

# EDB-kørekort

Et Paranoia-scenarie af Peter Brodersen, november 2000.

Grundlæggende idé: Matrix-ripoff.

## Opsummering

Seks personer har med forskellige motiver tilmeldt sig Computerens nye tilbud: "EDB-kørekort".

Computerens tilbud er en fælde, til at lokke potentielle syndere frem i lyset. Folk med rød clearance har ikke adgang til EDB-kendskab.

Ved siden af alt dette er der en lille gruppe, der har fundet ud af ret meget om hvordan, Alpha Complex hænger sammen - samt at der er en verden udenfor Alpha Complex (og Computeren), som skal efterforskes. Dette hold, ledet af supermutanten Morph-I-EUS-2, har gennemskuet ovennævnte trick, og vil redde spillerne - samt benytte lejligheden til at vise dem verdenen.

Udover Morph er der Trinit-Y-TNT-3 og Cyph-R-JUD-1, samt en 10-15 grunts, som dukker op og forsvinder alt efter behov.

Eneste catch er, at Morph ikke vil redde verdenen (når han tænker nærmere over det), men mere vil have kontrol og magt. Det er det, der i første omgang tænder hans kamp for at sandheden om Alpha Complex og "Udenfor" kommer ud. Så han kan blive betragtet som personen, der befriede folk, og skabte den Nye Verden.

## Scene 1 - start:

"Har du meldt dig til EDB-kørekort?"

Spillerne bliver kontaktet over radioen i deres kammer angående det kursus, de har tilmeldt sig, for at bekræfte at de er til stede - så Computeren kan sende sine IntSec-vagter efter spillerne, for at henrette dem.

Morph og slænget dukker op i TransBots, og beder spillerne om at trille med. IntSec dukker op, trækker våben, og laver et lille shootout mod Morph og spillerne, og giver tydeligt udtryk for de ikke-så-reelle hensigter. Morph kaster evt. våben efter spillerne, hvis de er interesserede.

## Scene 2 - sandheden:

Morph fortæller spillerne om Alpha Complex, samt om verdenen udefor. Men først bliver spillerne bedt om at tage en pille.

"Alpha Complex is the world that has been pulled over your eyes to blind you from the truth"

## Scene 3 - uden for Alpha Complex:

Spillerne får lov til at fjolle rundt udenfor Alpha Complex og skyde lidt på hinanden, et par egern, samt samle en lille atombombe ind til Morph. Det oplyses selvfølgelig ikke, at der er tale om en bombe - spillerne skal blot finde en nedstyrtet flybot ved navn Enola Gay II, som indeholder en stor metaldims ved navn "Little Girl".

## Scene 4 - tilbage igen:

Morph fortæller, at spillerne jages, laver nogle computerstunts, og skifter spillernes identiteter ud med nogle andre Troubleshooters. For ikke at vække mistanke, bliver spillerne sendt ud for at udføre endnu et job for Computeren.

Jobbet bliver at finde og henrette dem selv (dvs. de personer, de har byttet identitet med). Med andre ord; Computeren tror, spillerne er andre loyale Troubleshooters, og giver dem til mission at finde dem-Computeren-tror-er-spillerne, og henrette dem. Evt. et halvkvædet forsøg på samvittighedskvaler.

## Scene 5 - Redning af Morph:

Morph blev i et svagt øjeblik fanget af IntSec-folkene, som nu er ved at få ham til at fortælle alt om spillerne. Morph er selvfølgelig en hård nyser og siger ikke noget, men han har stadigvæk brug for at blive reddet.

## Scene 6 - Transport af "Little Girl":

Atombomben skal transporteres et par kilometer gennem sektorer og korridorer af forskellig clearance, til slutdestinationen: Computerens CPU. Men den skal ikke detoneres endnu.

## Scene 7 - Morph knækker over (AKA Showdown):

Morph begynder ganske enkelt at koge over, da bomben er placeret og han ser Computeren (i form af et par milliarder rackskabe med masser af blinkende lamper). Snakker om at tilslutte sig Computeren og opnå den magt, Computeren har. Begynder at plugge lange spyd- lignende jacksticks ind i folk, og generelt freake ud, vokse til dobbelt størrelse, springe mellem virtuel og virkelig form, bruge mutantkræfter (all available), fysisk råstyrke og computerkontrol til at nakke spillerne. En udvej er at detonere "Little Girl", men den er ikke direkte samarbejdsvillig.

IntSec dukker op og hjælper spillerne i showdown-kampen.

## Scene 8 - evaluering:

Morph bliver sandsynligvis nakket - for eksempel ved hjælp af "Little Girl". Nu står den på en opgørelse af sagen.

Ud fra en ikke-centraliseret opbygning, ville Computeren ikke lide nogen skade, om man så sprang store computercentraler i luften - så Computeren fortsætter selvfølgelig uændret.

Debriefing i et IntSec-lokale: IntSec-agenter oplyser/påstår, at spillerne var en brik i jagten på Morph og hans lille bande.

Alle, der har spist andet end røde piller (se scene 2), bliver henrettet, grundet clearance-violation. Nye kloner bliver sendt ind.

## Scene 9 - slut:

... ahja, det ville være synd at sige, at Computeren kom sig over sprængningen helt fornuftigt. Resultatet er en hybrid af Computeren, Morph og almindelig galskab. Computeren ender med at

være absurd paranoid (endda i forhold til Dens almindelige tilstand), og vil dræbe alle, der interesserer sig for EDB-teknologi, samt viden til at omprogrammere den.

Alle spilleres comlinks bipper. Når de bliver besvaret, siger en computerstemme blot: "Har du meldt dig til EDB-kørekort?".

IntSec-vagters comlinks bipper tilsvarende.

Sætningen lyder pludselig ud gennem flere og atter flere højtalere i rummet. Robotter bevæbnet med motorsave, skruetrækkere, boremaskiner, maskingeværer, etc. vælter ind i rummet og afspiller samme sætning.

Lyset går ud. Skrig, skud og eksplosioner høres over hele Alpha Complex.

# Udstyr:

## Piller:

Alle piller har en inkubationstid mellem 0 og "hvad-der-ville-være-passende" minutter. Det samme gælder virkeperioden. Samt evt. tilbagefald.

**Rød:** Koncentreret blod/powertilskud - evt. mutantblod eller sygdomsinficeret blod, men primært et boost for helbredet.

**Grøn:** Neuro-koncentrat. Får folk til i højere eller mindre grad at se Matrix-like verdener (grønne tal, linieoptegninger, koordinater, etc.). Det er dog primært en neurologisk effekt hos offeret, så effekten giver ikke mulighed for at se igennem vægge eller lignende... medmindre, det er sjovt, selvfølgelig.

**Gul:** Hallucinerende stof / narkotika. Skaber evt. afhængighed, og kan sælges dyrt.

**Orange:** Mutant-forstærkende medicin

**Blå:** Blødgørende/opløsende gift. Efter en periode vil offerets lemmer falde af, knoglerne gå i opløsning, eller lignende, der kan skabe mutantlignende udseende.

**Lyserød:** Eksplosiv væske. Kan dog indtages uden de større problemer - indtil mavesyren har opløst kapslen.

## R&D:

Tids-forskyder-enhed

Magnetsko

Auto-aim-gevær (100% træfsikkerhed)

Disc-affyrende gevær

10 paller bly