelius Blisands Skole. Her kan banden evt. slippe fra dem, og først blive fundet ved klageråbene fra Svømmehallen, da banditterne opdager, at deres penge er væk.

Scene 7: Snydt Igen?!?

Bjørne Banden viser ænderne vej til Cornelius Blisands Skole, hvor pengene skulle være gemt i svømmehallen. Desværre er bassinet tømt for hver en klink, og alt hvad der er tilbage er en hånlige hilsen fra deres arbejdsgiver.

Bjørne Banden havde skjult pengene i bassinet i den gamle svømmehal, men da de kommer dertil sammen med ænderne, er bassinet tomt (bortset fra en seddel, hvor der står: „tak for hjælpen”).

Det går hurtigt op for dem, at de er blevet narret, og tilbyder derfor at hjælpe ænderne.

De kender ikke bagmanden bag aktionen, men de har en e-mail, hvori planen beskrives, liggende på deres computer.

Scene 8: Et Hurtigt Sideskift

Bjørne Banden er rasende og tilbage i deres tilholdssted udleverer de deres e-mail (Handout 1 – e-mail I). Jagten fortsætter.

Ænderne får adgang til Bjørne Bandens computer, men det eneste der er interessant, er en e-mail, hvori planen beskrives. De øvrige breve er slettet.

Scene 9: Informationsmotorvejen

Bjørne Bandens e-mail giver spor, der kræver hjælp fra det alvidende Plutonet. Folk må spørges. Og bestikkes. Eller trues.

Bjørne Bandens e-mail indeholder nogle navne på postservere, der muligvis kan bruges til at spore afsenderen.

Det viser sig hurtigt, at sagen er mere kompliceret end som så. Det tætteste ænderne kan komme på at identificere afsenderen er en »Eagle«, der har koblet sig på Plutonet fra Darkwing Inc. hovedserveren.

På Plutonet er der erfarne hackere, der mod betaling (penge eller gratis von And software. Måske et enkelt password eller to), vil afsløre, hvilken hacker, der har brugt navnet »Eagle« og benyttet Darkwings server.

Der vil derfor ikke være vanvittigt svært at skaffe Øjvind Ørns navn og adresse i løbet af kort tid.

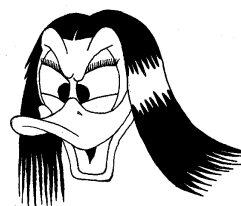
Scene 10: Ørnens Styr

Øjvind Ørns lejlighed stormes. Ænderne finder hans e-mails. Bagmanden afsløres. (Handout 2 - e-mail II)

Da ænderne stormer Øjvind Ørns lejlighed, er han i færd med at indkøbe elektronik via Plutonet. Han er ubevæbnet og trængt op i en krog, og vil helst undgå kamp, så hans udstyr ikke kommer til skade. Derfor overgiver han sig med det samme, men er ikke særlig samarbejdsvillig. Han nægter at have været i nærheden af Darkwings server og slet ikke Pengetanken.

Ænderne kan dog ved en gennemøgning af selve lejligheden (der er ingen spor på hans computer), finde den lille gule Post-it mærkat, der henviser til hans midlertidige filkatalog på Darkwings server. Her ligger den interessante e-mail (*handout 2*), hvor ænderne gerne skulle lægge mærke til, at Anderbilts computer »SCAM« står nævnt flere steder.

Hvis spillerne har lyst, må de meget gerne få fornøjelsen af at smadre Øjvind inventar inden de tager hen til Anderbilt.



Scene 11: Raid mod Anderbilt

Angrebet mod Anderbilts kontor sættes ind. Anderbilt overmandes. Hexia stikker af. Pengene findes. Lykkemønten mangler stadig. Forfølgelsen af Hexia starter.

Det viser sig ikke at være så let igen, at trænge ind i Anderbilt bygningen. Der er dog 3 veje ind: Taget (kræver flyvedims), Kælderen og hovedindgangen. Den sidste kræver virkelig mod på at skyde sig gennem de horder af sikkerhedsfolk, der beskytter bygningen (men hvis nu Georgs usynlighedsbælter virker?).

I kælderen er der færre sikkerhedsfolk, og samtidig finder man vareelevatoren, der går direkte til øverste etage. Til gengæld er det også her lastbilerne med pengene holder parkeret (så måske er der flere vagter end forventet?).

Taget kræver lidt mere forberedelse, men til gengæld kommer man udenom sikkerhedsfolkene (man skal i stedet igennem en heftig panserdør).

Når ænderne braser ind på Anderbilts kontor, er han og Hexia ved at fejre den vellykkede aktion (det er trods alt kun et par timer siden).

Hexia fyrer en masse pufbomber af, så det er umuligt at se en hånd for sig. Røgen udløser brandalarmen og sprinkleranlægget. Anderbilt trækker sin Super AA Mini Stunzapper og begynder at skyde vildt omkring sig (han er elendig til at ramme).

Før der rigtigt kommer kontrol over situationen igen, er Hexia forsvundet. Anderbilt er ikke svær at overmande, og sikkerhedsfolkene holder sig på afstand, når ænderne har fat i ham.

Anderbilt kan fortælle, at pengene er gemt i lastbilerne i kælderen, men at Hexia har Lykkemønten. Han ved ikke hvor hun bor, men han ville godt lige tale med hende igen om hendes lille forsvindingsnummer...

I kontoret findes Hexias taske, der rummer et par vigtige ledetråde (se afsnittet Spor: Hexias Taske). Nemlig magnetkortet til låsene på von And's nedlagte atomkraftværk i udkanten af byen, hvor Hexia har sit gemmested.

Scene 12: Atomkraft

Ænderne finder ud, hvor Hexia holder til. Atomkraftværket besøges. Inspektøren forhøres. Der vises vej til Hexias gemmested.

Ude ved von And's »nedlagte« atomkraftværk mødes ænderne af den aldrende inspektør, Raptus von And. Han benægter alt om Hexia (som han er forelsket i, suk), indtil han evt. bliver truet med en Stunzapper. Nok vil han beskytte Hexia, men han er ingen helt.

Modvilligt kan han vise dem vej til kontrolrummet i Reaktorhal 1, hvor Hexia har indrettet sig.

Scene 13: Reaktor N° 1

Hexia er i gang med sin onde plan. Hun overgiver sig ikke uden kamp, men vælger at stikke af, da overmagten er for stor. Jagten sættes ind.

Hexia er imidlertid ikke i kontrolrummet, men gennem vinduerne ud mod selve hallen, kan ænderne se hende nede ved den åbne reaktorindeslutning.

For at komme ned til hende, skal ænderne igen gennem en labyrint af stålbroer, trapper, stiger og små elevatorer.

Hexia ser dem derfor komme, og vil ikke give sig uden kamp. Ænderne bliver bombarderet med pufbomber (som ikke påvirker Vims). Hun løber dog lidt for hurtigt tør, og vælger derfor at fortrække. Det er nu tid til at jagten gennem hele kraftværket kan sættes ind med heftige dueller på pufbomber, Stunzappere, skumslukkere, kraner og hvad man nu ellers kan finde af farlige genstande sådan et sted.

Scene 14: Jagten Slutter

Hexia trænges op i en krog efter en kort romance. Anderbilt vender tilbage for at få hævn. Lykkemønten reddes.

Vims er imidlertid upåvirket af Hexias pufbomber, og derfor er det formentlig ham, der indhenter hende først. Hexia er imidlertid brændt en smule varm på denne maskuline, modige and, og vil tilbyde ham et liv i sus og dus, hvis han vil komme med hende (Vims vil formentlig ikke fatte en brik, medmindre spilleren slet ikke gør og i stedet tænker med...).

Hvis tingene ikke bliver pinlige for Vims, kan han få et velrettet skud med Stunzapperen ind på Hexia, der ellers er fremragende til at dukke sig, men som her har sænket paraderne.

Hvis ikke Vims kan handle, er muligheden åben for en af de andre, for at lave et imponerende skud på afstand.

Således med Hexia lammet, kan ænderne vriste Lykkemønten fra hende.

Inden ænderne får besluttet sig for, hvad de vil gøre med hende, dukker Anderbilt op og gnækker, at det skal han nok tage sig af. Hun kan f.eks. få lov til at æde hans bowler.



Scene 15: Onkel Joakim Giver Is

Opgaven er afsluttet. Pengene er tilbage i Pengetanken. Lykkemønten tilbage i sin montre. Anderbilt har ædt sin bowler. Alt er ved det gamle.

Ænderne har nu løst deres opgave. Pengene er skaffet tilbage og Lykkemønten er reddet ud af kløerne på den slemme heks.

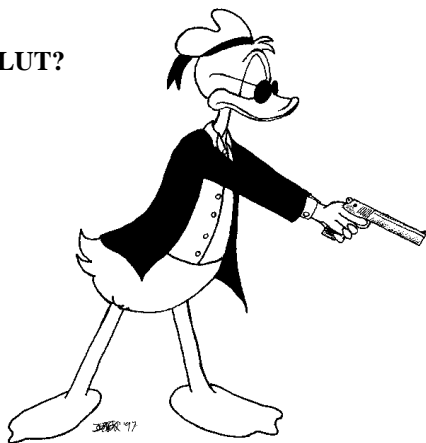
Onkel Joakim er lykkelig og roser dem til skyerne, og er endda så generøs, at han tilbyder dem en is (en lille én selvfølgelig). Men det er ikke slut endnu...

Scene 16: Jeg Er Truslen, Der...

Før isen er pakket ud, brummer samtaleanlægget. »Darkwing« er kommet. Højben afslører sig. Onkel Joakim græmmer sig.

Sekretæren (frk. Rappesen) melder, at »Darkwing« er kommet. Ind på kontoret spadserer en and (?) med sort kappe, sort dragt med elektroniske dimser og en sort, lukket hjelm (ja, gu' ligner han Darth Vader, red.). Han tager hjelmen af og blottet sit bølgede slikhår (ja, gu' er det Højben, red.). Højben undrer sig over den forvirring han ser og spørger, om det ikke var i dag han skulle aflægge besked om årsregnskabet? Onkel Joakim slår sig meget hårdt for panden og udstøder en lyd fra en anden tegnefilm. Han er netop kommet i tanke om, at *han* faktisk selv ejer Darkwing Inc...

SLUT?



Næh, ikke helt. Vi mangler lige et par scener, der kan opstå i kampens hede.

De tre mulige Tarantino scener:

Virkeligt kritiske scener, der kun kan ende galt.

En Tarantino scene, er en scene, hvor så mange som muligt i billige jakkesæt peger på så mange forskellige som muligt med meget store skydevåben.

Sådanne scener kan opstå i scenariet, da de fem af spilpersonerne faktisk er bevæbnede. Og da en-

kelte af dem ikke helt arbejder for dem de giver sig ud for at arbejde for, er der en lille risiko for, at Tarantino scener kan opstå.

For Anderbilt!

Rup arbejder i virkeligheden for Anderbilt, og medmindre han synes det er federe at arbejde for von And Inc., er der en god chance for, at han vil sætte sig til modværge, når de begynder at true hans arbejdsgiver. Og et rigtigt skydevåben er et ret heftigt argument.

Nu er det nok!

Nu har Andersine jo heller ikke helt rent mel i posen. Derfor er der god chance for, at hun vil forsøge at anholde de andre, og et godt sted at forsøge den slags, vil være netop som Hexia er blevet fanget.

Der fik jeg jer!

Skulle hun have større ambitioner, kan det være, at hun vælger at vente, indtil hun finder ud af, at Onkel Joakim ejer Darkwing Inc. Således kan hun nemlig afsløre hans pengevaskeri.



Bipersoner

I dette kapitel, finder du en grundig beskrivelse af de personer, som spilpersonerne måtte støde på i løbet af scenariet.

Albert

Pengetankens sikkerhedschef

Steder: Pengetanken.

Spor: Kamera 4

Motiv: At gøre det hele godt igen.

Rolle: Albert har ansvaret for alt i Pengetanken som Onkel Joakim ikke selv kan styre (eller vil styre). Bl.a. har han ansvaret for sikkerheden. Det er da også ham, der viser ænderne rundt på gerningsstedet, og hjælper dem med at rense billederne fra Kamera 4.

Fremtoning: Om end knust over at have svigtet, beholder Albert som altid det kølige overblik. Han er som regel nemmere at snakke med end Onkel Joakim. Han føler at det hele til dels er hans skyld, og er derfor meget ivrig efter at hjælpe ænderne.

Anderbilt

Scenariets ene hovedskurk

Steder: Anderbilt Inc. Hovedsæde i Andeby

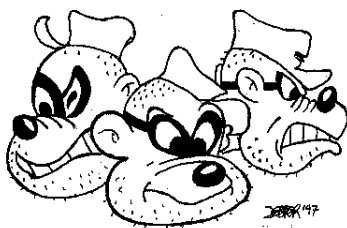
Spor: Hexias Taske. Pengene

Motiv: At knuse JvA Inc. med ét slag

Rolle: Har planlagt aktionen mod Onkel Joakim sammen med Hexia og har hyret Bjørne Banden og Øjvind Ørn til jobbet.

Efter at aktionen mod von And er gennemført, holder Anderbilt lav profil (bortset fra at sende sin supercomputer til reparation og fjerne pengene fra Cornelius Blisands Skole). Han dukker da heller ikke op før ænderne står i hans kontor og forlanger pengene og Lykkemønten udleveret. Han er blevet lun på Hexia og bliver derfor meget skuffet, da hun stikker af under tumulten. Derfor vil han selv opsøge Hexia når han har ædt sin bowler, og igen dukke op, netop som klimakset er på sit højeste. Her vil hans opgave primært være at få Hexia ned med nakken (han vil fortælle ænderne om hvor pengene er, hvis han ikke allerede har gjort det, mod at få Hexia udleveret, så han kan få sin personlige hævn).

Fremtoning: Ærgerrig, hensynsløs forretningsmand



Bjørne Banden

Andebys værste forbrydere

Steder: Bjørne Bandens Gemmested.

Spor: Guldmønten. e-mail I

Motiv: Penge. Genere Onkel Joakim. Hævn over bagmanden (Anderbilt).

Rolle: Bjørne Banden gjorde det grove arbejde for Anderbilt og Hexia, da de brød ind i Pengetanken efter at Øjvind Ørn havde sat det computerstyrede sikkerhedssystem ud af spillet. De kørte pengene væk i lastbiler og gemte dem i svømmehallen på Cornelius Blisands Skole.

Da de finder ud af, at de er blevet narret, er de mere end ivrige efter at hjælpe ænderne, og de viser dem derfor det eneste de har fra den mystiske bagmand der hyrede dem, nemlig den e-mail Anderbilt sendte dem med den endelige slagplan.

Fremtoning: Når ænderne møder Bjørne Banden er de ved at fejre det vellykkede kup og er derfor i højt humør. De kommer dog ned på jorden igen, da de ser at deres bytte er væk og humøret skifter til vrede.



Georg Gearløs

Opfinderen, der leverer til alle Reservoir Ducks

Steder: Gearløs' Værksted

Spor: »SCAM«

Motiv: At undgå voldelige fjender.

Rolle: Georg er en sladretante. Han elsker at fortælle om sine opfindelser, hvilket han da også flittigt gør mens han reparerer Vims. Georg arbejder for alle, både fordi han bliver grebet af en opgave, men også fordi han gerne vil undgå fjender. Det er nok også meget klogt i en by, hvor man ikke har tradition for at behandle sin fjender særligt pænt. Georg har således både leveret sikkerhedssystemer til Darkwing Inc. Ekstraudstyr til Vims og en supercomputer til Anderbilt Inc.

Netop denne computer kommer til reparation mens Georg er ved at lappe Vims sammen. Han fortæller derfor ænderne om dette vidunder allerede tidligt i scenariet, selvom de først finder ud af, at e-mails'ne til både Bjørne Banden og Øjvind Ørn er afsendt fra den. Og så husker de forhåbentlig, hvor de har set den, og hvem der ejer den.

Fremtoning: Georg er meget spontan og kan let distraheres, hvis han pludselig får en idé. Han kan generelt opfinde alt, men ikke alle hans opfindelser er lige nyttige, selvom han selv kan blive lige så begejstret for en vandkølet æggedeler som for en 3D skanner i lommestørrelse.

Hexia

Scenariets virkelige hovedskurk

Steder: Anderbilt Inc. Hovedsæde i Andeby. Det nedlagte atomkraftværk

Spor: Ingen (Lykkemønten)

Motiv: At omsmelte Lykkemønten til en magisk amulet.

Rolle: Hexia har planlagt kuppet mod von And sammen med Anderbilt. Han tror de arbejder sammen, men i virkeligheden har hun planlagt det hele, blot med det formål at få fat i Lykkemønten. Hun havde til gengæld ikke planlagt at Anderbilt skulle forelske sig i hende, og derfor er hun ikke allerede stukket af, da ænderne stormer hans kontor. Hun benytter chancen til at stikke af og tage til det forladede atomkraftværk. Her vil hun begynde forberedelserne til at omsmelte Lykkemønten i Reaktor nr. 1. Det tager dog så lang tid at få blottet reaktorkernen, selv med brug af trylle-

remser, at hun først lige er klar, da ænderne ankommer til værket.

Hvis der er tid til det i finalen, det vil sige, hvis de begynder en jagt gennem hele værket, er det ikke utænkeligt, at Vims kan lokke mønten fra hende. Hun bliver nemlig forelsket i ham ved første blik, og bliver selvfølgelig slemt skuffet, da hun opdager, at han er and-droide.

Fremtoning: Hexia er ikke smuk, men tiltrækkende. Hun er egoist ud det ekstreme. Aldrig gør hun noget der ikke er til hendes fordel og helst kun hendes fordel. Hun er ikke ond. Ondskab er bare et godt våben, hvis man har ambitioner, der er så store som Hexias.



Onkel Joakim

Verdens rigeste and

Steder: Pengetanken

Spor: Ingen

Motiv: At få sin Lykkemønt og sine penge tilbage. At få Darkwing ned med nakken. At undgå at blive afsløret angående sine ulovlige transaktioner.

Rolle: Onkel Joakim er primært ændernes arbejdsgiver, men de er samtidig også hans familie og eneste håb om at få pengene og Lykkemønten tilbage. Han truer dem selvfølgelig med, at de bliver gjort arveløse, hvis de ikke finder skurkene (hvad er der tilbage at arve, hvis de ikke finder dem? red.).

Derefter træder Onkel Joakim i baggrunden i resten af scenariet, indtil ænderne muligvis igen står i hans kontor i scenariets udtoning.

Fremtoning: Skrupelløs og temperamentsfuld. Når ænderne første gang møder ham, bærer hus-hovmesteren den ene balje efter den anden væk, fyldt til randen med hans tårer (som naturligvis kan sælges videre). Han er knust over tabet, men skifter hurtigt humør, da ænderne når frem, og vender sin vrede imod dem.

Raptus von And

Den ulykkelige inspektør

Steder: Det nedlagte atomkraftværk

Spor: Hexias Skjulested

Motiv: At beskytte hans elskede Hexia

Rolle: Raptus er inspektør på von And's nedlagte atomkraftværk. Han er samtidig ulykkelig forelsket i Hexia, der nu bor i en af de forladte, men

stadig fungerende reaktorbygninger.

Når ænderne ankommer til værket, vil han sidde i vagtboligen og vil naturligvis lukke dem ind, indtil han finder ud af, hvad deres motiv er. Så vil han straks begynde at benægte, at Hexia skulle bo på værket. Der skal dog ikke mange trusler med en stunzapper til, før han bryder sammen og indvilliger i at vise dem vejen. Mens han viser dem vej, vil han jamre sig over, hvordan Hexia afviser hans tilnærmelser, men samtidig forsikrer han dem om, at han stadig elsker hende.

Fremtoning: Raptus render rundt i sin hvide kittel med kuglepenne, lommeregner og uglet hår. Han var fysiker på værket, indtil von And valgte – officielt – at lukke værket. Von And lukkede dog aldrig værket, men lod det køre videre, fuldautomatisk styret af computere. Raptus blev ansat som inspektør for at holde nysgerrige væk og hans næb lukket.

Øjvind Ørn

Hacker, hyret af Anderbilt

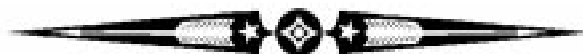
Steder: Øjvind Ørns Lejlighed. Plutonet.

Spor: e-mail II

Motiv: Penge. At triumfere over Georg Gearløs.

Rolle: Øjvind blev hyret af Anderbilt (han ved naturligvis ikke at det er Anderbilt, der har hyret ham) for at han kunne sætte Pengetankens sikkerhedssystemer ud af spil, mens Bjørne Banden tømte boksen og Hexia stjal Lykkemønten. Han har fået en forudbetaling, der er nok til at han kan komme i gang med at bygge den computer han selv har designet. Hvad han ikke ved er, at Anderbilt aldrig havde tænkt sig at give ham resten af betalingen, men derimod lade hans egne Reservoir Ducks »fjerne« ham.

Fremtoning: Øjvind er en rigtig nørd. Han kommer sjældent uden for en dør, men klarer sig ved at kommunikere via Plutonet med ligesindede. Han benægter naturligvis ethvert kendskab til at have sat von And's sikkerhedssystem ud af drift, men hvis man nu truer med at ødelægge hans computer...



Steder

I dette kapitel vil du få en grundigere beskrivelse af den kulisse, som scenariet udspiller sig i. Mange af stederne kender du sikkert i forvejen, men vi skriver som sagt anno 2023, og derfor er det ikke sikkert, at alt er ved det gamle...

Bemærk at stederne er forsøgt sorteret »in order of appearance«

Andeby

I fremtiden er det altid mørkt og regnfuldt. Solen står tilsyneladende aldrig op. Andeby oplyses kun af trafikken, gadelamperne og noenreklamerne. Byen er fyldt med snavs og der er en spændt stemning af frustration. Regnen forvandler byens lys til et sørgmodigt, uvirkeligt skær, der understreges af sirenernes hylen gennem natten, som ulve der tuder mod månen.

Andeby er anno 2023 en våd storby, som ingen kan overskue og ingen kan kontrollere. Byen har på én gang fået mere liv og samtidig virker den død, fordrejet.

Samfundet har skiftet fra et pænt demokrati til et samfund domineret af de multinationale korporationer, og hvor borgeren egentligt er ligeglad. Resterne af f.eks. et politi eksisterer stadig, men korruptionen gennemsyrrer hele systemet.

Byens bygninger er af beton, stål og glas med store, faldefærdige kvarterer af bygninger fra det 20. århundrede. Centrum er et område på flere kvadratkilometer, hvor der kun er liv om dagen. Om natten er det kun korporationernes vagtkorps der kommer derind. Von And's Pengetank ligger nøjagtigt i midten af denne betonørken.

Indbyggerne i Andeby passer sig selv, medmindre de er involveret i de kriminelle handlinger, der som tiden går bliver mere og mere accepterede, idet politiet intet kan stille op alligevel.

Darkwing Inc.

Omgivet af en høj mur og grønne plæner, ligger denne tietagers sorte kontorbygning i udkanten af Andebys forretningscentrum. Lyset fra halogenlamperne reflekteres i den blanke facade af sort glas.

Darkwing Inc. er en hypermoderne, state-of-the-art, high-tech kontorbygning med en facade af sort glas. Bygningen er ikke særlig høj, hvis man sammenligner med de øvrige bygninger i kvarteret, men til gengæld dækker den et stort areal. Indgangene til bygningen er bevogtet af kameraer

og bevægelsessensorer (der kan sættes ud af spillet med en Mag-Pulse riffel). Desuden overvåger et hold på min. tre bevæbnede (Stunzappere og Mag-Pulse rifler) vagter hver indgang.

Mellem hver etage skal man igennem et sikkerhedstjek. Det er system af bevægelsessensorer, metaldetektorer og identifikationsrutiner. Hver sikkerhedspost styres af en AI mini-computer.

Supercomputeren »Darkwing«, som ænderne skal ødelægge, står på øverste etage, og de skal således igennem ti sikkerhedstjek. Medmindre de vælger at kravle gennem ventilationssystemet. Så skal de nemlig kun igennem to (ind og ud).

På hver etage patruljerer et hold på tre vagter (der kan tilkaldes flere vagter fra andre sektioner af bygningen, hvis tingene begynder at brænde på). Derudover er grundplanen ikke vigtig. Det vigtigste er blot, at det fremstilles som en high-tech kontorlabyrint med lange korridorer og smarte alarmsystemer. En udfordring.



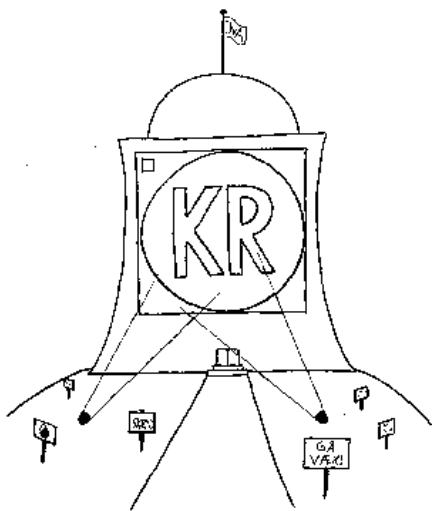
Pengetanken

Midt i Andebys jungle af kontorbygninger i glas, stål og beton, ligger en græsklædt høj, hvorpå JuA Inc. hovedsædet ligger. En stålkasse med skarpe kanter, badet i et orange lysskær fra natriumlamperne på plænen. Der er kun ét vindue i bygningen, vinduet hvor man af og til ser Joakim von And's silhuet i de sene nattetimer.

Pengetanken ligger midt i Andebys centrum, et flere kvadratkilometer stort område, kun med skyskrabere af beton, stål og glas. Der er hektisk aktivitet om dagen, hvor folk arbejder i kontorene, men efter mørkets frembrud siges det, at området, bortset fra korporationernes vagtkorps, kun bebos af Joakim von And efter mørkets frembrud. Alle andre forretningsfolk styrer forretningerne hjemmefra, eller overlader kontrollen til computeren.

Pengetanken er spækket til bristepunktet med de nyeste alarmsystemer. Det er i hvert fald det indtryk von And gerne vil give Andebys kriminelle elementer. I virkeligheden benytter von And et tyve år gammelt system, der er sluttet til hans supercomputer. Alt i alt giver det et system, som hans

forsikringssselskab (hvis han havde et) aldrig ville godkende. Vagterne er kyborger af ældre model, bevæbnet med Stunzappere og Mag-Pulse rifler. Pengetanken indeholder, udover den store boks med guldet, von And's kontor og det store arkiv med supercomputeren »DUCK II 9000«. Det er også i et sidelokale til arkivet, at rummet med Lykkemønten er indrettet. Alarmsystemerne her er mere avancerede, men stadigvæk kan de slås fra via »DUCK II 9000«. Alle disse lokaler ligger på øverste etage.



Georgs Værksted

Værkstedet må være ret stort, og alligevel er pladsen knap. Fra gulv til loft finder man elektronik i alle tænkelige afskygninger. Printkort blinker med deres farvede dioder. Robotter stirrer tomt ud i luften med deres elektroniske øjne. Og computere, oscilloskoper, transformatorer og airconditionen lægger en dyb bas under elektronikens kakofoniske symfoni af bippelyde.

Georg er et rodehoved. Han har et kæmpestort værksted og alligevel er pladsen knap. Overalt er der reoler eller bare dynger af elektronik, plastik, kunstfiber, stål og guderne må vide hvad ellers. Men ventilationen virker godt, så lokalet er forbavsende køligt, når man tager den store mængde tændt elektronik i betragtning.

I et hjørne af værkstedet har Georg indrettet en »operationsstue«, hvor han arbejder med de androider han får ind. Samtidig er det hjørne, det sted i værkstedet, hvor der er mest plads. Derfor bliver Anderbilts supercomputer »SCAM« også stillet her, mens den venter på at blive repareret. Så det er nærliggende for Georg at fortælle ænderne om vidunderet, mens robotterne lægger ny hud på Vims.

Bjørne Bandens Gemmested

Gemt bag et faldefærdigt plankeværk, holder en campingvogn af ældre model. Den holder på en mark mellem en skrotplads og Andebys nye rensningsanlæg. Der strømmer et varm lysskær ud af de små vinduer og bader de store stabler af tomme pizzabakker og den gamle lastbil i en gyldent skær.

Bjørne Banden bor i en gammel campingvogn. Den er parkeret på en brakmark (Slyngelstien 13) mellem Andeby Skrot og Andebys nye kemiske rensningsanlæg.

Udenfor ligger stabler af ragelse og pizzabakker (Darkwing's Pizza). Desuden holder bandens gamle lastbil parkeret i indkørslen.

Indenfor er der sparsomt møbleret med et køleskab, en gammel computer, en nøgen pære og et bord fyldt med pizzabakker (banden er ved at spise, da ænderne dukker op. Faktisk møder de pizzabudet på vejen).

Cornelius Blisands Skole

Kun halvdelen af den gamle skole ligger der endnu. Resten er opslugt af et nyt fabriksbyggeri, der tilsyneladende er gået i stå. Tilbage står de faldefærdige bygninger, hvor kun rotterne og edderkopperne færdes. Ingen borgere i Andeby har vovet sig ind på området, efter at entreprenørerne fandt landminer under nedrivningen.

Den nedlagte skole, der blev bygget i midten af det 20. århundrede, er revet halvvejs ned for at give plads til et nyt byggeprojekt, der imidlertid er gået i stå for flere år siden. Under nedrivningen opdagede man, at grunden som skolen ligger på er oversået med gamle landminer. Hvordan de er havnet dér er der ingen der ved, men de spredte kratere vidner om, at det ikke bare er en skrøne. Byggeprojektet på grunden blev da også indstillet, først for at fjerne minerne, siden fordi selskabet som stod for opførelsen gik konkurs.

Skolen er forladt og burde være blevet revet ned for mange år siden, men som sagt står halvdelen af skolebygningerne der endnu.

Blandt andet står skolens svømmehal endnu. Og det var i de tomme bassiner, at Bjørne Banden havde gemt pengene efter Anderbilts ordre.

Skolen har stadig sit inventar, og derfor giver støvet og de visne blade den et ret »spooky« look.

Øjvind Ørns Lejlighed

Der er graffiti på væggene i opgangen, men man bemærker det næsten ikke. Man er travlt optaget af at holde sig for næsen. Folk må kende hinanden her, for man kan høre alle skænderierne, kabeltv-stationerne og de karakteristiske lyde fra de unge, håbefulde eksperimental-musikere.

Øjvind Ørn bor i en rodet etværelses lejlighed i en boligblok, der forhåbentlig har kendt bedre dage. Lejligheden er fyldt til randen med snavsetøj, pizzabakker (Darkwing's selvfølgelig), opvask, tomme flasker og naturligvis computerudstyr. Og netop computerudstyret er skyld i de 32° der er i lokalet. Derudover er væggene overklistret med tekniske tegninger (Øjvinds drøm om selv at blive en stor opfinder). Reolerne er fyldt med computer-manualer og diverse lagermedier.

Anderbilt Inc.

Anderbilt bygningen er altid en sydende heksekedel af aktivitet. Folk siger, at dette er den bygning i hele Andeby, der har den største computer-aktivitet. Og når man ser dette monument af en skyskraber, forstår hvad de mener. Når aftenen falder på, oplyses bygningen indefra af et uvirkeligt blåt skær, der stammer fra de utallige computerskærme, der venter på morgendagens travle arbejdere.

Anderbilt Inc. holder til i en skyskraber med 121 etager. Anderbilts kontor dækker hele den øverste etage, med sekretariatet på de tre underliggende. Resten af bygningen indeholder administrationen for Anderbilt Inc.

Anderbilts kontor er indrettet med mahogni-paneler og -møbler, der sammen med stukloftet (gipsloft, smykket med ornamenten og figurer, red.) og parketgulvet med de tykke, ægte tæpper, giver indtryk af den engelske herregårdsstil. Kontoret har naturligvis alt hvad man kan ønske sig af moderne kommunikations-udstyr. I et hjørne kan man se skraber på gulvet, fra der hvor SCAM stod, før den blev sendt til reparation.

Der er tre måder at komme ind i bygningen på: man kan spadsere ind gennem hovedindgangen, og tage sig af de vagter der måtte stille sig i vejen (hvilket er en del). Man kan trænge ind gennem den mindre bevogtede vareindlevering i kælderen. Eller man kan lande på taget. Den sidste løsning er samtidig den, hvor man er tættest på Anderbilts kontor. Hvis man starter fra bunden, skal man enten kæmpe sig op ad trapperne (hvilket tager min. et kvarters tid), eller tage elevatoren. Tager man elevatoren kan turen gøres på 5 min. med tre elevatorskift undervejs. Dertil kommer vare-elevatoren, der normalt kun bruges, hvis ekspres-elevatorene er uden af drift, men som på 7 min.

uden stop undervejs, kan bringe én op til 121. etage (en dygtig elektronikmekaniker kan »overtale« den til at gøre turen på 3 min. op og 1 min. ned. Men så har den også kørt sin sidste tur).

Sikkerhedsfolkene i bygningen, som der er en del af, er alle bevæbnet med Stunzappere og Mag-Pulse rifler.

Atomkraftværket

I udkanten af Andebys gamle industrikvarter, ligger von And Værket, som et monument over en nu forsvunden tid. Engang skulle dette værk levere strøm til hele Andeby, men folk ville ikke have atomkraft i deres baghave. Derfor blev værket lukket og et nyt blev opført langt uden for byen. Men værket er stadig omgivet af pigtrådshegn og oplyses om natten, for som von And's eksperter har sagt, vil der gå flere årtier, før man kan rive det ned.

Værket, der blev opført for tyve og lukket for ti år siden, er kæmpestort. Fire reaktorer, der var de første i verden til at opnå nytteværdier, der nærmede sig de 100%. Den enorme grund, værket ligger på, er godt tilbygget. Der ligger det enorme anlæg til oplagring af brugt brændsel. Køletårnene. Og endelig selve værket. Fire store betonbygninger, fire reaktorhaller.

Værket blev som sagt officielt lukket for ti år siden, men hvad offentligheden ikke ved er, at værket skam kører i bedste velgående endnu. I dag kører det bare fuldautomatisk, styret af computere. Som von And sagde ved den hemmelige indvielse, undgår man nu menneskelige fejl.

Værkets facade og selve grunden er godt oplyst ved nattetide, men indenfor må man bruge lommelygte eller forsøge at tænde den røde nødbelysning. I reaktorhallerne har man dog det blå skær fra kølebassinet omkring reaktorindslutningen til at oplyse i hvert fald den nederste del af hallen. Over hele værket skal man igennem et sandt forhindringsløb for at komme frem. Stålbærende og -platforme udgør den væsentligste del af indretningen, og det er med andre ord den perfekte kulisse til at skubbe folk ud over kanten.

Hexia har indrettet sig i kontrolrummet ved Reaktor nr. 1, som er den reaktor hun vil bruge til at omsmelte Lykkemønten.

Værket er en sand labyrint, så hvis ænderne skal have nogen som helst chance for at finde rundt, skal de først bruge Raptus von And til at vise dem vej til Hexia, og hvis det skulle komme så vidt, at de må jage hende rundt i værket, får de god brug for den GPS navigationscomputer, som Georg installerer i Vims, mens han er til »service«.

Spor

I dette afsnit gennemgår vi de spor, der henvises til i løbet af handlingen og i afsnittet om bipersoner. Bemærk at alle sporene har et navn, som er gennemgående i hele scenariet.

e-mail I

Handout nr. 1

Bjørne Bandens hemmelige ordrer

Steder: Bjørne Bandens Gemmested

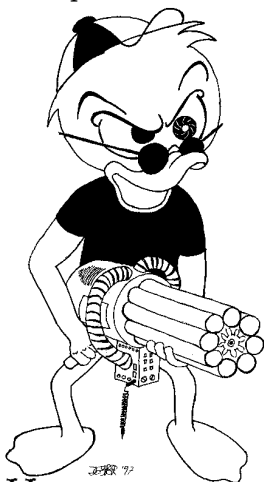
Personer: Bjørne Banden

Opdagelse: Bjørne Banden er mere end villige til at hjælpe ænderne i det øjeblik de finder ud af, at Anderbilt har snydt dem og fjernet pengene. Derfor viser de ænderne den e-mail som Anderbilt har sendt dem med deres endelige ordrer.

Sporet: Udover at forklare planen (hvornår B.B. skal hente lastbilerne, hvornår alarmsystemerne bliver afbrudt og vagterne distraheret og endelig hvor pengene skal køres hen), er »mail-headeren« det egentlig interessante. Den giver nemlig en masse Plutonet adresser, som man kan bruge som udgangspunkt for en eftersøgning på Nettet (og som i sidste ende vil lede til Øjvind Ørn).

Fælder: e-mailen ser ud til at være afsendt fra Darkwing Inc., men det er kun fordi Øjvind Ørn tilfældigvis har benyttet deres server som mellemstation.

Noter: Til dette spor hører Handout nr. 1



e-mail II

Handout nr. 2

Anderbilts afslørende e-mail til Øjvind Ørn

Steder: Øjvind Ørns Lejlighed

Personer: Øjvind Ørn, Georg Gearløs

Opdagelse: På siden af den største skærm, sidder en gul Post-it mærkat med påskriften:

HUSK: darkwing.dwi/tmp2/SuperUser/mail/red-tape/

Den gule Post-it mærkat er ikke helt nem at finde i rodet i lejligheden, men de fleste af de andre mærkater, der også sidder på skærmen huskesedler såsom: „husk at optage Disney Sjøv kl. 19”.

Sporet: Den adresse der henvises til, er Øjvind Ørns midlertidige e-mail bibliotek, som han har oprettet på Darkwings server (uden at de ved det naturligtvis). Der ligger kun to breve i biblioteket, nemlig Anderbilts bekræftelse af den aftalte betaling og Anderbilts sidste e-mail: „operationen gik som planlagt”.

Kigger man nærmere på de to mails, kan man se, at de er afsendt fra en server, der bare hedder: »SCAM«. Ænderne vil muligvis kunne huske den fra deres besøg hos Georg, og ellers kan en hurtig forespørgsel på Nettet fortælle, at det er Anderbilts nye supercomputer.

Fælder: Ingen.

Noter: Til dette spor hører Handout nr. 2

Guldmønten

En mønt fra Pengetanken

Steder: Bjørne Bandens Gemmested

Personer: Bjørne Banden

Opdagelse: På bordet i Bjørne Bandens campingvogn, ligger en skinnende guldmønt, præget i anledning af Cornelius Blisands 50 års jubilæum i 1983. Anders kan genkende den (det er hans skyld, at den skinner), og den stammer da også fra Pengetanken. Mønten er temmelig nem at få øje på, selvom den ligger mellem tomme pizzabakker (Darkwing's).

Sporet: Mønten stammer fra Pengetanken, og således falder Bjørne Bandens påstand om, at de intet kender til indbruddet, til jorden. Det kræver derefter ikke meget overtalelse, før én af banditterne bryder sammen, og forklarer, at pengene ligger gemt i svømmehallen på Cornelius Blisands Skole.

Fælder: Ingen.



Hexias Taske

Et magnetkort viser vej til Hexias skjulested

Steder: Anderbilt Inc. Hovedsæde i Andeby

Personer: (Anderbilt)

Opdagelse: Ænderne kan, når røgen i Anderbilts kontor har lagt sig, ikke undgå at finde tasken, selv ved en overfladisk gennemsøgning (løber de med det samme efter Hexia, vil Anderbilt muligvis gemme tasken, eller tage den med sig ud for selv at finde Hexia).

Sporet: Hexias sorte laktaske indeholder udover læbestift og pudderdåser, et magnetkort (se billede). Kortet er meget slidt, hvilket også er grunden til at Hexia netop har fået lavet et nyt, men endnu ikke har smidt det gamle ud.

Hvis kortet i sig selv ikke er vejviser nok, kan Georg genskabe informationerne i magnetstripen, der fortæller, at kortet bruges til låsene på von And's nedlagte atomkraftværk.

Fælder: I tasken ligger også en reklame-kuglepen fra Darkwing's Pizza. Hexia har lånt den af Raptus, der igen har fået den af det pizzabud, der plejer at levere hans aftensmad.

SCAM

Anderbilts supercomputer på Georgs værksted

Steder: Georgs Værksted.

Personer: Georg Gearløs

Opdagelse: Ved at nærlæse Anderbilts e-mail til Øjvind Ørn, er det let at se, at brevene er afsendt fra en maskine kaldet »SCAM«. Denne maskine (supercomputer) er ænderne tidligere stødt på i Georgs værksted, hvor den kom til reparation mens de var der.

Skulle de have glemt det, vil der ikke gå lang tid efter en forespørgsel på Plutonet, før de får sammenhængen at vide.

Sporet: Georg fortalte dem om supercomputeren, da den ankom til værkstedet, og han fortalte også, at den ejes af Anderbilt. Derfra er der ikke langt til at nå den konklusion, at det må være Anderbilt, der står bag det hele.

Computeren er den hurtigste Georg endnu har konstrueret (hvilket siger ikke så lidt, red.). Regnekraften er stor nok til f.eks. at kunne lave simulationer af stjernebevægelserne i en galakse i real-time. Samtidig åbner noget af den nye teknologi mulighed for at udforske Plutonet på en helt ny måde. Computeren kan nemlig indeholde næsten al den information der ligger på nettet (!). Og endda automatisk opdatere informationerne efterhånden som de indløber. Sådant en teknologi giver naturligvis Anderbilt en enorm fordel, da han således kan få et bedre og hurtigere overblik over f.eks. aktie-udviklingen over hele verden.

Fælder: Der er en lille risiko for, at spillerne er blevet fikserede på den idé, at det er Darkwing Inc. der står bag det hele. I så fald er der intet andet at gøre, end at lade dem gøre hvad de vil. Hvis de vil bryde ind i Darkwings hovedsæde, så lad dem gøre det. De vil da møde Højben, som jo er direktør for Darkwing Inc., og kan udrede trådene for dem.

Kamera 4

Et defekt videokamera har »fanget« noget

Steder: Pengetanken, Georgs Værksted

Personer: Ingen (Albert)

Opdagelse: Under efterforskningen i Pengetanken, vil ænderne utvivlsomt møde Onkel Joakims IT-sikkerhedschef (ja rigtigt gættet. Han har en slående lighed med Albert, Onkel Joakims hushovmester). Han er meget uheldig over, at hans sikkerhedssystem ikke har virket efter hensigten. Da de gennemser video-overvågningen, er der et »hul« på ca. tredive min., netop mens indbruddet skete. Et enkelt kamera (Kamera 4) har dog slet intet optaget. Albert kan fortælle, at kameraet har været i stykker et stykke tid, men at det kan være, det har optaget på det indbyggede backup-bånd. Kameraet har ganske rigtigt optaget »noget«, men billedet er for utydeligt til at man rigtigt kan se noget. Albert tilbyder at rense og forstørre billedet, men det vil tage nogle timer.

Resultatet indløber mens ænderne er i Georgs Værksted.

Sporet: Det rensede bånd viser tydeligt en Bjørne Bandit, der slæber noget tungt udstyr forbi kameraet (udstyret er et kæmpebor, der blev brugt til at lave hul i Pengetankens ydermur).

Fælder: Ingen.



Baggrund

I dette kapitel ser vi bl.a. nærmere på, hvordan hele plottet er opstået. Vi vil også gå yderligere i detaljer med handouts'ne.

Darkwing Inc.

Onkel Joakim har ikke bare glemt, at han selv ejer Darkwing Inc., men også *hvorfor* han oprettede selskabet.

Darkwing blev i al hemmelighed oprettet som et tilsyneladende selvstændigt selskab, der under dække af at drive en fastfood-kæde, skulle vaske penge for JvA Inc. De lå nemlig inde med en stor

bunke sorte penge indtjent ved salg af illegale chips på den sorte børs.

Der var tale om ulovlige chips såsom TriggerHappy™, Nam'67™, And-Arkist™ m.fl. Disse chips blev produceret på von And's fabrikker i Gåserød og smuglet ind i Andeby, hvor de blev distribueret til Andebys underverden.

JvA Inc. tjente ikke alene penge på salget af disse chips, men også på at levere sikkerhedssystemer, der kunne beskytte borgerne i Andeby, mod den voksende kriminalitet.

Onkel Joakim havde dog aldrig regnet med at Darkwing skulle være mere end blot et lille firma, som ingen ville bemærke, men takket være Højbens ulidelige held, er selskabet i dag indehaver af Andebys næststørste fastfood-kæde Darkwing's Pizza.

Flintesten Holding Inc.

Flintestens selskab, der for det meste opererer i Gåserød, spiller tilsyneladende ikke nogen rolle i scenariet...? Forkert! Flintesten har længe investeret i von And's selskaber, ene og alene med det formål at få Anderbilt ud af byen, så Flintesten selv kan få en bid af Andebykagen.

Når Flintesten så selv ville rykke ind i byen, kunne han endelig indtage den plads som Onkel Joakims ærkerival, han så længe har været fortrængt fra af den yngre Anderbilt.

Da Flintestens effektive efterretningstjeneste får nys om kuppet i Pengetanken, sætter han straks alle kræfter ind på at overvåge efterforskningen. Derfor vil mange af de svar, ænderne får fra f.eks. Plutonet, være afsendt fra Flintestens hackere.

Hexia

Hexia er i virkeligheden hjernen bag Anderbilts store plan. Hun har lokket Anderbilt til at sætte hele sit finansimperium på spil, i den tro, at JvA Inc. ville ødelægge det hele, når deres nye chip kom på gaden.

Hexia ved godt, at Anderbilt sikkert ville have gjort klogere i at vente, og så prøve at konkurrere med Onkel Joakim, ganske som altid.

Men Hexia har brug for at købe sig tid. Havde hun bare listet forbi alarmerne og robotvagterne, og snuppet Lykkemønten, ville hele eftersøgningen blive rettet mod hende. Og så plejer det jo at mislykkes...

Derfor skal pengene også stjæles. Onkel Joakim vil sikkert stadig insistere på at Lykkemønten er vigtigst, men alle spor vil pege på dem, der har stjålet pengene.

Og hvem plejer det at gå ud over, bortset fra Hexia selv? Bjørne-Banden og Anderbilt selvfølgelig. Derfor lokker hun Anderbilt til at høre Bjørne-

Banden til et indbrud i Pengetanken, for med alle de amatører involveret, kan det kun gå galt. Forhåbentlig vil det give Hexia tid nok til at gennemføre omsmeltingen af Lykkemønten.

Desværre har Hexia forregnet sig. Hun troede det ville være nemt at slippe af med Anderbilt igen, efter operationen, men folset er blevet smaskforelsket i hende, og nu insisterer han på at blive gift med hende. Så da ænderne braser ind på Anderbilts kontor og ser de to skåle i champagne, skyldes det, at Hexia ikke har kunnet slippe væk, uden at Anderbilt ville blive såret og måske gøre noget dumt, der ville spolere hendes plan.

Men Anderbilts opmærksomhed har ikke været forgæves. Et blødt punkt dybt inde i Hexias sjæl er vågnet, og derfor når hun at forelske sig i Vims under scenariets dramatiske afslutning, blot for at blive såret og vred, da hun opdager, at han er And-droide.



Kybernetik

Selvom alt kan lade sig gøre med hensyn til biomekaniske og kybernetiske implantationer, er det stadig strengt tabu. Det skyldes især de ulovlige eller dårlige chips, der kan få folk til at gå amok. Derfor er der ingen med implantationer, der ligefrem skilter med det, medmindre de gerne vil have et image, der skræmmer folk.

Derimod er brugen af kemiske stimulanser almindeligt udbredt og accepteret.

Cyberspace

Er ikke meget anderledes end det cyberspace vi kender i dag. Der er ikke noget med, at folk bevæger sig »ind« i cyberspace iført heldragter, og nærmest kan leve derinde.

Man har selvfølgelig eksperimenteret med det, men man lavede aldrig udbredte netværk, da forsøgspersonerne havde vanskeligt ved at håndtere cyberspaceuniverset.

Derfor ser man i dag ingen, der bevæger sig rundt i et sådant cyberspace, andet end for sjov, informationer fås meget hurtigere ved traditionelle terminaler. Til gengæld kan man her få alt at vide og mere til.

Plu t o n e t

Plu t o n e t er den del af cyberspace, hvor den største del af trafikken foregår. Det er her man finder informationerne, livsvigtige såvel som ligegyldige. Denne del af bredbåndsnettet betrædes af alle. Både hackeren og bankmanden.

D a r k w i n g s S e r v e r

Øjvind Ørn benytter sig af Darkwings server, da han afbryder Pengetankens alarmsystemer. Det gør han fordi det er en relativt ny og hurtig server, som han har oprettet en hemmelig konto på (uden Darkwing Inc. vidende naturligvis).

Det hænger faktisk sådan sammen, at hvis ænderne havde gennemført aktionen mod Darkwings centralcomputer et par timer tidligere, ville Øjvinds programmer ikke have virket. Dermed var måneders planlægning gået tabt og Bjørne Banden var spadseret lige i armene på von And's sikkerhedsfolk.

V å b e n

Spilpersonerne er alle udrustet med diverse våben (stunzappere og MagPulsevåben). Men hvad er forskellen på dem og hvor effektive er de? Den bedste reference er tegningerne til spilpersonerne. De skulle gerne give et nogenlunde indtryk af hvad det er for en størrelse våben de forskellige render rundt med. Navnet er en anden ledetråd. Jo længere og mere kryptisk et navn, jo mere avanceret er våbnet.



Credits:

Idé, tekst og layout: Jesper Stein Sandal

Illustrationer: Jesper Stein Sandal

Redaktion: Jesper Stein Sandal

Sats: 10 pkt. Century Schoolbook i MS-Word 97+Adobe Pagemaker 6.5

Tak til:

Viking Con og Erebors forfatter-weekend for hede diskussioner om fonte og Star Wars

Mere Information:

Jesper Stein Sandal

Vognporten 14, 714

2620 Albertslund

43 62 37 37 - 17 14

vonand@pengetanken.dk

<http://www.pengetanken.dk>

Enhver lighed med tegneseriefigurer, opdigtede som virkelige, er fuldt ud tilsigtet, og da alle rettigheder ejes af gode gamle DWs (eller er det WD?) firma, sker kopiering af dette scenarie, elektronisk såvel som mekanisk, fuldstændig ansvarsløst.

Handout 1

[BEGIN]

Message-ID: 0984375-130.94.234.121; recieved 01:23:06-05-03-23 by from X-mailer post.darkwing.and with: sorteper.disney.com, badguys_bbs.and, edison.gearløs.and, post2.darkwing.and, 130.94.234.121; MIME version 7.14

Til: 161-167@bb-post.skurk.and

Cc:

Fra: anonym@post2.darkwing.and

Emne: Planen

Alt er parat. I henter lastbilerne i parkeringshuset ved von Ands Storcenter klokken T minus 24 minutter. I får den nøjagtige starttid T at vide med ti minutters varsel. Derefter kører I til Pengetanken, hvor alarmerne vil være sat ud af drift. I har en halv time til selve operationen. Derefter skal I være ude.

I kører pengene til jeres udvalgte skjulested. De nærmere ordrer om delingen af byttet (25 % til jer), vil blive mailet til jer efter operationen.

m.v.h.

Örnen

[PGP-SIGNATUR BEGIN]

OVERFØRSEL AFBRUDT AF AFSENDER. VÆRTEN SVARER IKKE. VENTER ***** VÆRTEN SVARER STADIG IKKE. FORBINDELSEN AFBRUDT. AFKODNING AF PGP-STRUKTUR AFBRUDT. AFSENDEROPLYSNINGER IKKE TILGÆNGELIGE.

[EOF]

Handout 2

FILE://darkwing.dwi.and/tmp2/SuperUser/eagle/mail/redtape/0902109.txt

[BEGIN FILE]

Message-ID: 0902109-130.00.000.007; recieved 01:23:06-05-03-23 by from X-mailer SCAM.aa.com; MIME version SCAM

Til: eagle@proxy42.hacker_net.and

Cc:

Fra: SCAM@tmp2.darkwing.and

Emne: Re:Sidste tilbud

eagle@proxy42.hacker_net.and SKREV:

Mit sidste tilbud er 23,6 millioner kr.
Acceptér det eller find en anden.

Jeg accepterer tilbuddet. Begynd bare forberedelserne, pengene er på vej til din konto.

Du vil snart modtage den endelige plan, som skal fremsendes - DISKRET! - til denne adresse:

161-167@bb-post.skurk.and

(husk at slette min mail-header!!!)

[PGP-SIGNATUR BEGIN]

FORESPØRGSEL AFVIST AF SERVER. FIREWALL LUKKET. GENSTART AFVIST. PROTOKOLFIL SLETTET. BACKUP SLETTET. SYSTEM GENSTARTES. FORBINDELSEN AFBRUDT. VENTER * * * * * FORBINDELSEN GENSKABT. BACKUP OVERFØRT FRA VÆRT. UKENDT FUNKTION [SCAM] AKTIVERET. ADVARSEL: SYSTEMET ER UNDER FJERN-ADMINISTRATION AF ANDEN SERVER. SKRIVEBESKYTTELSE OPHÆVET. PROTOKOL OVERSKREVET. FORBINDELSEN AFBRUDT. SØGER * * * * * VÆRTEN AFVISTE FORSØGET PÅ FORBINDELSE GENNEM DENNE PORT.

[PGP-SIGNATUR FAILED]

[EOF]

