

# Sceneoversigt

- 1 In Media Ræs
- 2 Forfremmelse og Fornægtelse
- 3 Hop ikke på hvad som helst
- 4 Landgang i EUR sektor
- 5 Møde på og med volden
- 6 Bare ly for natten... og regnen...
- 7 Møde i Ames Station
- 8 Commandeer in seat
- 9 No briefing like Debriefing

Læg mærke til at scene 2 er et flash back!

Du starter med at angribe fjenden, så hopper vi tilbage og får missionen.  
Derefter klipper vi lige tilbage til selve kontakt med fjenden.

## Gode noter

**Troubleshooters** er den titel, som spillerne har, og som alle rød til gul clearance folk, der løser Ad Hoc opgaver for computeren, har.

**Alpha Complex** er det underjordiske system, som alt Paranoia foregår i.

**IntSec** er det interne politi i Alpha Complex

**Armed Forces** er hæren

**EUR sektor** er overtaget af rebeller, der har kastet Computeren herredømmet fra sig. De går alle i grå, for at også at smide Clearance systemet fra sig. De går for tiden under betegnelsen Rebellerne, da man ikke er klar over deres organisation.

Hvis spillerne tænker på, at få et kort over alle IntSec Stationer i EUR Sektor, kan du blot informere dem om: **Det er ikke tilgængelig på jeres sikkerhedsniveau.**

**Laser Pistoler:** Alle har en - stort set. De kommer med et håndtag/krop og et separat løb. Hvert løb er også et magasin med 6 skud. Løbets farve, bestemmer skuddets farve og dermed hvem, det kan skade. I dette eventyr får alle pistoler -1 terning på lang afstand. GM bestemmer, hvad det er.

En **Deadzone** er et sted, hvor der er ikke er netforbindelse, der virker, og CoreTech kan ikke vise navne, treason eller bestille nye ting.

**Xcylpills** giver 1 moxie tilbage

**HappyPop** gør dig bare helt utrolig lykkelig

**Scormiphenyl** er et eksperimentelt stof, der fjerner effekt af hormon-undertrykkere. Man udvikler køn og får sexlyst. Meget eksperimentelt, meget forræderisk.

## Husk at Achievements er:

Er kun til den første person der gør det.

- |  |               |
|--|---------------|
| - At prøve et stykke eksperimentelt udstyr         | 200 XP Points |
| - Den første til at prøver uidentificerede stoffer | 100 XP Points |
| - Identificerer Private                            | 200 XP Points |
| - Første over volden                               | 100 XP Points |
| - Få Private tilbage(Team)                         | 500 XP Points |
| - Sidde som Shotgun i en Auto-Car                  | 50 XP Points  |

**Og disse er altid tilgængelige.**

- |                                  |              |
|----------------------------------|--------------|
| - Skyde en forræder              | 20 XP Points |
| - Melde en Dead Zone             | 50 XP Points |
| - Reparerer ikke-missions udstyr | 50 XP Points |
| - Holde en god hygiejne          | 20 XP Points |

# 1. In Media Ræs

## Nøgleord til scenen

Badekar på hjul, stor vold, Højhastighed mod det uundgåelige, luften fyldt med skud  
**Råbekamp, Hil Computeren - klip**

## Hvem deltager

Blå Vulture Squad Trooper, Tusindvis af troubleshooters

## Det sker

Denne scene er en slags "establishing shot", hvor man sætter scenen og grundtonen. Den begynder i et område på grænsen mellem ENG sektor og EUR sektor. Der sker ikke mere i denne scene, end at du som GM laver en stemningsbeskrivelse. Den skal blot få energien op og etablere et skue over angrebet på EUR. Understreg, at angrebet er på vej mod en vold af murbrokker, og det ser ikke ud til, at den er til at undgå. En officer i stor blå rustning råber af folk. Bliv ved med at beskrive, hvordan de kommer tættere og tættere - smid evt. "hvad gør I?" ind. Lad spillerne råbe mere og mere panisk, men ignorer dem. Forhåbentligt råber alle til sidst. Scenen slutter med, at den Blå Vulture Trooper råber "Hil Computeren" - Hvis ingen i gruppen svarer, så gentag. Hvis kun enkelte svarer, så henret dem, der ikke gjorde.

**Varighed:** 5 minutter

Blå Vulture Squad Trooper er de mest Bad Ass soldater i Paranoia, i blå power armor.

## Stemning

*På rad og række står de aflange køretøjer. Fire hjul og ingen tag, mens siderne ikke er højere, end at de fleste kloner stikker et hoved over. Hele forenden består af en stor klap, der kan bruges som rampe, når den er åben. De sidste klapper bliver lukket på de omkring 50-60 køretøjer, der er. Så sætter det bageste fartøj sig i bevægelse og kolonnen følger trop. Snart er det en hel flåde af fartøjer, der sætter kursen mod EUR sektor. Der er 26 meter til loftet og 40 meter bredt. For enden af korridoren er der en kæmpe bunke af murbrokker, og kollisionen synes uundgåelig. Man kunne måske hoppe ud fra vognen - hvis den ikke kørte så stærkt, og der ikke stod en Blå Vulture Squad Trooper og råbte: "Alle der forsøger, vil blive skudt for forræderi". Som vognene kommer tættere på, begynder strålerne at regne ind over - Laser stråler i alle regnbuens farver.*

## Stats

Vulture Trooper: Stort set udødelig

Andre i vognen: De dør for dramatisk effekt.

## 2. Forfremmelse og Fornægtelse

### Nøgleord til scenen

Skue ud over en kæmpe velsmurt operation. **Briefing**. Udstyr. **Team Leader**. Afsted.

**Flash Back**

### Hvem deltager

**Briefing Officer**(Nofuno-G-USA-3), 1000'er statister, Blå Vulture Squadron Trooper, Administratorer (Grøn status), Sergenter med gul status.

### Det sker

Briefing - Det er her spillerne får at vide at de har en speciel mission. Det er også her, de får deres udstyr, til at klare missionen. Missionen er at trænge ind i EUR sektor sammen med resten af indsatsstyrken. Herefter skal de begive sig ind i EUR sektor, lokalisere en klon, der hedder Private-R-YAN-6. Han skal bringes tilbage til dette staging area, i god behold.

Privates opgave var at redde eventuelle oplysninger fra gamle IntSec stationer. Det er et spor, de har at gå efter. **Af udstyr får de:** 5 Laser Rifles med 8 skud i, 2 ekstra clips, 2 Stun Grenades, 2 Med Packs og 2 Xcylpills og 2 Happypop-doser(**Udstyrshandout**). Husk at udpege en team leader og få EN eller anden til at skrive under. Så skal spillerne over i et af landgangsfartøjerne. Tag **Achievements** hand out, læs det op og læg det på bordet.

**Varighed:** 30 min

### Stemning

*Dette er den største samling kloner, I kan huske at have set i jeres liv. Det er mest fordi, I sidste gang var så langt væk på tankeundertrykkende stoffer, at I ikke kan huske jeres egen sovesal som Sort Clearance. Klonerne går næsten i geledder, og alle som en går ombord i store kasseformede fartøjer. Der er en tilfredsstillende følelse at se, hvor koordineret Armed Forces håndterer sådan en operation. Transbots og tank-bots piler frem og tilbage, og den store plads, som lagerhallen former, er fuld af liv og spænding. En person i en grøn uniform, kommer gående over imod jer, med et stift og bestemt blik. "Tillykke med jeres forfremmelse til Rød Clearance. Følg med mig."*

*Rummet er lille og mørkt, da det er en midlertidig bygning, der er sat op. Klonen i grønt overfor skulér på jer, bag det skrivebord, hvor hun har plantet sig bag "Følg godt med i følgende briefing". En meget hoven Indigo klon toner frem, og giver en nonchalant briefing, fuld af foragt for jer. Efter videoen tager officeren over igen: Disse er jeres Achievements, som den ærede computer giver jer ekstra XP Point for. Jeg kan ikke forklare dem, så jeg kan ikke forsvare dem. Ingen spørgsmål. Da han er færdig, rejser den grønne officer sig op og åbner et skab "her er jeres udstyr, det er de nye GR-ND Rifler, og andet nyttig grej - Skriv under her, men skynd jer, så I ikke misser jeres lift."*

### 3. Hop ikke på hvad som helst

#### Nøgleord til scenen

Buggy i høj fart, **Eksperimentelt udstyr**. P.O.G.O-Stick, skriv under

#### Hvem deltager

R&D Ingeniør(Psyk-O-PAT-4), chauffør, assistenter.

#### Det sker

En auto-car kommer kørende og afskærer spillerne fra at komme til deres fartøj, og en entusiastisk forsker fra R&D stikker dem noget udstyr, de skal teste. En skal have det i hånden, en **skal skrive under**. Den sidste får dokumentation på noget, der ligner en USB. Spillerne har ingen mulighed for at læse, hvad der er på den. Basalt set er det en kængurustylte, men den skal ikke sælges som sådan. Det er et højteknologisk fartøj. Det kræver en del Operate eller Athletics at bruge, men gør gerne spillerne svære at ramme, hvis de gør. Det er deres **PLIGT** at teste den.

**Varighed:** 10 minutter

#### Stemning

*En auto-car man nok ville kalde en buggy, ræser rundt om hjørnet, så den står op på 2 af dens 4 hjul. Der sidder 4 kloner ombord, og en af dem har en hvid kittel på. Han vifter entusiastisk med armene og auto-caren svinger frem og tilbage. Han får øje på jer, som nogle af de sidste, der ikke er nået over til jeres fartøjer endnu. Pludselig er kursen lige mod jer.*

*Han hopper ud foran jer: "Tillykke, I har just meldt jer frivilligt til at hjælpe Jeres Ven, Computeren - med at teste det her seje stykke nye udstyr, jeg har udviklet. Jeg er sikker på, at denne Personal Oscillating Ground Offensive Stick-Craft er præcist det, der skal til for at vinde krigen i EUR sektor. Intet andet fartøj kan forcere terræn så hurtigt, mens den beskytter piloten mod indkommende ild, nå jaja med SITL Thrusteren kan I tilmed... Ah, men det, er der ikke tid til her... dokumentation er på den her MemStick, og her er selv P.O.G.O Sticken, og så skal I bare skrive under her."*

#### Stats

Ingeniør: Så heldig, at han bare ikke dør.

## 4. Landgang i EUR-Sektor

### Nøgleord til scenen

Vold, kaos, stormløb mod fjendens position, død

### Hvem deltager

1000vis af hjælpetropper, Tank-Bots, Blå Vulture Squadron, **30x rebeller**

### Det sker

Klip tilbage til det punkt, hvor I cirka var i scene 1, og lade den store vold af murbrokker komme tættere på. Nogle af de andre fartøjer er smadret mod volden, enkelte fartøjer har ramt højen og åbnet klappen. Da de kommer tættere på, skydes nogle af klonerne i spillernes fra afstand. Fartøjet rammes og klappen går ned: Det spillernes tur. Der er måske 30 modstandere på spillernes del af højen, og det regner ned med skud i alle mulige farver. Spillerne skal forsøge at komme over volden. Det kræver et fysisk check og 1-2 kamp check. Hvis ikke spillerne finder på noget vildt, så dør de inden eller også dør de, når de kommer over volden, da der er 30 modstandere mere.

Scenen er slut, når alle spillere er over volden og har kæmpet mod horden, eller endnu bedre, når de alle sammen er døde. Hvis de alle er døde, starter næste scene med at nye kloner bliver leveret. **Varighed:** 20 min

### Stemning

*BLAM, en eksplosion rammer tæt ved køretøjet, så det ryster og et par kloner falder ud. De bliver prompte skudt af den Vulture Trooper, der står i baljen med jer. Også dem der ikke overlevede faldet. Strømmen og virvaret af laserskud og andre ting, der farer imod jer, er altoverskyggende. Det er som at løbe mod en henrettelsespeloton, der alle står med maskingeværer, og alt du har, er en vandpistol.*

### Stats

Der er cirka 30+ (bare tilføj mere) rebeller på bakken. De har alle 1 liv og ingen armor. Der er ingen bokse i denne statblok, da de blot er staffage.

## 5. Møde på og med volden

### Nøgleord til scenen

Nederen opgaver, lort falder ned, **forfremmelse**

### Hvem deltager

Blå, Grøn, Gul official, et par gift-tønder.

### Det sker

2 ting. Først, så kommer der en Gul Sergent hen og lykønsker dem med det gode arbejde med at storme volden. Han forfremmer den første over volden, og evt. også Team Lederen til Orange status. De, der bliver forfremmet, får ikke ny armor, men de får 1 Orange Laserløb hver (enhver ny klon vil have Orange Armor). De bliver indskærpet, at **de har travlt, så Private ikke dør.**

Dernæst er der noget på færde længere nede bagved. Forskellige officials diskuterer frem og tilbage, og en opgave bliver givet videre til underordnede, inden den rammer spillerne. De skal **fjerne et par store tønder** med giftigt affald, ned ad volden og dækkes til med en sted og murbrokker. Idet de ruller dem afsted fra det skur, ser de, at der er et stor hul, på bagsiden af **bakken, de bare kan dumpe dem I.** Det ville være supernemt og hurtigt, så fortæl spillerne det. Fortæl dem ikke, at det får fatale konsekvenser senere. Gentag gerne, at Privates hold var draget ind for at finde IntSec Stationer og redde data fra dem. Send dem så afsted alene ind i EUR-Sektor.

*Tip fra spiltest: Jeg gjorde det tydeligt, at der var en kæde af folk, der tørrede opgaver af nedad - så spillerne smuttede, og vi skippede hele scenen. Det er ok. Så er der heller ingen forfremmelse.*

**Varighed:** 30 minutter

### Stemning

*Det er flere timer siden, at den sidste klon væltede ind over volden. Flere timer siden at den sidste rebel blev henrettet her på højen. Ting ånder en vis fred, som hvis man har bombet den samme høj 12 timer i streg med napalm. Armed Forces har etableret en base camp her, og der er ved at komme orden på tropperne, og folk når at ånde lettet op... velvidende, at der snart skal planlægges den næste offensiv.*

*“Dig der” En mand i en imponerende blå uniform, med mange medaljer, peger på en man i en Grøn Rustning “vi skal have flytte alt der står derover i det der skur, meget meget langt væk.... jeg gør dig personlig ansvarlig”*

**Stats** 1x Gul Officer 5t, Armor 2, 000 | 1x Grøn Officer 5t, Armor 4, 0000

## 6. Bare ly for natten... og regnen

### Nøgleord til scenen

Pause i rejsen, syre i sprinklere, **hytte**, **dead zone**,

### Hvem deltager

6x Rebeller

### Det sker

De **kommer til en hytte**, og på grund af **sprinklere med syre i**, må de flygte indenfor. Dog ikke før de har kæmpet mod dem, der er derinde. Det er en **straight up firefight** mod rebeller, der angriber spillerne, hvis spillerne ikke angriber. Så snart de er inde, har de mulighed for at slå lejr og få varmen. Der er mad, og der er senge ovenpå. Umuligt at sige hvad det er til for, men **der står R&D på alt inventar**. Ovenpå finder de en efterladt taske (**se handout**). Handoutet er en liste, som gives til den spiller, der først finder tasken. Spilleren skal sætte kryds ud for de ting, de gerne vil tage fra tasken og give listen tilbage. Streg ting ud efter du har set det, så andre spillere ikke kan se, hvad der var. Der er endnu et handout for Privates ID, **der stinker af parfume** og **et kort** over IntSec stationer. Der er også et obskurt bevis på Privates forbindelse til Ypperste Programmøren. Dette er mest til forvirring og din underholdning. Desuden er der et glas med piller fra R&D, ingen ved, hvordan pillerne virker. Hvis nogen tager dem, får de sexlysten tilbage. **De skal helst forbi her**. Hvis de ikke gør, må de "falde" over Ames Station. Det er **vigtigt** at notere sig, at hytten er en **Dead Zone**, og CoreTech ikke virker her. **Varighed**: 30-45 minutter

### Stemning

*Karaktererne er ved at være trætte af at gå hele dagen. I en kæmpe stor hal, hvor der er blevet etableret et græsareal og et par træer, ligger der en lille hytte. Græs og træer er på besynderlig vis ved at gå ud. Det bliver hurtigt åbenlyst hvorfor, da et sprinkleranlæg sætter igang - det er blevet inficeret med mild syre. Hytten er det eneste sted med ly, og der er tydeligvis aktivitet. Flere skikkelser sidder på verandaen og i vinduerne... de har grå uniformer på.*

*Hytten er lavet af et underligt brunt materiale, der er lidt blødt i det, men dufter godt. Der emmer af tryghed og mulighed for at tage den med ro. Hvis I dog bare havde et ord for det. Der er en food station og flere senge, i samme materiale som hytten. Her ville I gerne blive, hvis det ikke var for jeres mission. På øverste etage er der en stor seng, og under sengen ligger der en taske...*

### Stats

Rebel 4t - 1 armor | Rebel 4t - 1 armor | Rebel 4t - 1 armor | Rebel 4t - 1 armor |

OO

OO

OO

OO

## 7. Møde I Ames Station

### Nøgleord til scenen

Showdown, **delt loyalitet**, **Private fundet**, granat

### Hvem deltager

Private, James-O-SUL-1, Tilfældige troubleshooters

### Det sker

Spillerne ankommer til **Ames Station**, der bliver dækket af en **sniper i rød uniform**, så de kan se, at han ikke er rebel. De skal forsøge at overbevise ham om, at de skal komme derind. Hvis de kan det, kommer de ind i lobbyen på IntSec stationen, hvor Privates Troubleshooter hold har fundet ly. Så snart de kommer ind, bliver de konfronteret af lederen James-O-SUL-1. Der er dog ingen, der identificerer sig selv, og deres navne er erstattet med [REDACTED] i CoreTech. **Private har fået ordre på ikke at give sig tilkende**. James vil vide, hvorfor de vil snakke med Private, hvad de vil gøre med ham, og om det virkelig er så vigtigt at gøre, hvad en High Programmer siger. Han hintet, at han ikke er loyal overfor computeren, men hvis spillerne stiller spørgsmål til dette, afviger han. Så vender han det om til, at han blot tester spillerne, for at sikre sig, at de ikke er rebeller. Så vender han igen. Han skal spilles lidt manisk og manipulerende. For at eskalere situationen, kan du have en af de andre troubleshooters til at ryste på hovedet, og lade en karakter ser det. Det kan være, de kan tale ham ned, finde ud af hvem Private er uden James hjælp, eller simpelthen ved at tage James ud. Hvis de angriber, vil de andre troubleshooters angribe tilbage, **men hvis Private har hørt hvad de vil**, vil han råbe **Hjælp** og hjælpe spillerne. Pas på granaten fra oven. Dør Private har spillerne tabt. **Varighed**: 20 min.

### Stemning

*Stedet er hærgnet og beskidt. Det meste inventar er blevet revet omkuld og ødelagt. Midt i lobbyen er der tændt et bål, der kan holde dem varme. Rundt om bålet sidder 2 kloner, ud over hende, der lige har lukket dem ind. På begge sider af lobbyen går der betontrapper op langs ydervæggen, til en anden sal. På hver side står der en bevæbnet klon og kigger på dem, en holder en granat i hånden.*

*James-O-SUL-1 kigger på dem med et gennemtrængende blik, en hånd på sin laserpistol:  
"Nå, hvem er I så?"*

### Stats

James 6t - 2 armor(Orange) OOOO

Troubleshooter 4t - 2 armor(Rød) OO | Troubleshooter 4t - 2 armor(Rød) OO |

Troubleshooter 4t - 2 armor(Rød) OO | **Venlig**: Private 4t - 2armor(rød)

## 8. Commandeer in Seat

### Nøgleord til scenen

Auto-car, mechanics, retur,

### Hvem deltager

Private, base-personel

### Det sker

I kælderen står der et gammelt IntSec **udrykningskøretøj**, der minder om den buggy som R&D ingeniøren kom kørende i. Hvis spillerne selv vil udforske stationen, så kan de selv finde den til sidst. Ellers kan Private sige, at han har set den i kælderen. Når de finder den, kræver den noget **Brains + Mechanics** mod sværhedsgrad 0,1 eller 2 - alt efter hvor meget tid I har igen af spilblokken. Spillerne kan eventuelt **købe en special skill for XP Points**. Det skal gerne lykkedes spillerne at få den op at køre, ellers må de gå hjem. Kan de køre, må det godt være en scene, hvor de kan føle sig bad ass.

Så snart de har den oppe at køre, kan de ræse hele vejen tilbage til volden. På volden vil de blive stoppet og køretøjet blive konfiskeret. De har ikke høj nok clearance (selvom buggyen **ikke er farvemarkeret**). Men der er kun en lille gåtur tilbage til Staging Area. **HVIS** de dumpede giften under bakken, så er der nu sygdom og kaos i Base Camp, og Intsec er på udkig efter synderne. Spillerne skal nok gøre alt for ikke at vække for meget opmærksomhed.

**Varighed:** 10 min

### Stemning

*Øsen er fed. Da motoren først spinder til live, giver det et sus. Den lille firehjuler kan have jer alle sammen i den, og den er ret god terræn-gående. Snart flyver EUR sektor forbi, og som skyer fra solen, forsvinder alle - ah, de fleste, dårlige minder i måtte have haft her.*

### Stats

Ingen

## 8. No Briefing, like Debriefing

### Nøgleord til scenen

Debriefing, forfremmelse, degradering, **1 skal være gul**

### Hvem deltager

Debriefing Officer (Nofuno-G-USA-3), R&D Ingeniør (Psyk-O-PAT-4)

### Det sker

Spillerne skal nu debriefes: De skal opsummere resultaterne af deres mission, de skal forklare hændelsesforløb og stå til regnskab for ødelagt udstyr. Så skal de kunne dokumentere, at de har, og hvordan de har testet eksperimentelt udstyr. Du vælger, hvad computeren ved, og hvad der skal stilles kritiske spørgsmål ved. Computeren selv kan også melde sig under debriefingen. Sig, de kan bruge det sidste XP Point inden de går ind (så de ikke kan ændre clearance bagefter eller under.)

De bliver forfremmet for at have reddet Private, for at have assisteret på volden med gift, hvis ikke nogen er blevet syge. For at rapportere fra EUR sektor, eksempelvis om Deadzones og om James-O-SUL-1s forrædderi. Hvis de har testet POGO godt, hvis de har ødelagt eller mistet for meget udstyr.

De bliver degraderet for det modsatte, og hvis de nævner nogle teorier om Co-U-GAR-9 eller Private, eller at nogen videregav lorten med giften, så er det også en degradering. Det hele skulle gerne ende med, at der er 1, der er Gul clearance, og alle andre er Orange, Rød, Sort eller bare har fået slettet resten af deres kloner.

Scenen slutter med at Co-U-GAR-9 toner frem på skærmen i rummets sidevæg, og beder Private komme hjem. Så træder hun og Troubleshooter-holdet af.

### Stemning

*Det er det samme lokale jeres briefing blev holdt i, det lugter bare mere af sved og kaffe nu. Desuden er det skrivebord, der før var ryddeligt, nu fuldstændigt dækket af bunker og bunker af papirer. I lokalet sidder jeres briefing-officer og ser på jer med et meget livstræt blik, inden han endelig finder en Debriefing Form AF26-Alpha-P, ved siden af står Psyk-O-Pat-4 og hopper næsten op og ned - han kan ikke holde det inde længere: "Hvordan gik det, hvordan virkede den, fik I dem, hvad kan forbedres, var det fedt, skal vi lave nogle flere?"*

### Stats

Ingen