# Mine mål

Scener:

1. Starter i mission briefing rummet, hvor Sanguine Sciences repræsentant giver dem mission statement.
2. Cut til de er ved bande hideout (medmindre de vil andet inden, fx overfald containertruck).
3. Lav en nem, introducerende kampmulighed (men hold social åben) med vagter der tydeligvis slacker. Hvis de har svært ved at komme videre, hav to bandemedlemmer komme tilbage påvirkede efter bytur.

# Important NPC list

* **Mr. Gaihin**, Sanguine Sciences, Introducerer partiet til missionen.
* **Løbe-Øje Lizzie**, Acid Antagonists, lederen af bande hideoutet.

# Mission Statement

I er blevet hyret til at skaffe information fra en bande kaldet ”Acid Antagonists”, specifikt lokationen af deres nyeste laboratorie ”ExChem”. Hvordan I anskaffer informationen er underordnet.

## Pre-info

**Lokation**I er givet et udetaljeret kort (**BRUG** **BATTLEMAP**) over deres bosted, og overfladisk viden om hvordan vagterne patruljerer udenfor.

**Hvor kan informationen om laboratoriet findes?**Ved ikke med sikkerhed, men forventes at lederen ”Løbe-Øje Lizzie” ved det, og at de har gemt informationen digitalt et eller andet sted.

**Andet**Ved at Exchem laboratoriet arbejder for korporationen Rhea.   
To til tre gange om dagen får de nye containere ind og kører andre ud. De har ruten til og fra inden for distriktet, og et bagholdsangreb ville kunne lade sig gøre.

# Hideout

## Hvordan kan de få info?

Tre stedet hvor informationen som minimum kan fås ved:

* Udspørge bossen (”Løbe-Øje Lizzie”)
* Download det fra en terminal i databasen.
* Stjæle harddisk fra bossens rum.

***Meta:*** *Jeg har forudbestemt nogle steder hvor man kan få informationen, men hvis vi undervejs i spillet kommer ud for en situation hvor det ville give mening man kunne få infoen, er den der.*

Rum:

* Kamerarum. Kan hacke og få adgang til detaljeret, DM kort.
* Database
* Bossens værelse
* Toilet

## Hovedindgang

## Gårdspladsen

Fyldt med containere, biler og gasbeholdere.

**Containere**.   
8 containerne indeholder (kast 1d6):

* 1-2: Syrlige salte til stoffer, våben og healing (1d4 medkits).
* 3: 2d6 Human trafficking ofre.
* 4: Beboelse for bandemedlemmer
* 5: Eksplosive våben (obs specificer, fx ”granat”)
* 6: Tom

En af de 8 containere er tydeligvis anderledes. Gammel, slidt men kraftigt beskyttet og har elektronisk lås. Kan høre dunk derinde fra. Indeholder en AbomiGen (Amerikansk genetisk supermodificeret soldat der er blevet et monster, ***Cybered Attack Beast***).

**Gasbeholdere**. To eksplosive gastanke. Hvis tager skade, eksploderer for 4d6 skade 8 meter radius, Evade save for half.

**Biler.** 5 biler i alt. 4 af dem er standard, én er armeret med turret (2d8, Trauma: 1d10, 3x), som kræver bemanding.

**Bandemedlemmer.** Der er 4-8 bandemedlemmer (***Gang Member***) på gårdspladsen og 1 vagthund (***Vicious Guard dog***).

## Side indgang

Tre vagter. To af dem sidder sammen og mixer syrlige væsker (stoffer), og de er tydeligvis påvirket. Den sidste er 5 meter væk og leger med en radio, som udover musik kan bruges til at alarmere andre.

Tech vagtrum

## Løbe-Øje Lizzie’s rum

**Sove-gas fælde:**

Døren er beskyttet med sove-gas. Infrarød lysdetektor på døren detekterer om den åbnes uden man har deaktiveret fælden på skærmen ved åbningen. Kan gøres ved hacking eller Fix.

Hvis de alle fanges i det, vågner de op i en container og udspørges.

Der er en 50% chance for at Lizzie (***Minor Gang Boss***) er i rummet.

Stat blocks

Partiet har en Danger Rating på ca. 8.

A screenshot of a computer

Description automatically generated

A screenshot of a computer

Description automatically generatedA list of medical information

Description automatically generated with medium confidence