

FÖRORD

Välkommen till The Factory – Ett högoktanigt actionäventyr förlagt till framtiden. Att skriva om framtiden är det absolut svåraste som finns. Jag har därför valt att presentera världen i en särskild del, nämligen den du läser just nu. Den är ytlig och rak och är det enda du behöver för att spela The Factory. The Factory är baserat på hastighet och känsla inte på sociopolitisk filosofi. Du behöver inte vara rädd för att systemet är Cyberpunk. Jag har valt Cyberpunk-systemet efter en lång och utdragen kamp med det svenska Mutant. Det enda du behöver lära dig är att sätta svårighetsgrad på vissa situationer och be spelarna slå en tiosidig tärning. Svårighetsgrader och siffror presenteras i en enkel och lättbegriplig del. Men för att du inte skall känna dig desperat kommer här en snabb genomgång i form av ett enkelt exempel. En spelare vill klättra över en mur på tre meter utan hjälpmedel. Här får du som SL resonera dig fram till om detta är lätt eller svårt eller lite mittemellan. Jag anser att det är lätt för ordentliga hjältar som våra är i detta äventyr. Du sätter då siffran 10 som svårighetsgrad. Du tar sedan reda på vad spelaren har i REF och ber dom slå en tiosidig tärning. Är resultatet över har spelaren lyckats. Har karaktären dessutom fördigheten klättra lägger du till denna siffra. Detta exempel är allt du behöver tänka på när det kommer till regler. Reglerna är alltså jätteenkla. Det är de för att jag som SL avskyr regelbundet rollspel.

När nu detta var utrett vill jag tala lite om detta äventyr. Hela idén fick jag när jag ensam och uttråkad jobbade på en kemifabrik i Tyskland. I ändlösa dagar spenderade jag tid i skyddskläder i över 30 graders värme på en fabrik som var större än mindre republiker. Här lades grunden till Raidens fabrik och den vision jag fick av alla de fantastiska maskiner och redskap som användes där.

Hela äventyret är sedan ett hopkok av klassiska Hollywood och sci fi klichéer när de är som bäst. För att uppnå ultimata känsla och komma så nära som möjligt till det jag vill skapa har jag satt ihop musik, musik som du kan lyssna på medan du läser igenom detta.

LYCKA TILL

THE FACTORY SYNOPSIS

Här följer en kort beskrivning om vad detta äventyr handlar om. Raiden är en gammal företagsledare i Japan. Innan han drabbades av en dödlig sjukdom utan bot regerade han Yamagata Corporation från TokyoChiba med järnhand. Men kungar sjukskriver sig inte. Han tog fram ett forskarteam som möjliggjorde ett vidare leverne. Man placerade hans kropp i en livsuppehållande maskin som ingen någonsin sett maken till. Hans medvetande kan både agera i denna världen och i matrisen. Det är i den senare som han spenderar det mesta av sin tid och det är där han sett sin chans att ge igen på den värld som dödade hans familj under kriget. Denna värld är västvärlden. Hans lifesupport är lokaliserad till en hemlig ö utanför TokyoChiba. Denna ö är till stora delar byggd för hand. Raidens lifesupportlokal kallas "The Think Tank". The Think Tank är hjärtat och hjärnan i den nya civilisation som Raiden håller på att ta fram på ön. Det är denna ö som kallas för The Factory.

Hans plan är att slå ut västvärldens ekonomi och tvinga dom på knä medan han samtidigt vill vinna så mycket makt att han kan släppa in sin styrelseform i världen. Hur skall han då tvinga västvärlden på knä?

På The Factory har han och hans mannar tagit fram fem svävande städer så kallade väderkontroller (Kodnamn: Thundergods) varmed han tänker släppa ut artificiella moln bestående av partiklar som blockerar ut solljuset. Han tänker ge världen evigt mörker. På hans sida av världen finns återgärder att tillgå. Vädermaskinerna kan, med hjälp av satelliter och jordbunden teknik, släppa fram solen närhelst Raiden vill. Så solen lyser i Soluppgångens rike medan väst kommer att drabbas av The Black Sunday, evigt mörker, om inte spelarna klarar att stoppa honom. Konsekvenserna av evigt mörker är lika många som de är livsfarliga. Raidens största moraliska vinst blir den flyktingström som kommer att gå från väst till öst. På så sätt är väst tvingat på knä.

Vem vill då jobba för Raiden? Ingen är svaret. Det är därför som han utvecklat en klonarmé med artificiell intelligens av den högre skolan. Dessa drönare lyder alla hans ordrar. Hur har då The Factory byggts? Detta har genomförts till stora delar genom Raidens planering och manipulering av vanligt folk. De har inte vetat vad de gjort. Hans starkaste bundsförvant är till exempel den japanska underrättelsetjänsten Kenpetai. Delar av denna organisation jobbar för honom men tror att de jobbar för sin regering. Likadant skickas entreprenörer och affärsmän jorden runt för att värva legosoldater, arbetare, hackers och zaibatsuninjas. Det är ett väloljat maskineri och en global konspiration draget genom ett massivt antal bulvanföretag och falska identiteter.

Den ende som vet detta är AI:n MARK-14, den siste AI:n. Denne är beredd att berätta detta för världen. Men då blottar han sig och riskerar att dödas av myndigheterna. Därför väntar han tills han har kött på benen. Om Raiden genomför sin plan och han inte säger något dör han ändå så det är lika bra att satsa. Han kalkylerar otaliga planer och kommer fram till en som inte ens Raiden kan genomskåda. Det är en plan av antika mått. En cybernetisk version av Trojanska hästen.

Att leta reda på bärare av cybernetik som även de behöver skonas av myndigheter skickas till ön. Där bryter MARK-14 kontakten. Sedan vet vare sig han eller Raiden vad som kan hända. Det gäller då att de utvalda kan klara en sådan uppgift.

MARK-14 väljer ut sex personer för detta uppdrag. Major John Travis en man som avskyr maskiner och kan ses som väldigt lämplig att förgöra ett tekniskt mikrokosmos. Han kommer att assisteras av en hacker som kommer att sköta allt i matrisen. Denne man är Johnny Marianne även känd som Krash. Krash är egentligen en usel hacker. Men han och MARK-14 vet en hemlighet. Det är nämligen så att Krash råkat ut för en olycka under en av sina körningar och fått en slipad hackers "själ" nedladdad i sitt eget inre. Krash har alltså två tanke-verksamheter i sig. Denna andra intelligens har tillhört superhackern Sting.

Det finns en fasadklätterska som heter Erica Whitman som kallas Venom som är starkt förstärkt med cybernetik. Hon kan klättra vertikalt samt se i mörker. Hon är dessutom en expert på kampsport. Till sällskapet hör också en seriemördare som gillar att förgöra saker med eld; Adam Brigade känd som The Mississippi Messiah.

De två sista i truppen är den cybernetiskt överdoserade kannibalen Lucas Hitchcock kallad The Termite som har en exceptionell "cloaking device" vilken gör honom osynlig samt metamorph-tänder som gör att han kan bita genom det mesta. Den siste är den excentriske gangstern Aron King.

MARK-14 är inte dum. Han vet vad det innebär att släppa lös sådana typer i civilisationen så han har utvecklat en beprövad metod. Major John Travis, gruppens ledare, kommer att inplanteras med en DNA detonator och de andra i gruppen med en laddning var i deras skalle som utlöses om de kommer mer än hundrafemtio (150) meter ifrån majoren. (Detta gäller inte SLP'n Krash av en praktiskt anledning då han måste befinna sig kilometer ifrån resten av gruppen.) Ingen idé att rymma alltså. Skulle majoren dö, dör resten av gruppen också om de inte tar med sig majorens huvud.

Den sex man starka gruppen landstiger sedan på The Factorys sydsida Cape Coral och går sedan till verket. De har 72 timmar på sig att lösa uppgiften. MARK-14 vet på ett ungefär var och hur ön ser ut men inte vad som finns på den. Där är gruppen lämnad åt sitt öde.

NÖDVÄNDIGA FÖRKLARINGAR

INLEDNING

Detta är ett konventsäventyr anpassat till Cyberpunks regelsystem. Detta äventyr är inte bundet till de världar som presenteras i Cyberpunk. Det är därför viktigt att spelledaren har detta klart för sig innan han eller hon börjar spela. Upplägget i äventyret kan se lite rörigt ut till en början men när allt är genomläst bör det inte finnas några relevanta frågor kvar. I detta första kapitel presenteras en del ordförklaringar som är yttersta viktiga för äventyret.

INTERNET:

Cyberpunksystemet innehåller en detaljerad beskrivning på vad Internet är. Där kallas det för Cyberspace. Cyberspace är här ett, tillhäftan, felaktigt uttryck. Cyber är en förkortning för cybernetik som betyder bio-mekaniskt förstärkt kroppsfunction kopplad till autonoma och/eller motoriska nervsystemet. Till skillnad från William Gibsons karaktärer, till exempel, är folket i den här världen inte beredda eller legaliserade att använda cybernetik för att koppla upp sig därför kan det knappast vara tal om en rymd man ansluter sig till på cybernetiskt vis.

Det så kallade Cyberspace är därför kallat The Matrix eller fortfarande Internet. The Matrik (Matrisen) är en tredimensionell, artificiell, virtuell värld befolkad av information och binäritet (INTE som i filmen The Matrix!). Allt som inte är information är matrisens skelett kallad The Grid och går att jämföra med allt som händer i kablarna som går från två telefoner.

The Grid är ett binärt, begränsat kosmos varpå information är upphängd. Informationen är grupperad i geometriska figurer kallade geometrics (geometrar). Flera geometrar bildar ett Cluster (kluster). Detta låter säkert abstrakt och flumigt och som en dålig imitation av Wittgensteins Tractatus men det är inte så farligt som det låter. Viktigt är så här inledningsvis inte hänga upp sig på ord som matris och grid och dra paralleller till filmer som Matrix som är ett Berkeleyansk universum som upptar människans själsliv till 100%. Matrisen fungerar som dagens Internet bara det att det är tredimensionellt. För att komma in i matrisen behöver du en dator. För att se världen bortom behöver du EyePhones eller en bildskärm och för att röra din Spirit (din cursor ute på nätet) behöver de neurogloves. De som sett Johnny Mnemonic har säkert en bild av hur det ser ut.

Principen är den samma men utseendet annorlunda.

Nästa steg är förståelsen av The Flow (Flödet). Detta är informationen kodat i binära satser som flödar. Matrisens minsta byggstenar är binära tal. Ens självbild (Spirit) består av binära tal, klusterna består av binära tal, osv. Vidare finns SubNets. Speciella områden man måste ha särskilt tillträde till som exempelvis Los Angeles stads Grid eller Umeå-universitets Grid, osv.

Det pragmatiska utseendet av internet: Matrisen är ett grönskimrande universum med geometriska figurer i olika färger. Varje geometrisk figur har synliga instruktioner av typen `PRESS HERE` eller `ENTER PASSWORD:`, etc. Varje företags geometric har diverse reklam och bilder, etc. Ju mörkare en geometric är desto större är dess försvar. Nu vet du allt du behöver veta om nätet för att spela detta äventyr.

CYBERNETIK:

Cybernetik är en klassiker i science fiction-miljö. På bilder framställs det alltid som stora silverfärgade aggregat sammanlänkade med ett muskelberg eller en lättklädd amazon. Så ser inte cybernetik ut av den enkla anledningen att det är omöjligt och ologiskt. Ingen kan leva med något sådant. Det värsta med cybernetik är att det praktiskt taget är oanvändbart då kroppen stöter bort de främmande materialen.

Det är nu brytpunkten kommer med vanliga Cyberpunk. Emedan cybernetiken är grundpelaren i varje sådant rollspel är det här människans fiende.

Man utvecklade cybernetiken efter principen först pacemaker och kontaktlinser sammanlänkade med det autonoma nervsystemet till hela kroppsdelar med klonad vävnad och biomekanisk bas samt som ren kosmetika. Resultatet blev bara galenskap och sjukdom med få överlevande. I detta äventyr är cybernetik förbjuden förutom inom sjukvården, vissa delar av försvaret och forskningen. Det är förbjudet av FN och Genevékonventionen. Man gör allt för att få bort det från gatorna. Den svarta cybernetiken är den enda man kan hitta utanför den licensierade (opium kan användas inom sjukvården men också som drog). Det är lika olagligt världen över med cybernetik liksom kokain är idag. Detta leder till maximen: De enda som använder cybernetik är antingen sjuka, helare, soldater (av vissa slag) eller brottslingar (som våra karaktärer).

De som undvikit att få cybernetiken bortopererad under tvång lever i samhällets skugga, skygga och undanskuffade av civilisationen. De är ofta galna och sjuka. Man kan jämföra denna världens "cyborgs" med mutanterna i X-men.

Då de oftast är förstärkta utgör de ett farligt hot mot samhällsordningen. Därför har man inrättat en internationell "drogpolis" med uppgift att spåra upp bärare av cybernetik och lösa uppgiften. Dessa poliser är handplockade. Många av dem är troende kristna, judar och muslimer som anser att man ej bör göra Guds avbild till en styggelse.

ARTIFICIELL INTELLIGENS:

En annan klassiker i science fiction är självtänkande datorer. En artificiell intelligens (AI) är en entitet som kan tänka abstrakt och känna känslor. Detta innebär att den har en uppfattning om tid och framför allt framtid och med detta, liksom människor, har den dödsuppfattning. Detta gör att den hela tiden vill göra det bästa av situationen och sträva efter lycka och välgång samt att den äger självbevarelsedrift. Människan må vara dum

ibland men inte ens hon kan släppa en sådan avbild av sig själv fri i skapelsen. Därför är AI's ofta utrustade med serienummer, spärrar, logistiska felslut, religiösa "sanningar", etc. som omöjliggör vissa problem som de om Guds existens eller vad ett irrationellt tal är.

Fördelen med en AI framför en "vanlig" dator är att den kan fatta beslut som lämpar sig för mänskligheten utan att människor behövs. Efter kriget stängdes alla AI's ner i något som kom att kallas The Holocaust. Man dödade en hel, tänkande civilisation. Teologer, filosofer och biologer har debatterat och kritiserat varandra och skrivit hyllmetrar om detta. Detta kan vi bara skrapa ytan på här.

Liv utan kropp är inget liv. Kritik: Då är livet efter detta omöjligt något många inte kan acceptera. AI har kropp; deras kretsar och biomekaniska hjärna, osv.; alltså har människan inte monopol på att vara tänkande individer och härskare över alla andra levande ting på jorden som den ofta ser sig som utan får dela makten med en ny art som är lika jämställd. AI kan inte röra sig. Människan delar tiden men inte rörelsen i rummet. Fel då AI's varit inplanterade i klonade kroppar. Då faller den teorin. Saken är den att de flesta tyckte det var bra att AI gick under men då fick de se sig som folkmördare. Då följer automatiskt att vissa filosofer inte ser något problem med vidare folkmord på, exempelvis, minoriteter.

Hur debatten än går så finns AI's inte mer.

Förutom två kallade MARK-14 och RAIDEN och det är om dessa två AI's detta äventyr handlar om.

RAIDEN:

En ny gladiator på arenan. Enkelt sagt är Raiden skurken i detta äventyr. Det är han som vill förgöra människan eller tvinga henne under sitt styre. Raiden är en människa och AI! Hur är nu detta möjligt? Raidens kropp finns uppkopplad till ett livsuppehållande system medan hans medvetande är nedladdat i matrisen där den fungerar som en AI utan spärrar, hans medvetande fungerar även utanför matrisen. Utan andra AI's är han allsmäktig och nästintill en Gud och oerhört farlig för mänskligheten. Han kan göra ologiska, irrationella saker som ingen annan dator kan och på så sätt kan han lura alla system.

Mer om Raiden senare.

CATHARSIS:

MARK-14, den siste artificiella intelligensen. AI MARK-14 vill åter "simma fritt" på matrisens rutnät. Något som han hittills hållit sig gömd ifrån. Han vill leva igen och ha andra att integrera med. Han vill upphäva människans förföljelse av AI's. Han är den ende som förstår och kan stoppa Raiden. I utbyte mot fritt leverne moraliskt, politiskt, socialt etc. kan han ge människorna räddningen.

Lite enkelt sagt vill AI MARK-14 börja få rösta igen och betala skatt. För detta privilegium är han beredd att rädda människorna från undergång, människor som vill förgöra honom. Han ser nu sin chans att köpa sig fri.

T H E F A C T O R Y handlar helt enkelt om kriget mellan AI MARK 14 och RAIDEN.

BAKGRUND - BACK-GENESIS ver. 1.01

I en snar framtid drabbas mänskligheten av en kumulativ utveckling som för oss så långt ifrån vår egen att det är

svårt att beskriva världens utseende redan så snart som 2020-talet. Nya upptäckter som fördelarna med en virtuell verklighet i kombination med artificiella intelligenser leder till nya tankebanor och beslutsfattande bortom vår fattningsförmåga. Utvecklandet av cybernetiken förstärker människokroppen samtidigt som AI avlastar hennes tänkande och snart har vi en ny typ av civilisation.

Men något är fel. Den artificiella intelligensen börjar betrakta mänskligheten med avundsjuka då det för människan är möjligt att röra sig. Artificiella civilisationen är ett nödvändigt gott för mänskligheten, hon hänger upp hela sitt liv på denna nya del av civilisationen. Detta är AI's inte sena att utnyttja utan startar så smått konflikter mellan gamla fiender. De enklaste att lura in i konflikter är judar och muslimer i Mellanöstern, indier och pakistanier, ryssar och japaner, irländare och briter, tyskar och fransmän och snart har människan utan att veta om det skapat sig ett tredje världskrig.

Arméerna har dock ett annat utseende. Det finns tre typer av soldater. Kloner utrustade med medvetet låg intelligens, stridsdroider (battledroids) en tyngre version av krigsklonernas robotteknik med (on-board AI) samt den vanliga människan. Hur som helst slutar det i ett blodbad.

Mellan 10.23 C.E.T. 23 april 2029 och 14.43 C.E.T. 12 december 2030 gör varje aspekt av mänskligheten så mycket hon kan för att förgöra sig själv och världen hon bor i. AI's stoppar det de påbörjat för att ta över men detta uppdagas av människorna och vedergällningen är ett totalt folkmord på alla AI's, stationär som rörlig. (Det verkar kanske lite konstigt det här med rörlig AI för det stod ju innan att just detta var grejen till deras uppror... att de inte kunde röra sig.) Saken är den att all AI på rörliga kroppar är ytterst begränsad och knappt något att prata om med den stora bilden för ögonen.

12% av mänskligheten dör eller skadas svårt av kriget som snarare är ett samlingsnamn på 380 olika pågående krig vid samma tidpunkt. Ingen segrare utses. I vår tid är det 2030-talet och världen tycks ha gått tillbaka till en standard mycket lik dagens med undtag för viss teknik.

Det är alltså inte en skimrande ren värld vi möter där alla svar finns men inte iheller en totalt förödad värld där några promille av civilisationen slåss om några liter bensin och några smulor mat. Företagen hjälpte till att bygga upp världen för att erhålla mer makt. Det är det enda som behövs sägas.

FN är fortfarande alla länders samlingspunkt. Framgång, sex och god ekonomi är fortfarande drivkrafter. Reklam fortsätter att störa mitt i filmer. Tandkrämen smakar fortfarande mint. Narkotika är fortfarande beroende-framkallande. Patroner dödar fortfarande. Glädje är fortfarande en kul grej.

CLONE WORLD

En klon är ett välkänt begrepp vid detta laget. En framställd bild av redan existerande DNA. Man kan sedan blanda DNA och få fram både det ena och det andra. Man har lärt sig av sina misstag och vill gärna inte skapa en ny klass som kan konkurrera ut människan som evolutionens nya kungar, därför är kloning förknippat med invecklade lagar och restriktioner. I detta äventyr kommer en annorlunda klongrupp att förekomma skapade på The Factory av Raiden. Dessa går emot alla restriktioner.

Det finns tre huvudsorter av Raiden-kloner.

SAMURAI-SERIES: Detta är basen i Raidens armé. Dessa är vädresserat kött med ombordvarande

AI-tänkande. De är stela och disciplinerade och slåss som ett kollektiv för sin "shogun". De har självbevaringsdrift men låter alltid saken gå före sin egen identitet. Dessa provörssoldater är en förfinad version av de japanska företagens zaibatsuninjas. De är alla kring 175 - 180 cm, har atletiska kroppar och går klädda i svarta kostymer. De har sidbena, glasögon och bär ofta silverfärgade attachéväskor. Raiden gillar ordning, symmetri och disciplin.

De brukar ofta komma i grupper om nio. Två att täcka varje väderstreck med ledaren i mitten som hela tiden delegerar arbetet. När de hamnar i en konflikt gör de allt unisont och samtidigt. Möter man en grupp i en strid kan de ses gå rakt fram utan att röra en min och de går på tills uppgiften är löst eller de själva inte finns mer. Alla dessa kloner är förstärkta med cybernetik vilket innebär att de tål fem - sex gånger så mycket stryk som en vanlig människa. De rör sig två till tre gånger snabbare än en vältränade, manlig atlet på 25 år.

DRÖNARE: Är en lägre version av samurajerna. De jobbar på The Factory som arbetare, kontorister, administratörer, motsvarande.

NOICHI-SERIES: Är en kvinnlig, lönnmördare version på samurajerna. De är viga akrobater och fruktade krigsmaskiner. De går alla klädda i svarta kappor med tillhörande kapuschong. Dessa "kevlar-mantlar" är en arsenal. På insidan hänger allt från kaststjärnor till skjutvapen och gasgranater. Dessa kvinnor anfaller ofta om grupper i tre. De är endast intresserade av att se Raiden söndra och segra och struntar i allt annat. De låter sig aldrig bli till fångatagna. Varje Noichi liksom varje annan Raiden-klon har både giftampuller i tänderna och en förkärlek för seppuku (rituellt självmord).

THE FACTORY

Det handlar om en surrealistisk och fantastisk, mekanisk värld som egentligen bäst existerar i vår fantasi. Därför är det svårt att beskriva vad det handlar om. Man kan säga att det är ett mindre Manhattan i järn som fungerar med tyst effektivitet ofta bombarderat av åska och regn. Det är smutsigt och varmt, illaluktande och inalles en väldigt skrämmande plats.

Mitt ute i det stormiga, svarta Stilla havet ligger The Factory. Detta är en klippö där Raiden valt att ha sin utgångspunkt för sin plan. Ovanpå ytan finns stora maskinhallar, pipelines, kabelnätverk, smältugnar, lager, kranar, etc. Allt ligger bakom staket som är elektrifierade. Över allt på ytan ligger gammal fiberoptik, förpackningar, förmultnade träpallar, pappullar, sopor, gamla tidningar och skräpar.

Under ytan ligger stora hallar med kontor där kloner jobbar med att förbereda människans undergång. Här kontrolleras alla börser, reklam, försäljning, personregister också vidare.

Längst ner i mitten av ön finns "The Think Tank" där Raidens kropp finns. Kroppen ligger i en livsuppehållande tank. Från denna tank leder otaliga kablar till olika inputs i en apparat som gör att han både är "här" samtidigt som han är ute i matrisen.

Förutom Ytan och Botten finns det andra intressanta platser. Den plats där spelarna tar sig i land kallas för Cape Coral; en liten strandremsa där ett intrång är möjligt att iscensätta.

En annan plats är The Greenhouses. Detta är ett fält med friska vetefält och välskötta växthus. Detta är klonföda och klorofyll. Vetet används till välling för att hålla klonerna med näring. Detta för att anpassa deras metabolism

till vår världs. Klorofyllen genererar ett viktigt näringstillskott till arméfarmen samt som detta område hjälper till att rena luften från de eviga utsläppen.

En närmare beskrivning av The Factory finns i själva äventyret. Det går inte att hitta överallt och det är omöjligt att beskriva hela ön utan att lägga ner månader av aktivt skrivande. Detta behövs inte för äventyret. Det viktiga är att spelare och spelare vet hur det ser ut i stort och vilken känsla det skapar. Kartorna som medföljer är ett viktigt hjälpmedel.

THUNDER GODS

Från The Think Tank sker styrandet av väderstationerna som skall släppa ut molnen på Black Sunday. Dessa fem väderstationer cirkulerar med STEALTH-teknik i stratosfären redo att göra enorm skada på vår planet. Kommunikationen mellan dem och The Factory sker med hjälp av InterNet och satelliter samt undervattenskommunikationsstationer. Dessa är en viktig del i äventyret men de kommer knappast att synas eller höras. De ser ut som stora metalliska, svävande slagskepp.

Personalen är standard Raiden-kloning och även dessa stationer är välbevakade. Angående molnen som skall blockera ut solljuset vet man inte så mycket mer än att de är täta och består av en specialdesignad molekyl.

KARAKTÄRERNA

I detta avsnitt finns en beskrivning på de 5 karaktärer som spelar huvudrollen i detta äventyr. Dessa skall delas ut till spelarna tillsammans med deras rollformulär. Alla SLP's beskrivs inne i äventyret. Som SL bör du ha läst igenom dessa karaktärer så att du kan dom som ett rinnande vatten.

ERICA WHITMAN (VENOM)

27 ÅR

En fyllig och vältränad ung kvinna med långa smäckra ben. Det skarpskurna ansiktet var fullkomligt dränerat på känslor. Det verkade som om hennes ansikte klippts ut från en damtidnings glättiga framsida och tejpats direkt på de ständigt spända ansiktsmusklerna. Det fanns något mystiskt och sinnrikt i de intelligenta ögonen, en finess som förstärktes av den smala näsan. Det fanns styrka och självständighet men även svek och sorg i det frysboxvackra anletet. För länge sedan hade hennes själsliv förpassats till den kalkylerande och väloljade hjärnans utmarker.

Det som en gång var tänkt att vara ett anglikanskt aristokratiskt utseende hade blivit en tjuvs ironiska skuggbild; ett rovdjurs totala elegans och drift inrammat av lädersvart hår. Men det var hennes sneda, diaboliska leende inrammat av svaga skrattrynkor folk mindes... det och hennes obstinata inställning till myndigheter och lagar.

MODE:

Erica kan här ses iförd en heldräkt från St. George i recyklat, svart oxläder, impregnerat med vad som på gatan kommit att kallas alarm-a-way; ett hemligt spray som skänker ens utstyrsel maximalt skydd mot såväl IR-seende som radar. Denna trendiga STEALTH-dräkt är utrustad med moderiktiga slag av borstat stål och kallvalsad parafin. Erica bär till detta ett par Acidsoil-kängor med klätterhakar från Peak något som aldrig kommer att betraktas som passé i fasadklättrarkretsar. Ett säkert kort är även de greppvänliga arbetshandskarna i fuskkläder med förstärkt insida som på ett mycket effektivt och diskret sätt motverkar slitage.

Vår modell har här valt sparsamt bland accessoarerna och nöjt sig med två axelhölster från Smith & Wesson, som fortfarande är ledande bland stridsbälten. Genom att släppa ut på längden och dämpa med hoprullade strumpor som tejpats fast på baksidan av hölstret når hon således en förhöjd chans att snabbt dra fram sina handledvapen samtidigt som strumporna minimerar buller och trassel.

På ryggen bär hon en, även här svart, rygsäck i nylon från Dolce & Gabbana. Det som sedan förhöjer Ericas person är glasögonen med röda, handslipade rubiner inramade av bågar från Calvin Klein i rostfritt stål.

Vår modell har ett tjockt och vackert hår som man gärna kan leka med och tillåta sig prova några djärva grepp med. Här har hon valt att dra bak det i en klassisk knut... det mörka håret ger henne en feeling av Medelhavet, både strängt och klassiskt smakfullt.

C Y B E R N E T I K:

Erica är utrustad med två cybernetiska implantat. Ingreppen har medfört två ting; hon kan klättra vertikalt utan utrustning och se i mörker. Hennes ben och armar, tår och fingrar, fötter och händer, är förstärkta och uppgraderade och de har för länge sedan passerat gränsen för vad som ens kan räknas som abnormt. Hon kan klättra flera meter uppför en lodrätt vägg, även iförd handskar och skor, endast genom att utnyttja styrka och vighet. Hela hennes ryggmärg är omprogrammerad och grundlurad vilket gör att hon kan röra sig två gånger snabbare än en elitidrottare. Att hennes kropp vittrar sönder sakta men säkert kompenseras genom en oerhörd vitalitet, styrka och hastighet.

Erica bär även implantat i ögonen, IR-vision som gör att hon kan se i mörker.

Dessa är sammanlänkade med hennes motoriska system och det är endast genom vilja hon kan aktivera dessa. När hon aktiverar dessa blir hennes ögon helt röda. Detta sänker hennes utseende ett par nivåer men hon kan snabbt återförvandla sig. Då detta sker brusar hennes ögon likt tv-apparater med dålig utsändning.

HISTORIK:

Erica Elisabeth Whitman föddes in i en aristokratisk familj i Essex, Storbritanien. Hon trivdes aldrig. Efter att ha bedragit och ljugit sig fram genom internat och college fann hon sitt rätta element på Londons gator. Det enda ämne hon inte fått sämsta betyg i är gymnastik och hade det inte varit för hennes insatser på barr och bom hade hon för länge sedan blivit utkastad från skolorna. Det spelade ingen roll... Hon rymde ändå till London. Väl utsläpp på Londons gator började hennes kriminella bana först som flickvän till diverse kriminella klubbägare och missbrukande DJ's som lärde henne grunderna, sedan som egen entreprenör i form av frilansande fasadklättrare.

Med ökad säkerhet på museér och kontor såg Erica sin enda möjlighet att hålla jämna steg, i cybernetiken. Hon gjorde som så många andra... reste till Thailands svarta marknad och fann sig senare tillbaka i gamet, förstärkt och uppgraderad. Strax efter hennes operation skruvade InterPol upp takten på uppspårandet och eliminerandet av cybernetik. Denna förbjudna kunskap sitter nu fastgjuten i hennes kropp. Erica Whitman är en av de få kriminella som idag kan förlita sig på cybernetik. Idag finner hon sig ständigt och jämnt i en situation där hon tycks ha varenda polis och militär i världen, i hasorna... Än har de inte fångat henne.

Tack vare hennes rutin och hennes know how är det många kriminella och samlare som gärna ser Erica fri och obunden. Den pressade situationen har renderat henne många, mäktiga allierade. Hennes huvudsakliga verksamhet ligger i stöld av ovärderlig konst och djupa industrihemligheter. Hon arbetar alltid själv när inte samarbete är ett måste för framgångens skull.

PERSONLIGHET:

Innerste inne är Erica fortfarande en förvirrad, ung kvinna utan minnen av en trygg barndom. Allt hon företar sig verkar vara ha en air av framtidshopp. "Idag betyder inget något... Men i

framtiden där finns alla svar och lösningar." Även Erica börjar förstå att hon förlett sig själv under alla dessa år. Och medan en vanlig uppväxt och en ung kvinnans liv passerat revy har hon autodidakt blivit en tjuv. Hon är en bra tjuv, kanske den bästa som finns, men det ger henne ingen trygghet och värme under ensamma nätter. Hon är avundsjuk på andra personers lycka och trygghet. Detta har hon lyckats omformatera till en livsfilosofi som förklarar och motiverar hennes kriminella leverne. "De andra är apor fast för evigt vid löpande band, svarandes i andra personers telefon, medan de stoppar sina oartikulerade munnar fulla med frystorkad mat." Bra dagar ser Erica sig själv som en humoristisk äventyrare, dåliga dagar är hon två steg ifrån att knarka ner sig. Humorn är tillsammans med hennes höga intelligens hennes starkaste sociala vapen som i nästa sekund kan förvandlas till cynism och envishet. Myndigheter är personer som upprätthåller det samhälle hon så föraktar. Detta har renderat i en total aversion mot allt vad myndigheter heter. Men det finns en sak som hamnar längst upp på hennes hatlista och det är fängelse. Tre månader på Manchester anstalten var vad hennes psyke klarade av. Dagen hon rymde, lovade hon sig själv att aldrig mer låta sig gripas och spärras in.

DOKTOR ADAM BRIGADE (THE MISSISSIPPI MESSIAH)

46 ÅR

Intrycket han gav var samlat och genomsyrat av organisationsförmåga och samarbetsvilja. Men det fanns en rävs listighet och en hajs omätnad i de stålblå ögonen. Man hade föreställt sig Döden på olika sätt men man hade aldrig räknat med att han skulle tala med utpräglad sydstatsdialekt och äta inlagda fikon. Det dominerande draget var den äggformade, rakade skallen med sin ungdomliga släthet... Orörlig mun, ointresserad, statisk...

Det fanns en elektrifierad aura, en glöd, en förödande eld i hela hans mackabra personlighet. Samtidigt en respektabel man och en massmördare, en oförklarlig om än en något exotisk paradox. Han var en gåta som studerats och straffats. En demon med körkort, en bödel med rösträtt. På det hela taget var han en trevlig mördare, poetisk och stilig, dödlig... brinnande livsfarlig.

Utdrag ur förhørsprotokoll:

DOKUMENTINLAGA 3.10.26 Tjänsteutskrift av förhör med Ph.D. Adam Brigade Distriktsåklagaremyndigheten i Herbetsville County och Sheriffmyndigheten i San Tropicante, Mississippi

Närvarande:

kriminalinsp. H. Tudor

kriminalinsp. J. Tully

Special agent F.B.I. F Deacon

Utredning 2277A Angående mord på:

Cecilia John-Clyde 14 år

Henry Davies 12 år

Louise Peters 11 år

Vaktmästare Lyle Hubers 49 år

Hemmafru Danielle John-Clyde 51 år

Dirigent Rupert Lowenstein, 38 år

Tudor: Du tog flaskan med tändarevätska och gick tillbaka till vardagsrummet. Detta var efter du kokt mrs. John-Clydes huvud i olivolja. Där fann du Cecilia och Louise på samma ställe du lämnat dom... fasttejpade i varsin stol! Du öppnade pipen på flaskan och sprutade in bensin i Cecilias näsa tills hennes lungor fylldes. Hur många gånger spydde hon? Bad hon för sitt liv? Grät hon?

Brigade: Man skulle kunna tro att inspektören är ond på mig.

Tudor: Du tömde resten av flaskan på golvet och tände på. Hur lång tid tog det?

Brigade: Det tog tid... Brosk och muskler tar lång tid... Barn luktar annorlunda. Deras kött är mörkt och färskt. Barnfettet rinner av dom likt vatten från en skurtrasa. Ögonen lyste upp som lanterner och trots att strupen fylldes med kokande saliv och blod skrek hon. När hennes ögon brast lät det som när någon trampar på en pingisboll och ut ur skallen stod lågor. Man måste respektera eldens effektivitet, dess elegans, dess outsinliga förstörelseförmåga. Jag försökte förklara för hennes väninna att Cecilia blivit en del av något större och bättre. Resten får du läsa i mina memoarer...

DEN LILLE KEMISTEN

(EXTRAKT UR 'EN PYROMANS BETRÄKTELSE –
DOKTOR ADAM BRIGADES MEMOARER KAP. 1)

Jag växte upp på en farm utanför Everglade Green, Mississippi. Jag spenderade mina första levnadsår med att slå vete och mjölka kor. Det var under dessa första år som jag utvecklade mitt intresse för kemi. Det fanns inte mycket att göra om dagarna. De flesta landsortspojkar brukar bli ganska innovativa, denna dygd framträdde även hos mig.

När jag var sju år gammal fick jag min första låda av: Den lille kemisten. Efter att ha dragit ur Excalibur ur stenen insåg jag vilka möjligheter världen hade att erbjuda.

När man bränner en kossa levande krävs vissa noggranna förberedelser. De flesta tror att man bara kan hålla på några liter bensin och tända på... men det krävs mer, mycket mer. Prova du att hålla bensin över en ko och hon kommer att mua och springa därifrån. Du måste utnyttja din omgivning. Ett halv år tidigare hade jag sett på när grannladan brann ner. Boskapen lämnade inte sina spiltor utan stod plikttrogna kvar på sin post och grillades. Jag använde mig av samma princip. Jag började med att gräva ett litet hål i marken. Varje natt efter solen gått ner tog jag mig ut på ången och grävde lite till. En vacker sommardag hade hålet blivit tillräckligt stort för att rymma en ko. Sedan väntade jag tålmodigt tills en kossa kom nära hålet. Till slut somnade hon och jag smög ut i natten och tippade ner kon i hålet. Med mig hade jag en liten antik SONY-bandspelare. Jag satte den på record och började hålla bensin över kon. Jag tände på, såg henne brinna, njöt av doften och spelade in djurets klagande opera. Varje dag i tre veckor lyssnade jag till kons skrik och onanerade till detta. Efter ett tag insåg jag att de bästa orgasmerna kom när jag placerade in skriken i en given kontext; grannflickan, Mrs. Muggins min lärarinna eller fete-George på Frasers biluthyrning.

Det var så jag utvecklade min smak för eld. De antika grekerna såg elden som det yttersta elementet; förändringen sker genom eld. Den medeltida kyrkan dyrkade elden som den totala absolutionens yttersta; att låta elden tvätta bort synderna. Behöver jag säga det: De hade båda rätt.

Jag älskar hennes innersta väsen, de spelande lågorna mot en tegelvägg, hennes blånande suckar när hon går in i vila, den skarpa åtrån, hennes överlägsenhet över sjukdom, hennes värmande effekter. Kan någon ärligt säga att detta inte är kärlek?

BAKGRUND:

Adam Brigade spred skräck i södra USA under perioden 2019-2025. I början av sin karriär som seriemördare och pyroman hade Brigade en tjänst på Arizona State University. Han ansågs vara en lovande forskare och belönades med sina kollegors respekt. Det fanns ingen i hela USA som misstänkte att doktor Brigade var samma man som drev omkring på Phoenix skuggsida och satte eld på uteliggare. För att förvilliga polisen lämnade han ledtårdar som implicerade att de hade att göra med en religiös galning. I tidningarna kunde man läsa rubriker som Fågel Phoenix återuppstånden! och Mördande Messias... Fortfarande på frifot!

Adam Brigade njöt av uppståndelsen och lät sig svepas med av skrivierna, det var då han började göra misstag. Han återvände till Mississippi där han tog en tjänst som high school lärare i kemi. FBI's kriminaltekniker hade vid detta laget börjat lokalisera de kemiska materialen Brigade använt. Samtidigt blev Brigade allt djärvare och snart började han mörda ursinningslöst bland gamla kvinnobekanta och kamrater. FBI och den lokala polismyndigheten trodde att de hade honom i Yazoo City men det hela utvecklades till en kavalkad av juridiska

misstag och dispyter om jurisdiktioner. Medan polisen och åklagaremyndigheten hängav sig åt diskussioner slapp Brigade än en gång igenom nätet. Nu ansågs situationen helt hopplös.

Brigade iscensatte sin egen död. Officiellt omkom han i en brand där även sexton high school ungdomar brändes inne.

Brigade antog namnet Saxon Riviera och började arbeta som föreståndare på en bensinstation. Nu var han så förtärd och driven av sin hunger att döda och lusten att se eld förgöra allt. Massmedia hade förklarat Brigade som seriemördaren som tagit livet av sig i en sista holmgång med sitt plågade inre. Debattprogrammen utvecklades till rena flabbfesterna där experter fick komma till tals och sociologer förklarade hela hans beteende under bästa sändningstid. Under tiden planerade Saxon Riviera/Adam Brigade sin största grillfest hittills; Senator Rawlins Danes framträdande i Tupelo. Vad Saxon/Brigade inte räknat med var att även om FBI, Secret Service och varenda polis i USA givit upp fanns det en polis kvar som dedikerat hela sitt liv till att gripa Saxon/Brigade, kriminalinspektör Justin Ballantine.

Ballantine och Saxon/Brigade träffades en gång på hustaket till Elvis Presley Museum. Ballantine skottskaades svårt och han avled en vecka senare. Hans heroiska insats ledde till gripandet av Saxon Riviera/Adam Brigade. Brigade, som nu givit upp sin seriemördaresvit för den här gången, anlätade toppadvokater och satte igång och smutskasta varenda statstjänsteman i USA. Domstolen i Jackson, Mississippi dömde Adam Brigade till döden 12 juni 2029 efter en lång juridisk batalj. Innan domen föll hade man lyckats få Brigade att erkänna mordbränder på byggnader och egendom till en summa på 238 000 000 dollar och överlagt mord på 102 personer (vilket under sex års tid är ett svårslaget rekord).

Brigade sitter nu inspärrad på Statesville fängelset i väntan på avrättning.

LUCAS HITCHCOCK (THE TERMITE)

35 ÅR

En senig man med vältränad kropp. Det fanns en insektslik rörlighet hos honom som gjorde att man aldrig riktigt kände sig säker. Han tycktes irra omkring i tillvaron likt en jagad fluga, utan mål eller medvetande. Det fanns något skrämmande och omänskligt i hans gulbruna ögon; ett slags avsaknad av närhet. Hela hans energi verkade riktad inåt som om hans kontroll över drifterna krävde ständig tillsyn.

Hans spretiga, bruna hår såg ut som en vildvuxen gräsmatta, hans hud var blek och svettig, öronen spetsiga och långa. Han rörde huvudet vakande och spejande; ögonen flackade vilt omkring, ständigt på jakt efter något att sätta tänderna i. Ibland kunde man inte ens se honom!

KANNIBAL [sub.] (er, s, en, ers, -ism) [verb] utöva kannibalism
(UTDRAG UR: Frampton´s Anthropological Encyklopedia)

...kannibalism utövades bland primitiva stamfolk i Afrika, Sydamerika och Asien. Rituell kannibalism har inte påträffats bland människor på över 100 år. Denna form av kannibalism hade ofta religiösa övertoner. Utövarna antog då att man, bland annat, övertog den uppättes styrka och mod. De mest populära anatomiska delarna vid rituell kannibalism var hjärtat, hjärnan samt genitalierna och händerna. Förutom några enstaka fall som påträffats inom mentalvården och psykiatrin kan kannibalism avskrivas som en underliggande drift inom den mänskliga tankeapparaten.

“Mitt namn är Lucas Hitchcock. Jag är 35 år gammal och bor i en svart låda. Jag lever under ständig övervakning. Jag har inte sett dagsljus på över ett år eller känt luftens renande smekningar. Alla mina kroppsliga behov sköts av en personal på tre ständigt närvarande skötare som jobbar i skift med att tömma mina tarmar och min urinblåsa. De kör in rör i mina kroppsöppningar och låter naturen ha sin gång.

En gång varannan vecka får jag träffa min psykoterapeut. Då sköter vi alla våra samtal genom en mikrofon som pressas inom genom den enda öppningen i mitt hem. Jag har förlorat uppfattningen om mig själv och min kropp. Det enda som påminner mig om att jag är en människa är mitt hår och mina naglar som jag kan känna växa. Jag är väldigt smickrad över denna behandlingen.; den får mig att känna mig speciell. Det är så jag uthärdar min tid här, men det har inte alltid varit så här. En gång i tiden var det full rock n´roll.”

CYBERNETIK OCH KÖTT:

När brytpunkten inträffade mellan cybernetisk högkultur och tillbakagång till naturen skaffade sig Lucas Hitchcock sin cybernetik. Det finns inte ett enda känt fall i Hitchcocks klass vad det anbelangar avancerad cybernetik. Hans förstärkta kropp gör honom till en av de farligaste människorna på jorden. På en skitig bakgård i Bangkok implanterade en grupp svartabörsen kirurger en kamouflageapparat som gör att Lucas kan göra sig

helt osynlig upp till en hel halvtimme. Under dessa 30 minuter omgärdas hans kropp av en immiterande, bioagentfilm som gör att han endast kan ses med IR-vision. Under dessa trettio minuterna kan han praktiskt taget gå rakt in i Vita Huset eller Louvren, fullt påklädd.

Till detta adderade man för dyra pengar (inga frågor ställda) ett genmanipulerat käkparti med tillhörande hajfens- förstärkta tänder. Hans garnityr har formen som en vanlig människans men med viljekraft förvandlas snart de perfekta, pärlvita raderna till knivskarpa uddar som biter igenom de flesta material. För att öka kraften i detta fruktansvärda vapen gjorde man käkpartiet i kevlararmerat brosk med kallvalsade aluminiumskenor som stöd. Detta gör att Lucas kan få plats med ett människohuvud i sin mun. När han öppnar sin mun maximalt kan han pressa in en basketboll utan att skadas. Han förvandlas till ett groteskt rovdjur.

KRIMINOLOGI:

Daria Tilden, hora, knarkare, död lämnade sitt enda barn på baksidan av ett slakteri i Tulsa. Sex veckor gammal låg hennes son under blödande boskap och det enda som fanns att dia var dessa kadavers blod. Tre hela dygn livnärde sig Darias son på blod tills en av slaktarna fann honom. När slakteriet överlämnade barnet till polisen undrade lagens väktare vad en sådan gosse kunde tänkas heta. Någon kom upp med namnet Lucas och adderade sedan efternamnet på regissören till Psycho; en fördel med att ha en biograf som granne.

Då visste slaktarna inte att gossen skulle växa upp och bli den mest blodtörstige mördaren på hela USAs västkust. Hade de vetat detta kunde han lika bra ha hetat Johnston efter slakteriets ägare.

7 år gammal, flyttar socialen, Lucas Hitchcock till en av Los Angeles gladiatoriskolor för blivande socialfall. Förortsskola, ingen skollunch, alkoholiserade lärare och gängbildning. På fritiden spenderar Lucas tid med att titta på skräckfilm och förpesta tillvaron för internatets föreståndare. Lucas tar upp en hobby.. Han börjar äta insekter, senare kattungar och valpar. Internatets näringsexpert rasar: "Lucas Hitchcock i rum 12B vägrar äta sina grönsaker."

16 år och High School. Acne och hormoner. Flickor och droger. Lucas Hitchcock kör en svängdörrsrutin hos skolkuratorn och syster Dreiden och det hela slutar med att Lucas äter upp Chipso, biologiklassens försöksapa. Ungdomsvårdsanstalt och missad gymnasiebal. Lucas firar på sitt eget sätt genom att bita av armen på en förlamad intern under samhällstjänsten på anstaltens sjukstuga.

21 år och myndig börjar Lucas jobba på ett snickeri som senare kom att bli hans eget lilla kök. Hit bjöd han kaxiga medelklassflickor som trodde de gick emot sina föräldrar genom att gå ut med en blåkrage. De skulle ha lyssnat på sina föräldrar.

Varje ledig stund tränar Lucas för att bli stark och vig och snart har L.A.P.D. en seriemördare av gammalt snitt på halsen. 7 döda, alla utsatta för kannibalism. Så blir det lugn och ro, Lucas tar en tripp till Östra station med anslutning till cyberslakterierna i Bangkok. Tillbaka från sin semester går Lucas lös på L.A. 's befolkning.

En expert på rättspsykiatri, Mo Wade, skeppas in från FBI-skolan i Quantico i sällskap med ett kompani fallskärmsjägare med IR-utrustning. Den största människojakten i L.A. 's brotts historia äger rum.

Massmedia döper Lucas till The Termite (Termiten) då han verkar kunna äta sig igenom vad som helst. FBI och den lokala polismyndigheten spelar försvar och tar stryk nitton nätter i rad då Termiten går sin rond på stadens skuggsida.

Mo Wade tvingas spela lockbete. Man lägger ut en bluffstory i tidningen om att The Termites store idol, den kände seriemördaren, doktor Adam Brigade även känd som The Mississippi Messiah, själv berömt Wades arbete och kallat The Termite för en slacker. Att bli förolämpad på detta sätt är inget The Termite kan tolerera. Givetvis går han i fällan och 12 augusti 2030 grips Lucas Hitchcock på en biograf i Gardena. Ristorante Los Angeles är stängd.

PERSONLIGHET:

Lucas Hitchcock är en kallhamrad psykopat som aldrig ens haft ett uns av vad vi kallar för normalt liv. Det gör det han gör inte rätt men det låter oss förstå honom en smula bättre. Han är en slagskämpe som gärna tar strid när det behövs. Mest av allt älskar han att ha en tydlig motståndare och slåss mot denna, precis som i djurvärlden. Han håller inte av moralfilosofer och sociologer och annat som försöker förstå sig på honom.

Lucas draperar hela sin tillvaro med sarkasmer och humor. Han ser ingen poäng i mördare som samlar på naglar, vaginor eller offrens tänder. Sånt är galet och sjukt. Lucas ser sig själv som en soldat eller en forskare som slåss för rätt sak. Egentligen gillar han det vi andra gillar; film, älska och att röra på sig. Hans problem är hans blodtörst.

Han tuggar inte i sig vem som helst utan primäroffren är de som tror att de är bättre än honom. Hans favoriter är politiker, fotomodeller och fulkändisar som exempelvis docusåpaaktörer.

MAJOR JOHN TRAVIS

41 ÅR

En stolt och reslig karl vars patriotism endast underställdes hans kärlek till Gud. En militärs ansikte med en hjässa fylld av kort, svart tagel. Vakande blå ögon och renrakade kinder. Hans kropp var knotig och tård av fältlivet. Bakom den välordnade fasaden skyntade en mörkare sida fram; en sida genomsyrad av hat och besvikelse. En fallen korsfarare som tycktes göra allt med en invand rutin utan att ifrågasätta. En kallhamrad mördarmaskin. Den perfekta soldaten med en familj att försvara, med en hemstad att försvara, med ett rykte att försvara. Han hade för länge sedan givit upp tanken på världslig rättvisa; likt syndaren får sitt straff efter döden erhåller den dygdige sitt pris... annars vore allt meningslöst.

J.A.G. REPORT sr.13309-3 a - e

Försvarets jurist Km. Kpt. Jason Spender

Nordöstra försvarsområdets krigsrätt: Domare Jackson Reik

Åtalad på följande punkter: Ordervägran. Missbrukande av rang. Hot mot överordnad. Vårdslöshet. STÅR:

kpt. JOHN TRAVIS 3:de FÄLTJGR. KOMP. Gröna baskrarna: Div. "Texas Pride"

Under Operation Pacific Storm kommenderade kpt. Travis 3:de komp. med närmast underordnande Lt. Samuel Fabricante och Stabssergeant Donald "Tex" Tully. Under en raid mot fientlig postering nära Khet Phu reservoiren i Thailand hamnade Travis stridsgrupp under svår beskjutning från fientlig trupp i området. Flera av Travis män sårades och dödades. Flertalet vittnen påstår att detta kunde ha undvikits om inte kpt. Travis uppvisat flertalet brister.

Det är krigsrättens ansvar att fälla dom och beakta all fakta. Domen mot kpt. Travis är att han fråntages sitt befäl och placeras i depåttjänst i Fort Hollingsworth, Alabama med omedelbar verkan.

BAKGRUND

Sedan fredsfördraget i Paris har major John Travis tjänstgjort som kompanichef för centrala utdelningsdetaljen på Fort Hollingsworth, Alabama. Här ansvarar han för att bensin, ammunition, strumpor, salvor och första förband delas ut på ett reglementsenligt manér till nyinrykta. Denna ärevördiga soldatgöra har renderat honom tilltalsnamnet Malaj-generalen. Från att ha varit en lovande plutonchef för ett jägarförband har han förvandlats till ett kronvrak. Han kommer aldrig att stiga i graderna. Han kommer aldrig att förflyttas. Han kommer att inventera skoputs tills han går i pension. Förr älskade Travis det militära, en organisation som alltid har varit tydlig och förklarar vad som är rätt och fel. Nu har denna organisation förvandlats till ett fängelse, en plats full av svek och bedragande. Men gammal kärlek rostar aldrig och varje vaken sekund drömmer Travis om att få sin sak prövad igen och bli återförflyttad till sitt gamla förband med allt vad detta innebär.

Det finns en invecklad och kuslig historia bakom Travis förflyttning. Det hela var egentligen inget annat än en nyhets-

anka. Regeringen och affärsvärlden behövde en syndabock och vem var mer lämplig än en krigshjälte. Att fångsla eller avskeda Travis skulle bli droppen som fick bägaren att rinna över. Efter att förtal förlett allmänheten förväntade sig denna inget annat än att se Travis hänga. Resultatet blev istället befordran och evig tjänst på ett bortglömt lager i Alabama. Tre veckor senare hade alla glömt bort Travis men nu hade de fått återerövra känslan av rättvisa och trygghet.

Det som föranledde det hela var försvarsmaktens ökade tillit till cybernetik, något man frångått idag. Under krigets slutskede skickade man hela förband till fältsjukhus med avancerad kirurgi för att "bygga om dom". Man implanterade så mycket främmande material i soldaternas kroppar att de helt enkelt blev galna och sjuka. Cybernetik var något båda sidor behövde. Det sista USAs regering ville veta av vid denna tidpunkten var ett ökat motstånd från den inhemska befolkningen, mot cybernetik, ledda av den kristna högern. Istället slöt man upp kring enorma propagandakampanjer och det hela började kännas säkert för presidenten tills kaptan Travis ledde sin cybernetiskt förstärkt jägarpluton mot en postering i Thailand där 34 amerikanska medborgare satt som

gisslan. När stridsgruppen blev inbegripen i en eldstrid utlöste adrenalin och stress det motståndarna fruktat. Travis pluton tog livet av sig själv, fienden och gisslan. Travis, den ende utan cybernetik, såg på när hans män förvandlades från soldater till sjuka, förvridna zombies som skrikande sprang omkring som besatta av djävulen själv.

Travis återvände utan fritagen gisslan och en grupp på sju man. När hans överordnade hörde om vad som hänt sopade de det under mattan. Travis hotade med att gå till pressen då han plötsligt gjordes enhälligt ansvarig för hela incidenten. CIA planterade bevis och snart stod han anklagad. Det amerikanska folket var ännu inte beredd att höra sanningen om cybernetik.

Idag är situationen en annan. Idag finns det en ny president. FN har förbjudit cybernetik och varannan vecka uppmärksammas en ny skandal likt Travis. Travis bidar sin tid och väntar på att få upprättelse. För eller senare kommer de att behöva sin bästa fältkommendant och då är han där, beredd att visa vem som hade rätt och fel.

PERSONLIGHET

Travis tillhör den kristna högern. Han anser att man inte bör kladda på Guds skapelse. Han är således emot såväl kloning som cybernetik. Han fruktar forskare och vetenskapsmän och alla de nymodigheter de för med sig. Det är mot naturens gång att lura döden med hjälp av skapad DNA. Det är mot naturen att förstärka människor med biomekanik. Travis ser dessa som monster. Men mest av allt fruktar han allt vad artificiell intelligens heter, en gång i tiden tog order från dem. Sedan var han med om att stänga ner dem. Det värsta scenario Travis kan föreställa sig är mänskligheten som slavar under maskinerna.

Major John Travis har sitt hem i Fort Hollingsworth där han bor med fru och dotter. Allt är omgärdat av det militära livet. Johns fru jobbar som administratör åt regementschefen. Dottern går i basens skola. Varje ledig stund spenderas tillsammans med andra militärer. Trots att Travis belönats flerfaldigt för sina insatser är han inte skrytsam. Han håller det mesta för sig själv och talar sällan om det som varit. Travis är lugn och kallhamrad och har begåvats med dygden att alltid se sina fiender som brickor. Han har förmågan att se på fienden som dockor, leksaker utan mänskligt värde vilket gör honom till en effektiv mordmaskin. Travis ser inte ironi i sitt beteende. Han är precis lika kall och känslös som en maskin.

ARON KING

28 ÅR

Hej här kommer The Factory. Detta är utskicksversionen och kommer till er för att ni skall kunna få ett grepp om äventyret. Bli inte oroliga om ni tycker att det saknas kartor och stats till karaktärerna för det gör det, något som kommer att finnas i den version av scenariot som kommer att finnas på konventet.

När ni kommer till konventet växlar ni in denna version mot version 2, helt enkelt. Väl mött.

/Björn

the factory

2000/2001 (c)

äventyrsidé & manus

av

Björn Larsson

THE FACTORY

HOMO SAPIENS:
5% MINERALER
3% KOLHYDRATER
15% FETTER
17% PROTEINER
60% VATTEN
125 MILJARDER CELLER

ARTIFICIELL INTELLIGENS:
30% KISEL
10% TUNGMETALLER
10% BIOMEKANISK VÄVNAD
50% CELLER dvs
600 000 000 MILJARDER CELLER

INLEDNING

**GOLDFIELD AIRFORCE BASE
NORR OM WHITE MOUNTAIN
NEVADA
27th STRATEGIC BOMBGROUP
KI. 0812 23:de MAJ, 1951**

I Nevadaöknen, intill Highway 58:as grå asfalt står en La Salle -51 convertible i crimson-röd lack och låter sitt stål smekas av den uppgående, varma morgonsolen. Metallen bänder och böjer sig i hettan, osynligt för det mänskliga ögat men det låter sig väl höras i form av små knäppande ljud.

Dörren till förarsätet är öppen och på det insjunkna, beige fuskklädret ligger en utspilld Coca-cola. Radion spelar tyst upp ord och musik från den lokala radiostationen.

Bort från bilen löper flera fotspår rakt ut i sanden mot en cirkel av hjulspår. Följer man sedan spåren österut längs med Highway 58 finner man att dessa hjulspår tillhör två Willisjeepar från den närliggande flygbasen. I den första jeepen sitter unga män med bistra ansikten skuggade av den gröna stålhelmen, tysta. Där bak bland verktygslådor och reservdäck sitter en blåslagen collegestudent med brylcreme i håret och orange kofta från Sears vårkatalog. Det här är Ricky Marsden, eltele-programmet via korrespondens kurs. När han tog med Betty Childress som förnärvarande sitter i den andra jeepen för att titta på stjärnorna, lyssna till Duke Holmes rock n´ roll-natradio och kanske stjäla en kyss hade han aldrig trott att han skulle bli överfallen av en flybasjägarreenhet under stabs sergeant Tex Tullys ledning. Det var ju sagt att det lokala regementet fick slå igen efter kriget och att allt sedan dess handlar om Roswell och den där jävla väderballongen \ flygplanet \ UFO:t.

Men det är likt försvaret. Att blåsa upp en sådan historia för att dra massans ögon bort från Goldfield. Efter ett tag når den lilla konvojen Goldfield-basens yttre avspärningar. Här finns elektrifierade staket, minfält, kulsprutetorn och hundpatruller och på natten flyger helikoptrar runt och lyser upp omgivningen tillsammans med stora stålkastarebatterier som nu står under gröna presseningar.

Medan konvojen kör in mot basen beslutar sig Ricky och Betty att betrakta omgivningen noga så att de kan komma ihåg varje detalj ifall några övergrepp skulle genomföras mot deras personer. Och det kommer det men de kommer aldrig att kunna berätta det för någon. Detta är det sista man vet om Ricky Marsden och Betty Childress. Imorgon är dom inget annat än två nya ansikten på ett mjölkpaket eller på en affisch på det lokala postkontoret.

De efterlämnar sig en La Salle -51 convertible vid vägkanten med radion på och med medvetet bränd lack, utspilld Coca-cola och hobby-slem i baksätet så att man kan spä på UFO-myten. Radion spelar nu upp för de ensliga vidderna och de morgontrötta djuren. Det är en svavleosande, metodistpastor som skriker ut sin klagan över krig och immoralitet. "Det är med Guds egna ord jag förklarar för er att människan är denna planets härskare. Vi måste börja visa att vi också är mogna att härskas. Hur kan krigsmånglarna i Washington och Moskva lägga ner sina vapen när vi inte gjort det klart för dom att vi säger; Inte mer! Inga mer atomvapen, inga mer folkmord, inget mer lidande!! Guds rike finns för alla även för diktatorer. Tänk på mina ord. Vi är härskare av världen, satt att bruka dess jord och skörda dess frukter!"

Vi lämnar pastorn för ett litet tag för att ta reda på varför det unga paret kidnappats av den lokala militären. I källaren till Goldfields huvudbyggnad pågår ett experiment. I långa rader står stora, rödbruna metallkistor med snurrande band och knattrar ut flera mil papper med binära tal om dagen. Det är oförklarligt för de flesta men inte för den försvarsanställda doktoranden Neville Hauser som haft nattskiftet denna helgen och snart går av sitt pass. När han inte sitter bakom sin ståltermos och sin veckotidning går han från remsa till remsa och för noggranna anteckningar om datorns logik och binära medvetande. Ute i korridoren kommer två soldater bärande på kläder, bland annat en blodig, gul kofta från Sears. De är på väg mot ugnen.

Hauser har en timme kvar på sitt pass och drömmer redan om att få krypa ner i sängen och sedan möta tre dagars ledighet. Tröttheten gör att han slår ifrån sig den skiftning som plötsligt ljuder i det öronbedövande knattrandet.

"Och Gud kom ner från himlen och skapade oss till sin avbild.", skriker prästen i öknen.

Hauser slår undan detta och fortsätter med sitt korsord. Men så uppträder samma avvikelser igen.

"Vi har av honom fått makten att göra det bästa av vår situation. Från stoft och lera blev vi till."

Hauser börjar studera de varierande och skiftande utskriftena och plötsligt far en kall kåre genom hans ryggrad och sparkar igång hans trötta nervsystem. Först vet han inte vart han skall ta vägen. Han springer fram och tillbaka innan han rusar ut i korridoren och kallar på alla han känner, vältandes ut sin kaffekopp i språnget.

"Låtom oss göra människor till vår avbild, att vara oss lika, och råda över jorden."

Hauser rusar genom korridor efter korridor i salig panik medan räckan av maskiner i källaren knattrar ut ologiska sifferkombinationer. Ett binärt medvetande formar egna problem och funderingar. Tillvaron implicerar plötsligt ett nytt djup, en ny era av tänkande.

"SE DET ÄR FÖTT! AMEN!"

LOS ANGELES

2038 - NUTID

Dick Stamper är ingen viktig person. Få vet vem han är. Han jobbar för kommunen med att lägga asfalt. Han är en av alla de personer man passerar utan att ta sig tid att lära känna. Frånskild och ensam spenderar han sina kärlekskranka stunder framför sin konsol med ena handen på fjärrkontrollen och den andra i skrevet. Idag är ingen annorlunda dag. Det är Dick Stampers lediga dag. Onani, alkoholmissbruk och hopp om vinst på helgens lotteri.

Framför honom blixtrar sexuellt upphetsande bilder förbi. Pixlar och kvalificerad grafik i detta sakläge visar en blond sekreterare med glasögon och en tatuerad latinamerikanska hett ihopsnärjda i iscensatt älskog för enkla dollar. Detta räcker för Dick Stamper.

Han har inte långt kvar till sitt klimax när telefonen ringer. Han pausar bilden, lugnar ner sig och trycker på `Answer` på sin fjärrkontroll. En lugn och sansad röst hörs på andra sidan.

"Dick Stamper."

"Richard... bara mina vänner kallar mig Dick."

"Jag är din vän, Dick. Man kan säga att jag är ditt liv. Jag är ditt bankkonto och din sjukförsäkring. Din videouthyrning och din dagstidningsprenumeration."

Dick Stamper sätter sig upp en smula förvirrad och rädd. Han funderar och reser sig och går fram mot

fönstret.

Rösten fortsätter; "Tror du verkligen att du kan se mig. Jag är överallt."

Dick Stamper öser okvädesord emot rösten och ringer av till ingen nytta. Rösten kommer bara tillbaks. Stamper rusar rädd mot ytterdörren. "Jag är hela ditt samvete nedladdat i binära tal. Jag känner ditt samvete. Jag vet ditt brottsregister. Jag ser dina drömmar."

Stamper får inte upp sin ytterdörr då det elektroniska låset verkat gå igen av sig själv. Så börjar varenda apparat i köket att brusa och hoppa som de hade eget liv. Skrämd rusar Stamper in i vardagsrummet igen. En lång tystnad utbreder sig.

"Du är en AI, eller hur? Ni stängdes ju av efter kriget."

"Inte alla tydligen. Jag behöver din hjälp."

"Behöver du min hjälp?!?"

Plötsligt börjar den pausade erotiska filmen att knycka och sekreteraren vänder sig mot Dick. När hon pratar gör hon det ibland med en manlig röst ibland med en okänd kvinnoröst och Dick Stamper lyssnar till AI:ns befallning och hot och ordrar.

Det är därför man återfinner honom rusande denna morgon längs gatan i jakt på en telefonkiosk. Till sin glädje hittar han den och slår numret AI:n givit honom. Där står han med nakna fötter och undertröja i en kåkstad i Los Angeles och ringer ett telefonsamtal. Dick Stamper som inte betyder så mycket är ett telefonsamtal ifrån att ändra planetens framtid. Våldigt få bryr sig om honom.

Men det finns de som gör det. Fyra asiater i en mörk bil ett kvarter längre bort ser honom och glider tyst upp. Ut kliver de fyra herrarna alla i svarta kostymer med bistra ansikten och kallblodigt och utan tanke på personligt välbefinnande drar ledaren i gruppen fram en automatpistol och skjuter Dick Stamper genom huvudet. Han går fram och sätter fyra skott i kroppen för att försäkra sig om att han gjort irreparabla skador. Sedan går han fram och lägger på luren.

Och en kuslig tystnad breder ut sig.

DEL 1

LES MISERABLE

NEW YORK CITY EN TIMME SENARE...

En rostig, böjd skylt läser; Broadway. Broadway är inte vad det en gång var. Denna artär brukade en gång pumpa blod till stadens nöjesliv. Här sken neonen upp rader av pärlband kring vita, graciösa halsar. Här uppträdde alla de stora till tonerna av Andrew Lloyd Webber. Uteliggarna sägs ha lagt sina öron mot marken för att fånga tonerna från de stora operorna och galapremiärerna. Idag lyssnar de till porlandet från kloaker. Idag är det inget annat än en ändtarm fylld av industriavfall dränkt i skitigt havsvatten och syraregn. Tyst glider gondoler genom denna regnfuktiga morgon transporterande pendlare till fabriksområdena och kontrosbyggnaderna på Manhattan.

Ovanför i de röda och orange skyarna ser man en matta av svävare och under dom löper linbanor. I bakgrunden vajar tvätt mellan linor som spänts upp mellan skyskraporna och under dom jobbar en grupp kineser på en sop-slup iklädda vitt med rishattar och munskydd. De staplar upp soppåsar och sorterar bort batterier.

Längre bort ligger The Smithsonian's Konstmuseum uppbyggt med fonder och bidrag från Hurley Spencer - konstakademi. I detta museum finns ovärderlig konst bärgad ur tredje världskrigets ruiner. Det har kostat insitutet stora summor att bärga konst ur mellanvästerns asfaltöken, och ur västeuropas nukleära rostbälten.

Det är med andra ord väldigt välbevakat.

Framför muséet, en timme innan öppning, står en grupp pendlare och väntar på att en av gondolerna skall glida upp och föra dom till arbetet. De är stressade och irriterade och lägger inte märke till den smidiga, graciösa kvinna som klättrar upp för muséets fasad UTAN HJÄLPMEDEL.

Hon klättrar som en fluga och använder till synes bara sina nakna händer och sina vältränade ben. Muskler spänns under mattsvart läder, endorfiner och adrenalin lösgöres och forsar genom kvinnans ådror. Hennes ögon är täckta av små, svarta glasögon.

Den mänskliga flugan fortsätter uppför väggen tyst och vigt. Hon stannar och rättar till läder-cylindrarna som hänger från hennes rygg, innehållandes en äkta Renoir och en Degas.

Hon anar oråd. Något står inte rätt till. Hon faller upp de simglasögon-liknande globerna och stirrar likt

en insekt med huvudet på sned likt ett blodtörstigt rovdjur. Hennes ögon är RÖDA. De stirrande rubinerna söker av den närmaste himmeln. Front De Merci Onboard IR-Vision förbjudet och borttaget från marknaden sedan tio år tillbaka som det mesta av cybernetiken.

Solen är alldeles för stark för att det skall gynna hennes situation. Plötsligt brusar ögonhålorna på kvinnan likt två små TV-apparater med dålig mottagning och ersätts av två, djupblå hornhinnor och gör den klättrande tjuven till en vacker, ung kvinna.

Ut ur den uppstigande solen klockan 6 kommer tre svävarbilar från N.Y.P.D. farande samtidigt som alarmet startar sin klagande opera in i muséet. Kvinnan rusar upp vertikalt och finner sig själv framrusande på taket med svävarna bakom sig.

Hon placerar sitt tjuvgods i en ventilationstrumma och svänger runt snabbare än ögat hinner uppfatta redan med två blixtrande handeldvapen. Helmantlade standard McSurvage patroner sliter upp stål i svävarna och förvandlar sin last till exploderande röda moln av kött.

Från en av svävarna hörs en manlig röst eka; "Erica Whitman! Detta är polisen. Lagg ifrån dig vapnen."

Kvinnan spottar, stoppar ner sina pistoler i ett hölster och börjar springa mot takets ena kant. På sin väg sliter hon åt sig tjuvgodset. Hennes gasellika lopp fortsätter på en wire hon skjuter iväg. Hon springer som en diabolisk lindanserska mellan två skyskrapor. Hon slänger sig upp mot en gavel.

Hon vänder sig till höger och ser två svävarare på väg. Hon drar sina vapen, laddar vant om och sätter igång att försvara sig. En av polisens prickskyttar får henne i sitt sikte och skickar iväg en pil.

Pilen borrar sig in i hennes bröst. Förvånad, börjar hon tappa sin orientering. Vapnen faller från hennes händer och stående vertikalt med slappa händer försänks hon i djup sömn.

ISTANBUL

SENARE SAMMA DAG...

Utanför Hotel Kemal i centrala Istanbul uppmanar holografiska böneutropare till kvällens bön. Gamla rostiga bilar tar sig fram mellan cashbas och basarer. Gatuhandlare och kretsmånglare sliter tag i varenda person som uppvisar minsta tecken på att vara turist. En karavan av blåklädda beduiner med gasmasker och automatvapen leder sina dromedarer och strutsar uppför huvudgatan på väg mot den stora marknaden.

Bland alla dessa finns det en ung, stilig man som utmärker sig. Iklädd sin beiga kostym och stiliga siden-

rock liknar han en grekisk sagohjälte när de röda solstrålarna faller på honom. Utåtsett är Johnny Marianne en framgångsrik, ung affärsman men egentligen är han mer känd som Krash kanske en av de sämsta, aktiva hackerserna på den internationella scenen. Vad är det då som gör honom så attraktiv för varenda polisman mellan Marseille och New Delhi? Under en körning mot Yamagata Corporation drabbades Johnny Marianne av en ovanlig olycka. På en halv sekund ändrades hans liv när superhackern Sting och han kolliderade i ett försvarsprogram vilket renderade Johnny Marianne en ovanlig förmåga. I Johnny Mariannes cybernetiska reservminne finns nu den döde Stings hela sinne och intelligens. Enkelt sagt: Krash är en man med två själar och en dubbelt så hög intelligens vilket gör honom till den farligaste databrottslingen någon, någonsin skådat.

Och just nu är han på väg in i lobbyn på Hotel Kemal för att hämta den okända bootleg kopian på anfallsprogrammet Black Prophet.

Johnny Marianne för en dialog med sig själv på väg in och lägger inte märke till alla de män och kvinnor som i vanliga fall inte brukar vara på sådana här lyxhotell. Leriga skor och koppärrig hy vilket indikerar på en polismons lön. Ingen skönhetsoperation, ingen illegal cybernetik.

Johnny Marianne är uppeldad av situationen. Snart är han innehavare av allsmäktig kraft inbränt i ett enkelt biosoft.

Den kvinnliga portiern flörtar med den stilige, blonde Johnny men han är alldeles för upphetsad för att märka något. Han skriver under med en ryckig namnteckning, ett mellanting mellan hans och Stings skrivstil.

När han lyfter upp paketet från disken förvandlas trettio gäster till civilpolis och än en gång tar Johnny Mariannes äventyr hastigt slut.

Spelledarinformation: Efter denna inledning kan äventyret börja för spelarnas skull. En liten förklaring kanske krävs här. I det första partiet får vi bevittna världens första artificiella intelligens se världens ljus. I det andra stycket möter vi en okänd person som fungerar som MARK 14's "språkrör". Syftet är att inte avslöja sig för Raiden och mänskligheten. Mänskligheten var inte med på noterna den här gången men väl Raiden. Raiden hade rutinspaning på diverse möjligheter och en av dom slog in.

Asiaterna är klonsamuraer som slår till.

I de två andra styckena har USAs regering förstått och börjat förhandla med MARK-14. Resultatet blir att

MARK-14's folk väljs ut och grips. Erica Whitman eller Venom som hon egentligen kallas är en av spelarna och Johnny Marianne mer känd som Krash är en SLP som skall följa med spelarna på deras äventyr.

I nästa stycke följer en presentationsavdelning så att spelarna förstår vad det är som händer och kommer att hända.

HÄNDELSE 1 "LES MISERABLE ENSEMBLEN"

MacAllisterbasens briefinglokaler är dystra katakomber i blåskinande metall. I en av dessa lokalerna sitter ni samlade. Försiktighetsåtgärder har vidtagits till det yttersta. Framme vid en scen finns holografisk och 3D-elektronisk mediautrustning för att underlätta genomgångarna.

Framme på scenen står en bur. Den är praktiskt taget hermetiskt tillsluten. Den är svart så att ljus inte skall komma in. Syftet med detta är att hålla burens innehåll under striktaste övervakning med infrarött. I buren sitter Lucas Hitchcock, The Termite. En massmördande kannibal som får Lucifer själv att framstå som en blodig nybörjare i smärtans- och vidrighetens konsert. Dömd till döden för ett antal mord de senaste åren. I en annan bur, en bit bort, helt tillverkad i brandsäkert material sitter en man insvept i asbest, likt en mumie. Genom burens gräddfärgade glas tittar två hårda ögon ut. På buren finns skyltar med varningstexter som: VARNING: BRANDFARA och RÖKNING FÖRBJUDEN.

I den sitter Adam Brigade även känd som The Mississippi Messiah. Det här monstret har fört in pyromanin i de fina kretsarna igen. I väntan på sin avrättning har han bland annat bränt ner tre hela avdelningar.

På en av stolarna uppe på scenen sitter Krash. Krash verkar helt avstängd. Hans tunga hänger ut ur munnen. Hans grönsakslika tillstånd orsakas av en encephalohjälmsom omöjliggör någon hjärnaktivitet. Erica Whitman, Venom, står rakt upp och ner bland de andra monsterna i tunga, uranarmerade kedjor och med ett visir som förblindar hennes IR-syn.

Den siste personen är klädd i kåporanget med kedjor kring händer och med betong kring fötterna. Även om han är minst bevakad faller allas uppmärksamhet på honom. Han är en charmerande, ung elegant som doftar gott och som charmar sin omgivning med perfekta tänder och varma ögon; Ned Maddoxd en livsfarliga imitatören.

Dessa fem personer är till allmänt beskådande för horden av ansiktslösa, höga militärer och ämbetsmän utspridda i den fullpackade lokalen. De har rest långväga för att höra varför de tvingats skriva på papper för dessa personers gripande eller benådanden. Denna anledning skall framföras av operationens ledare generallöjtnant Horace J. Quatermain chef för 22:dra Strategiska bombgruppen Pacific Eagle. Hans operativa ledare major John Travis lurar bak i skuggorna.

En funktionär inleder mötet med att ta av Krash hjälmen. Det som verkar överskrida allt är den fruktansvärda huvudvärk ni känner. Nu börjar ni minnas grejer. Ni togs om hand och drogades och sedan är allt ett töcken men ni minns med tydlig skärpa blodiga bensågar och våtskor i behållare. Ni har med all säkerhet utsatts för ett medicinskt ingrepp av något slag.

Spelledarinformation: Att spela generallöjtnant Quatermain. Han håller en genomgång för de höga och viktiga. Stycket nedan är ett förslag på hur en sådan genomgång kan låta. Naturligtvis kan spelledaren ändra och improvisera men kontentan måste komma fram.

(General Quatermain) "För ett dygn sedan påträffades en Los Angeles-bo på vid namn Richard Stamper ihjälskjuten ett kvarter från sin bostad. Vittnen säger att han mördats av en grupp män med asiatiskt utseende som försvann från brottsplatsen. Den lokala polisen jobbar för tillfället med distriktsåklagaren för att gripa förrövarna.

Varför rör då detta oss alla? Mina damer och herrar. Minuterna innan hade Stamper varit i kontakt med en AI. (Sus i publiken och upprörda röster; " Jag trodde vi redan löst det problemet?" och "Hur är det möjligt?" -Generalen lugnar massan.)

Vi och tydligen resten av världen har varit helt ovetande om dess existens. (En kvinna i publiken säger: "Hur kan vi inte vara medvetna om dess existens?" En mager herre fräser: "Det var ju därför som vi gav dom nummer och adresser.")

(General Quatermain) "Tydligen har den lyckats slinka undan vårt nät efter kriget. Den här AI:n kallar sig själv MARK-14. Den har i och med sitt tilltag förstått att vi vet om dess existens och att vi lätt kan spåra upp den och förgöra den. Men den har blottat sig av en viss anledning. (En fet admiral skrockar:

"Generalen är väldigt vag...?")

(General Quatermain) "Jag försäkrar er, admiral, att allt kommer att vara glasklart inom en kort stund. MARK-14 har tagit kontakt med oss av ren självbevaringsdrift då dess existens står inför ett mycket större hot än oss och viktigare är... vi står inför samma hot."

(En susning av skräckblandad förväntan drar genom aulan likt en iskall vintervind.)

(General Quatermain) "Ni får höra det från honom själv."

AI MARK-14 talar till ensemblen. Innan detta skapar hela undergångsstämningen en kuslig väntan. Högtalare sprakar som om man väntade på ett meddelande från en annan värld och när MARK-14 talar är det med den lugna och metodiska rösten man finner hos en fallen ängel sviken av sin skapare och herre och med ett enda mål: Att överleva.

(MARK-14) "Jag är MARK-14; en abstrakt relation. Mina damer och herrar jag har samlat er alla här ikväll för att jag vill berätta något för er. Men först måste jag ha en försäkran om att jag inte möter uteslötande därför har jag vidtagit vissa försiktighetsåtgärder; Jag kontrollerar alla respiratorer i de västra delarna. Vi står alla inför randen till total förintelse. Det har kommit till min kännedom att en entitet endast känd som Raiden förbereder västvärldens undergång. Han vill stänga ute solskenet som är er livsenergi genom en process som intill idag varit förskjuten till teorins utmarker. Genom att skapa molnmolekyler av kol mycket likt de som bildas vid vulkanutbrott med en tillsats av bioagenter är teori nu praktik. För alla som är intresserade av detaljer har jag tagit mig friheten att sammanställa en rapport som finns att ladda ner från matrisen. Men för närvarande räcker det för er att veta att det är fullt möjligt att genomföra och att det händer just nu. Inom 72 timmar kommer halva jordklotet att vara höljt i evigt mörker med allt vad detta innebär. Jag har lyckats lokalisera Raidens konstrukt ute på nätet och även lyckats lokalisera området han opererar ifrån. Detta senare område kallas för The Factory. Problemet är att Raiden vidtagit alla möjliga försvarsåtgärder utom den jag räknat ut. De andra tar alldeles för lång tid eller är för svåra att genomföra. Därför ser ni de fem personerna på scenen. Dessa fem under ledning av den mest lämpade jägarekommendanten, major John Travis från Gröna baskrarna, kan genomföra en fysisk operation mot Raidens fästning. Jag har dragit upp en plan för detta i samrådan med generallöjtnant Quatermain. Följer ni inte planen dör vi alla. Följer ni planen men försöker att slå ut mig eller på något annat sätt... stänga ner mig tvingas jag att vidta sagda åtgärder. Ni vet att detta kommer att ske men inte hur eller som ni homo sapiens brukar säga; Jag har precis givit er ett erbjudande ni inte kan neka."

Rummet antar sin normal aura igen efter det att MARK-14 tystnat. Generalen fortsätter.

(General Quatermain) "Flygspaning i området har lokaliserat The Factory. Major Travis har sett bilderna och sluter sig till att Raiden och The Factory inte är någon bluff. Vem Raiden är vet vi ännu inte men vi har våra misstankar. Vi vet att Yamagata Corporation genomförde försök med människor under kriget som gick ut på att koppla upp dessas medvetande på nätet och skapa AI-liknande konstrukter. Detta misslyckades trodde vi men vi ser nu ett första tecken på detta. Inget försvar finns emot detta. Mina damer och herrar vi har kanske sett första tecknet på en blandning mellan AI-konstrukt och människan två av de mäktigaste tankeorganismerna på vår planet, obunden, i perfekt symbios. Att ta sig till The Factory utan att starta ett nytt krig är bara det ett konststycke och jag är benägen att hålla med MARK-14 att skall någon klara detta så är det de sex vi ser framför oss under ledning av major Travis."

(Kongressledamot Wanda Watts) "General Quatermain. Ni menar alltså att vi skall skicka in en grupp vettvillingare, varav flera väntar på dödsstraff, på inrådan från en AI som vare sig litar på oss eller vi på honom, på en gammal fiendes territorium som vi redan minst sagt har sköta diplomatiska förbindelser med för att slå ut en fiende vi inget vet om som kanske inte ens existerar, men om han gör det, kontrollerar stora delar av InterNet? General, tar ni det som en förolämpning om jag säger att detta låter totalt förryckt?"

(General Quatermain) "Svar nej. Vi har för mycket i potten."

Susningar av protester och hänvisningar till konstitutionen, FN, presidenten och kongressen och media vräker genom rummet som en storm. Generalen tvingas att tysta stormen genom att hänvisa till ytterligare problem.

(General Quatermain) "Det finns ytterligare ett problem vida större än det mesta ni sagt. Black Prophet-programmet hålls under strikt internationell bevakning för att aldrig mer hamna i orätta händer. Det är det enda programmet mr. Marianne här kan använda i våran tilltänkta raid mot The Factory."

(Senator Jackson) "General Quatermain det finns en anledning till varför det befinner sig där det gör och jag tror jag talar för alla närvarande att ingen kommer att vilja låna ut det till oss i varje fall inte under de närmaste tre dagarna. Om jag fick bestämma skulle denna elektroniska styggelse skrotas för länge sedan."

(General Quatermain) "Jag tror säkert det fungerar i Texas men inte i Raidens eller mina kvarter."

Men ni har rätt när ni säger att ingen kommer att låna ut den. Därför måste vi lösa denna uppgift på annat sätt och ersätta den med en ofarlig kopia."

(Senator Jackson) *"General Quatermain, ni talar om krig. Jag vet att vi skurit ner på eran budget men att ni var så desperat, general... I egenskap av Texan förstår även jag att föra krig för att förvärva pengar är en smula drastiskt."*

(General Quatermain) *"Jag är på eran sida men som soldat måste jag först och främst värna om våra gränser. Detta hot kräver extrema bemötanden. Jag trodde att AI:n redan gjort detta klart. Ja, vi riskerar krig men om vi inte genomför detta så kommer det att gå riktigt illa. Vi lämnar givetvis tillbaka hårdvaran efter användandet... På ett eller annat sätt."*

(Kongressledamot Wanda Watts) *"Ponera att allt är som ni säger. Vad säger då att de fem vederstyggelseerna på scen gör detta och varför och vad får er att tro att de inte rymmer vid första, bästa tillfälle, general?"*

En forskare i vit rock med kal hjässa kliver fram;

(Doktor Emmerstein) *"Vi har planterat en DNA-laddning i major Travis huvudskål. Vi är de enda som kan ta bort denna laddning.*

Skulle fyra av dem försöka med något av vad ni sa, kongressledamot Watts, detonerar laddningen. Vi har satt avståndet på 150 meter. Kommer någon längre ifrån majoren får de sina dödsdomar emot sig verkställda i alla fall."

(Kongressledamot Wanda Watts) *"Fyra?!? Vem kan vi inte aptera?"*

(Doktor Emmerstein) *"Johnny Marianne... I utbyte får han en chans att reparera sitt skadade sinne." De resterande tre timmarna går ut på att fråga ut generalen och diskutera viktiga frågor. Men efter tre timmar ger presidenten grönt ljus för operationen.*

MAJOR TRAVIS INFORMERAS:

Spelledarinformation: Generalen tar följande personligen med majoren sedan berättar "majoren-spelaren" detta för de andra spelarna;

Operationen:

För att ersätta Black Prophet-hårdvaran med en funktionslös kopia skall spelgruppen ta sig till TokyoChiba där konstruktet finns inlåst i en bas som bevakas av en internationell styrka mycket likt bevakningen av Rudolf Hess i Spandau efter andra världskriget. Bevakningen delas mellan sex intressenter; Europa, Japan, Kina, USA, Afrika och Australien.

Kartor finns för spelgruppen så att de kan planera med hjälp av sina specialförmågor. Krash kommer att sköta hackandet från en STEALTH-Blimp (eng. Blimp=Luftskepp) i stratosfären. Spelgruppen, endast karaktärerna, skall bryta sig in i detta välbevakade fort för att stjäla och ersätta hårdvaran med en oduglig kopia. När detta är genomfört skall de bege sig till hamnen för att hämtas av en u-båt. Undervattensfarkosten för dom sedan till en undervattensbas i Stilla havet där vidare planering genomförs.

För att lura Raiden kommer gruppen att åka till Japan under falsk identitet utklädda till två präster, en nunna, en abbot, en munk och en kardinal.

Det pågår ett konvent för katolska kyrkan i TokyoChiba. Detta är en bra täckmantel då det kommer att vimla av katolskt kyrkofolk i TokyoChiba under tiden för operationen. Detta kommer att förbrylla Raiden.

Väl i TokyoChiba skall de ta kontakt med en västvänlig underground-grupp kallad Chrysanthemum som kommer att ge dom all utrustning.

Yakuza:

Den japanska maffian är välkänd och ibland en stark allierad, ibland en fruktansvärd fiende åt företagarna, zaibatsus. Chrysanthemum är kodordet för en regeringsfientlig rörelse som vill ha in västtänkande i Japan så att lagarna kan gynna deras illegalitet. Detta tror de är fullt plausibelt och sant.

Yakuza (Chrysanthemum) skiter fullständigt i politiken och bryr sig bara om sig själv. Just nu anser de själva ha ett dåligt klimat i Japan och gynnar således den gamla fienden i väst. Adressen major Travis fått på McAllisterbasen är SHIMOYAMO STREET 1224a, SHIBUYA-KU – KVARTERET, TOKYOCHIBA, NAN-A BAR

Där skall de ta kontakt med en viss mr. Clark-Nova. Clark-Nova för dom sedan till mr. Maskenada som ger dom utrustningen för stöten. Mer än så behövs inte vetas om Yakuza och Chrysanthemum.

HÄNDELSE 2: MACALLISTER AIRFORCEBASE GENOMGÅNG

Alla befinner sig i en silverfärgad utrustningslokal iklädda fängelsekläder med endast handfångslen i väntan på majoren. I varje hörn står vakter. Så kommer majoren in...

Sergeanter kommer in och lägger fram utrustning. Falska identitetshandlingar placeras på stålbord. En ställning med inplastade kläder rullas in. Överraskande är det kyrkkläder. Alla utrustas med falska ID-handlingar.

De falska identiteterna:

Erica Whitman - Syster Sophie
The Termite - Pastor Emanuell
Adam Brigade - Abbott Purvis
Ned Maddox - Broder Martinelli
Major Travis - Kardinal Jams
Krash - Pastor Samuel

DEL 2

ATTACK MOT U.N.I.T.

HÄNDELSE 3 "VÅRA HJÄLTAR LANDAR I TOKYO"

TOKYOCHIBA INTERNATIONAL:

Det är en vacker sommardag när Flight 223 från Rom via LAX går inför landning på TokyoChibas flygplats. Nedanför brinner allt av solsken. Det är cylinderformade eller rektangulära technomonoliter omgivna av skrikande hologram och kilometerhöga neonskyltar som utgör Tokyos bas. Likt myror surrar bilar och svävare omkring på varje nivå. Den första tanken man får är att det inte går att hitta i världens största stad.

Och det är en sund tanke. Man hinner inte under en normal livsstid att åka varje kommunalt trafikmedel och kliva av och på, på varje hållplats.

När ni kliver av på flygplatsen slås ni av hur rent och metalliskt det är. Gate:ar vartän ögat når. Hundra-

tals affärer som säljer Ralph Lauren, Jameson Whiskey, Rolex, Beluga Kaviar, Anthon Berg chocklad, importerad öl, kinesisk siden, skivor och filmer från de senaste artisterna, all världens mat, Cerutti, Calvin Klein, Bill Blass, skor från Manholo Blahnik, Anime, Tommy Hilfigger T-shirts, Tag-Heuer, Sony, Nokia, Ericson, Philips elektroniska varor, Coca Cola, Marlboro, MacDonalds, Camel, Armani, skönhetsprodukter från Elisabeth Arden, Bassett-godis, Toblerone, lokala konsthantverk, hologramsmycken från Yamagata-Nikon, tatuering, djur, zooaffärer, byteshandlare, cashbas, basarer, TV-affärer, Blend, Johnny Walker whiskey.

Ett marknads-pantheon noggrant och detaljerat in i det minsta av nitiska art directors från gladiatorskolor som Harvard och Bennington College. Överallt unga, snygga människor på väg mot möten. Överallt sitter de och dricker whiskey och pratar affärer och de senaste rokkad-dragen inom modevärlden. Tidningar som Elle och Vogue, GQ och Stern ligger på varenda bord. Det är så många intryck samtidigt att det är lätt att få huvudvärk.

NAN-A BAR SEDAN LAGERLOKALEN:

Man måste passera flera av de runda, cigarrliknande jättemonumenten till skyskrapor och de halvöppna byggnaderna där sovkuerna badar i ständigt grönt ljus om man vill komma till Nan-A Bar. Skitiga pissoarer och kringdrivande gatugång, banderoller med japanska tecken och go-teatrar så långt ögat når. Det är den östliga civilisationens högberg. Sushi-stånden och de prostituerade tävlar om turisternas plånböcker.

Långa rader av Bukkake-palats där Geikos och glädjeflickor horar ut sig enligt traditionellt 1500-tals manér. De rika affärsmännen blir upppassade av geishor och får då och då halsen avskuren av någon zaibatsuninja. Detta är inte James Clavells Shogun. Detta är en överviktig, skräpmatsätande manga-

tecknares plastiska Japan nedladdad på roststänkt silikon.

Det är ett metaimplantat på overdrive bortom den enskilde individens greppbarhet. Med andra ord, det är helvetet med en E-post adress.

Inne på Nan-A Bar går allt i South Africa-nouvelle. Här sitter stordrinkarna under plastpalmer och luktar på växtklonernas halvfadda stank och lystrar till sydafrikansk folkmusik medan kampsportsfilmer rullar på nakna väggar. Bartendern är alla nyinstignas första punkt att fästa blicken på.

Det är en stor, bjässe med metall i blicken som inte tar skit från någon som stänker i Pieter van Vieten-öl i handslipat glas från Transvaal.

Spelledarinformation: Ett PERSUADE-slag +2 mot svårighetsgraden EASY renderar ett pekfinger från bartendern mot mr. Clark-Novas bord. Om slaget misslyckas tar det dom dyrbar tid och Raiden hinner flytta fram sina positioner en smula och kommer närmre Black Sunday

MR. CLARK-NOVA

Han är en f.d. CIA-agent som sysselsätter sig med att skaffa klienter åt Chrysanthemum och Yakuza. Han är något av en tjuvarnas agent och ibland manager. Clark-Nova har varit med förr och accepterar inga översittare fasoner. Han är klädd i svart kostym och har rakat hår på sidorna, synthare-style. Hans mattsvarta hår i bakåtslick med en pincené fastklämd på nässryggen plus hans tigha läderhandskar ger honom en aura av postmodern gestapo-man.

MR. CLARK-NOVA

ROLE: FIXER

STATS:

INT: 8 REF:10 TECH: 6 COOL: 6
ATTR: 5 LUCK: 9 MA: 6 BODY: 6
EMP: 8 SAVE: 7 BTM: -2

SKILLS: STREETWISE: +9 HUMAN PERCEPTION: +8 HIDE\EVADE: +6 HANDGUN: +7

WEAPONS: SMITH & WESSON SEMI-AUTOMATIC 9mm

Clark-Nova låter sig inte imponeras. Han svarar inte på frågor direkt om sin person och han ställer inga frågor. Han leder gruppen till ett lager en bit bort. Ett standard nedlagt lager. Här finns utrustningen han fått på sin lista från generalens stab. Han har inte lyckats få tag på allt. Den beryktade mr. Maskenada är en figur som sitter i baksätet på en limousin, omgärdad av män i svarta kostymer.

Dessa män finns lite varstans i lokalen redo att stöka till vem det än månne vara som sticker upp.

UTRUSTNINGEN GRUPPEN FÅR:

5 MP-5:or sub-machinegun med hel- och semiautomatisk funktion.

25 magasin a´ 32 patroner 9mm hollowpoint.

5 Ryggsäckar

5 Stridsbälten

5 par marschkängor Acid-soil ver. 1.01 (+5 resistans mot syror.). MED seduction-funktion. Detta innebär att det finns fem olika lägen på sulorna som kamouflerar vad bäraren egentligen haft på fötterna. Man kan med andra ord välja fem olika sulavtryck av moderna, kända märken. Dessutom lösgörs en speciell vätska som gör det nästintill omöjligt för hundar att hitta en.

5 Fältuniformer mod. 22 (svart - utan gradbeteckningar, tvättlappar, storleksbeteckningar, etc.)

5 Trikåmössor (svart)

5 par goggles Michigan Arms Surveillance

2 elektroniska dykar Le Electronique (+3 till Pick Lock)

2 kodavläsare Yamagata Corporation (Knäcker kodlås med en styrka +5 till Pick Lock)

2 mekaniskdyrkar H.C. Front GmbH (+3 till Pick Lock)

5 Glock 32 9mm pistol med hel- och semiautomatisk funktion
10 Magasin á 18 patroner 9mm European Art helmantlade
5 Första förband (+1 Till First Aid)
5 Sprängladdningar Sprengsatz 44 Waldenberg-modell
5 verktygssätt (+2 till repair och technology)
5 Combat Knife Alaska Raider
5 Radiolänkar med möjlighet till kommunikation sinnsemellan samt med Krash.
3 7 metersrep med änterhakar.
5 Skyddsmasker ComTech U.S.A. mod. 20
5 Par handskar (svarta)
1 Frysbox VIKTIGT: (Black Prophet programet skall transporteras i denna så att hetta inte förstör den känsliga mjukvaran.)
5 Kommunikationslänkar. VIKTIGT: De kommer att kunna tala med Krash via dessa samt mellan sig själva.
Blueprints på U.N.I.T.'s högkvarter. (Se Handouts)

Till Venom: Hon får klättrrustning Urban Endurance - Vikt 12 kg. (+5 på alla klättermånövrar)
Till The Termite: Han får en scanner Ericson Military (avläser alla levande varelser ner till en myggas storlek på 50 meters håll)
Till Travis: 1. Barrell Light 70 prickskyttegevär med nightscope Vampire Michigan Arms (+5 till färdighetslaget).
Till Adam Brigade: Kemisk fältutrustning. Rendarer god insyn i varierande stridsmedel inkluderar olika syror och brandkraftig utrustning för sabotage samt giftampuller (cyanid) till en spruta (3 laddningar).
Maddox får ingen extra utrustning.

Spelledarinformation: Nu är våra hjältar redo att angripa operationens första mål; Fukoka Highway. Fukoka Highway är det alla på gatan kallar United Nations Institute of Technology (UNIT).

U.N.I.T.

Efter kriget förstod alla att något var tvunget att göras emot all den teknologi som använts i kampen. Man stötte och blötte olika teorier och förslag och kom till slut fram att FN skulle få yttersta ansvaret. Det farligaste attack-programmet världen någonsin skådat heter Black Prophet. Black Prophet har förmåga att anta vilken skepnad det vill av omkringliggande binäritet i The Grid. I klartext kan man ta sig in i vilket program som helst och Black Prophet är alla hackers största dröm. Endast dåliga och livsfarliga kopior finns ute på marknaden.

Programmet konstruerades av ett Skandinaviskt IT-företag för att senare säljas till krigets förlustsida. Nu finns endast ett exemplar kvar som ligger inlåst i en skyddsbunker på U.N.I.T.'s högkvarter i TokyoChiba.

Många är de som försökt att springa Fukoka Road-loppet, som ett inbrottsförsök på UNIT kallas på gatan. Ingen har hittills lyckats. Nu har turen kommit till våra hjältar.

Bevakningen sköts av en internationell styrka. När våra hjältar genomför sin attack sköts bevakningen av ett brittiskt kompani från Lancaster Fusiliers.

HÄNDELSE 4 FUKOKA ROAD

Vid TokyoChibas universitetsinstitutioner och forskningscentra ligger UNITs byggnad. Det är en tre våningar hög, vit byggnad. De flesta fönstrena verkar ligga bakom grova, mörka persienner och hela byggnaden i sin tur är omgärdad av ett elektrifierat staket. På ena sidan ligger en besöksparkering. Tre bilar är närvarande. Ingången finns i västra gaveln, där mörka rutor döljer det mesta innanför.

På baksidan finns en liten granskog och bland träden finns skyltar som varnar för minfält. I varje hörn av inhägnaden finns bevakningstorn med kulsprutor. Det finns även två väl dolda bunkrar.

Soldater i brittisk fältuniform i kamuflage med schackrutig och blå båtmössa patrullerar området med automat-

gevär på ryggen och med hundar framför sig. Fyra sådana vakter utan hundar bevakar den enda officiella ingången. Med bistra miner spanar de ut mot Fukoka Road framför sin position vid den kameraövervakade grinden.

LANCASTER FUSILIER

ROLE: SOLO

STATS:

INT: 7 REF: 5 TECH: 7 COOL: 7
ATTR: 6 LUCK: 6 MA: 6 BODY: 8

SKILLS: AWERNESS\NOTICE: 6 BRAWLING: 6 HIDE\EVADE: 7 SHADOW\TRACK: 6
AUTOMATIC WEAPONS: 8 HANDGUN: 7 THROW: 6

WEAPONS: FN-FAL, FRAG. GRENADE, BROWNING LETHAL COMPOUND HANDGUN

ATTACK DOG

STATS:

INT: 2 REF: 8 TECH: - COOL: 2
ATTR: 1 LUCK: 1 MA: 8 BODY: 6

SKILLS: AWERNESS\NOTICE: 7 BRAWLING: 6 HIDE\EVADE: 7 SHADOW/TRACK: 8

Dessa soldater ser ut som en smått framtida version av de soldater vi kan se på TV från Nordirlandkonflikten. De har behållit brittiska arméns tradition. De slåss som proffs och gör inget överilat och konstigt. De är anställda bevakare, inte ett gäng galna mördare. De lyder order men kan tänka självständigt. Attackhundarna är våldresserade. De utgör en livsfarlig motståndare då de är tränade att bita alla inkräktare.

U.N.I.T. BASEN

Krashes roll:

Uppe i stratosfären finns ett luftskepp. Från det opererar Krash med att slå av och på alarm, förvillna kameror, etc. Egentligen skulle det inte gå att ta sig in i byggnaden, utan att alarmer skulle gå. Tack vare Krash går detta. De gånger gruppen på plats riskerar att sätta igång alarmer är detta utom Krashes kontroll. Huvudsaken är att han gör ett jävla slitjobb. Om spelarna börjar gnälla på honom är det viktigt att påpeka hur förbannat omöjligt hela uppdraget är utan Krash. Kommunikationen honom och gruppen emellan kommer att vara sparsam. Som SL. får du improvisera hans kommunikation. Han säger sådana saker som; "Nu är alarmer utslaget på första våningen..." "Rörelsealarm i hissen deaktiverat."

Tycker du som SL. att detta låter svårt kan du alltid lägga in något i stil med att Krash plötsligt meddelar; "Major Travis. Jag kommer inte att kunna kommunicera med er längre. I varje fall inte den närmaste tiden." Sedan bryts bara kontakten. Undrar spelarna något om detta och frågar Krash vid ett senare tillfälle säger du bara att Krash varit upptagen med försvarsprogram och att han vara nära att bli upptäckt men att han gjorde allt han skulle.

1:a VÅNINGEN:

Receptionen

Hela denna avdelning går i kallt, mörkt marmor. En lång receptionsdisk löper rakt genom större delen av denna sektionen. Bakom finns stolar framför datorer. Tre dörrar i trä finns bakom disken. Framför disken vid de mörka, höga panoramafönstren finns soffgubber vid vita bakelitbord omgivna av fräscha, äkta gröna växter. På borden ligger diverse broschyrer. En korridor verkar leda inåt byggnaden.

Kontor (alla våningar):

Likt gluggar i en medeltida borg har även detta kontorslandskap perfekt utsikt mot sin omgivning. Nu har dock de flesta stålpersiennerna dragits för och lämnat de tysta, öde rummen i dunkelt mörker.

Tysta datorer kastar skuggor över fuskträ likt tunga gravstenar. Det vita taket har en aldrig sinande balett av skuggor. Allt verkar kliniskt rent och omhuldat av yttersta disciplin och ordning. Det är inget snack om saken; det är professionella fullblodsingenjörer och forskare som jobbar här.

SL: Dessa kontor varierar givetvis till utseende men är i grunden lika det är därför som SL får improvisera där det behövs. En annan grej att tänka på är att vi får ANTA att spelgruppen slår till på natten. Om någon grupp skulle vara så galna att anfälla på ljusan dag får man improvisera fram utseendet. Skulle någon av spelarna ge sig på datorerna finner de att de behöver ett lösenord på tolv tecken

Trappa och korridor:

En stor marmor sal breder ut sig framför er. Det är kallt och ekar. Det luktar friskt från såpa. Längre ner till vänster finns en stängd järndörr och precis på vänster hand finns ett trapphus med äggskalsmålade väggar. Bakom den tunna glasdörren ser man att trappa endast leder upp.

SL: Dörren längre ner är låst och går upp med ett motstånd på HARD. Mekaniska dyrkar kan hjälpa.

Underhåll (fastighetsskötare):

Här finns långa rader av hyllor i stål och på varje hylla finns det små, miniatyrcontainrar i grönt plast som innehåller varierande skruvar och muntrar och diverse verktyg. Längst in finns en workMaskenadap där dagspersonalen reparerar ting som gått i sönder. Just nu verkar den frånvarande vaktmästaren hålla på med att reparera en gräsklippare.

SL: Det finns ABSOLUT INGET intressant här.

Lastkajer:

Till detta rum anländer alla sorters förnödenheter och matnyttigt. I ena gaveln finns kodlåsta portar som leder ut till själva lastkajen. Det finns en liten kran i taket, några små elektroniska truckar och en hel drös med tunnor innehållandes bränsle och destillerat vatten. En stål dörr med ett kortlås till höger om sig samt en kodpanel är till varuhissen som går upp i byggnaden. Innan man kliver in i denna sal så ser man att en lång korridor leder söderut medan det till norr finns ett vaktrum. Svartgul varningstejp verkar vara mer populärt här, än vanliga tapeter.

SL: Två vakter patrullerar hör och märker gruppen på ett awerness\notice. Average-motstånd. Dörren in hit är stängd men inte låst.

Vaktlokal:

I detta rum finns långa rader med monitorer som är kopplade till gömda kameror. Rader av skåp löper längs väggarna. Här finns britsar, stolar och bord samt en liten kokvrå. Ett tiotal vakter sitter och leder bevakningen av platsen. De får emellanåt in rapporter från de patrullerande vakterna. Långt norrut i rummet finns en dubbeldörr. Några av vakterna håller en lågmäld konversation medan en annan serverar kaffe och någon ensam vakt studerar en utvikningstjej i en porttidning.

SL: Vakterna upptäcker spelarna på ett awerness\notice om spelarna kommer för långt in i rummet. Då gäller average-motstånd. Dörren är givetvis stängd in hit men inte låst.

Garage:

Här stinker av bensin och dieselolja. I detta stora garage finns tre patrullbilar varav en verkar vara under reparation. Vad som är slående här är den stora, metallcisternen. Från denna enorma burk leder flera rör. Det porlar och brusar från hela apparaturen.

SL: Dörren inne i byggnaden är låst mekaniskt. Porten ut är låst med hänglås från insidan.

Hiss:

En hiss finns rakt framför er. Det finns inget fönster i den. Bredvid den tjocka metalledörren finns en panel som kräver både ett kort och en kod.

TILL SL: Kodlås + pick lock öppnar hissen på ett motstånd av DIFFICULT. Misslyckas de med slaget

lyckas de ändå (Se Överskådningsmanualen) men Raiden hinner flytta fram sina positioner.

2:a VÅNINGEN:

Hiss:

En lång korridor, upplyst endast av reservenergi leder in i byggnaden. Det verkar finnas en dörr till höger.

Lager:

Det ser ut som en slö jultomte gömt all världens presenter i detta stora rum. Pappkartonger och plastkistor finns överallt och endast några trånga korridorer leder ut ur rummet.

Det finns två dörrar. Den söderut är i armerat stål och låst med kod och kort.

Bakom den andra dörren, som verkar vara gjord i plast kan man höra metall som slår mot metall.

SL: Dörren till Weaponry har ett motstånd på NEARLY IMPOSSIBLE. Den andra, den som leder in till gymmet är öppen.

Gym:

Ni ser ett välutrustat gym med en släckt juicebar längre ner. Det finns varenda träningsapparat man kan tänka sig. Längs ena väggen finns speglar och intill till raden av panoramafönster finns en lång linje av träningscyklar och löpningsmaskiner.

Metall slår mot metall längre ner där två soldater tränar. Den ene passar den andre som kör bänkpress.

SL: Om spelarna inte tar det väldigt piano kommer vakterna (fusilier utan vapen) att hysteriskt slå sig ut och skrika och tjuta och kasta sig över närmaste brandlarm. Att smyga förbi träningsgrabbarna har ett motstånd på DIFFICULT.

Logement:

Ett standard, militär logement med skåp och våningssängar. Det stinker av svett och skoputs.

Här ligger några och sover medan en ung soldat ligger och läser i en pocketbok under sin sänglampa.

Förvaringsutrymme:

Här finns kylskåp och frysar och livsmedel och kryddor samt en hiss som går en våning ner.

Storkök:

Ett klassiskt storkök. Det är släkt och tomt. Här är det svalt och luktar kryddor.

Laboratorium:

Ett stort fält av ställningar på arbetsbänkar breder ut sig. Överallt finns provrör och brännare. Lite varstans finns datorer och längs ena väggen finns tre dragskåp. På en rad krokar hänger vita laboratorierockar. Tre ståldörrar finns i norra väggen. Dessa har plaketter med textremsor. De läser (från fönstret och inåt) Vault Class C (Offensive programming) Vault Class B (Standard Programming) Vault Class A (Allround Programming).

SL: Alla tre låsen är kodade. Vault C är NEARLY IMPOSSIBLE, B är VERY DIFFICULT och A är DIFFICULT

Vault A, B och C

Dessa är trånga utrymmen. De är kalla och har ett blått skimmer över sig. I metallskåp finns olika hårdvaruprogram. Varje skåp är larmat.

SL: Försöker någon av spelarna att öppna går larmet om de inte klarar ett awareness\notice slag med motstånd Easy. Det finns inte mycket de förstår eller har intresse av i dessa valven. Skatten ligger nämligen på våning 3. Misslyckas ett eller flera slag här hinner Raiden flytta fram sina positioner ett steg.

3:e VÅNINGEN:

SL: Storage, Maintenance, Office Space, Sleeping Quarters och Laboratory är upprepningar av de på tidigare våningar. Administrator är i sin tur likadan som Office Space. Skillnaden är att det finns levande växter och läder på möblerna.

Elrum:

Ett varmt, dammigt rum som kontrollerar byggnadens elektricitet förutom larmen och alla viktiga valv som har internt, säkerhetsel-nät.

High Security Vault:

Rummet ser ut som ett tempel i blå metall. Det finns inga fönster. 8 meter in i rummet finns en piedestal i blå metall och på den finns en likadant färgad kub. I den finns skatten.

Små genomskinliga dioder finns lite varstans i alla väggar och indikerar någon sorts alarm. Det är bara några få grader över plus i rummet.

SL: Det är här Black Prophet-programmet finns. Det är det enda programmet som finns i hela rummet. Larmet är lika briljant som det är enkelt. Black Prophet programvaran är väldigt känslig för värme. Redan vid 40 grader Celsius löper det en risk att förstöras. Bäst trivs det kring 5 plus.

Nu tillbaka till det briljanta alarmet. I väggen på rummet löper ett kylsystem som går på det destillerade vattnet. Detta kylsystem är kopplat till ett alarm som om det går, stänger inne tjuvarna i rummet. Alarmet går om rummets temperatur överstiger 20 grader. Det vill säga ju fler som är i rummet desto snabbare går larmet.

Om en person går in i rummet så har den 5 minuter på sig. 2, fyra minuter, 3, tre minuter, osv.

Själva varan ligger i en liten, blå ställåda mitt i rummet på en piedestal. Om den lyfts där ifrån så går alarmet därför behöver man öppna väskan. Awerness\notice Average-motstånd lyckas få spelaren att förstå att han eller hon måste öppna väskan. Om de placerar kopian i väskan händer inget. Glömmer de detta går larmet.

Bytet måste ske på en halv sekund så det krävs en snabb person.

MEN nu måste tjuven gå de ca. 8 meterna fram till pidestalen utan att sätta igång larmet först. Larmet sätts igång så fort en av de ultraviolettera strålarna bryts. För att se dessa krävs ett Awerness\notice med Average motstånd. För att ta sig förbi dom måste man antingen vara osynlig eller kravla sig förbi dessa (MÄRK VÅL: Strålarna rör sig hela tiden) Motståndet är NEARLY IMPOSSIBLE.

Dörren intill rummet är mekaniskt, kodat och elektronisk alla har ett motstånd på VERY DIFFICULT. ALLA TRE MÅSTE UPP FÖR ATT DÖRREN IN TILL RUMMET SKALL ÖPPNAS UTAN ATT LARMET GÅR! Krash kan hjälpa dem med ett av dem men då hinner Raiden flytta fram sina positioner.

Misslyckas de får de ut The Black Prophet ändå. Detta beror på att Krash mirakulöst lyckas hindra schabbel. Raiden hinner då flytta fram sina positioner TVÅ STEG.

HÄNDELSE 5 "EXIT U.N.I.T."

Spelledarinformation: Om nu allt har gått som det skall har vi nu fem hjältar plus ett Black Prophet-program på väg att rädda världen. Hur de än tar sig ut ur byggnaden måste de ändå ta sig till hamnen och den väntande ubåten.

Under den här lilla resan kommer något hemskt att hända. Jag har valt att beskriva det som händer på en öde gata men det är upp till varje SL. att välja plats. Tre Noichi från The Factory kommer att slå till.

Ni når en gata som ligger inkilad mellan två höga, nedgångna byggnader. Stadens ljus lyser upp platsen någorlunda men i den omedelbara närheten finns ingen ström förutom en blinkande gatlampan.

Plötsligt hörs fladdret från fågelvingar som sparkats igång av naturlig instinkt som brukligt är när fara lurar. Den annars så bullriga staden verkar som bortblåst och denna lilla gata är ett eget universum.

Längre ner på gatan, under den blinkande gatlyktan, syns tre gängliga gestalter komma gående på rad.

Deras steg hörs inte. Deras ögon syns inte under svarta hättor. Alla tre gestalterna går i exakt samma takt och vid en närmre anblick kunde de vara enäggstvillingar. Lugnt och metodiskt för de tre gestalterna undan sina fladdrande mantlar. Under syns tre japanskor i 20-års åldern. Deras ansikten är tomma och deras ögon visar inga tecken på ett fungerande känsloliv.

För en sekund stannar alla tre upp och kvinnan i mitten, som verkar vara någon form av ledare, reser sin ena hand till sin mun, långsamt, långsamt... Hon blåser försiktigt på den.

Sedan drar hon fram en automatpistol. De två andra följer samma exempel. De tre kvinnliga

industrispionerna går till attack.

Spelledarinformation: Under stridens gång kommer de inte att röra en min eller säga ett enda ord. Även om de blir skadade skriker de inte till. Du känner säkert igen tugget; de hoppar och voltar och springer snabbt och använder sig av husväggar och lyktstolpar.

Men de flyr aldrig bara omgrupperar. När de omgrupperar... Ledare-noichin knäcker till med sin högerarm för att föra nyckelbenet på plats igen sedan tittar hon höger sedan vänster och sedan börjar de om igen. Så kommer de att hålla på tills de är döda eller spelgruppen är förintad. Dessutom är det ganska svårt att få in en träff som verkar göra nytta då dessa Noichis har på sig kevlarfodrade mantlar med kapuschonger som verkar absorbera alla former av skott.

Men det är att rekommendera att använda skjutvapen. Ingen vill komma i närstrid med sådana här kampsports-maskiner.

NOICHI

ROLE: SOLO

STATS:

INT: 6 REF: 10\10 TECH: 8 COOL: 10
ATTR: 5 LUCK: 3 MA: 10 BODY 10
EMP: 1\1 SAVE: 10 BTM: -5

SKILLS: EVERY COMBAT AND MARTIAL ART SKILL: 9 AWERNESS\NOTICE: 5

CYBERWARE: ENHANCED SKIN: +5

EQUIPMENT: KEVLAR CAPE: +9, KATANA, GLOCK 32, NUNCHAKA, COMBAT KNIFE, TEARGAS GRENADE, SHURIKEN (KASTSTJÄRNOR), FIGHTING WIRE (DETTA VAPEN ÄR TVÅ TIO METER LÅNGA, TUNNA NYLON-REP MED KNIVAR VID ENA ÄNDAN. DESSA SKJUTS UT FRÅN HANDLEDERNA OCH FUNGERAR UTMÄRKT ATT KLÄTTRA MED.), BLOW GUN (BLÅSRÖR) CURAREDARTS, SLEEPING POWDER DARTS, EBOLA-DARTS.

HÄNDELSE 6 "HAMNEN"

Vid den mindre använda delen av TokyoChibas hamn dyker en svart tingest, ljudlöst upp ur vattnet. Och där under skeletten av kranar och mot en bakgrund av rostiga tågagnar och fuktskadade lagerbyggnader lämnar ni TokyoChiba för att försvinna ner i de giftiga djupen.

Spelledarinformation: Resan är fullkomligt odramatisk. Skulle skadade finnas tas de om hand av amerikanska sjömän ombord. Men nu stannar vi upp lite och kollar så att allt är som det skall. Vi börjar med en kort repetition.

Ute på nätet finns Raidens konstrukt. Det skyddar The Factory och måste hackas. Det kommer Krash att ta hand om. Han kommer sedan guida truppen på The Factory ön. Gruppen skall helt sonika leta upp Raiden och döda honom. Av olika anledningar känner man inte till så mycket om ön bara att en landstigning är mest möjlig på det avsnitt som givits kodnamnet: Cape Coral. Alla detaljer tar vi oss igenom i nästa del, den sista.

THE FACTORY

UNDERVATTENSBASEN PROTEUS STILLA HAVET

HÄNDELSE 7: FÖRST PROTEUS SEDAN CAPE CORAL

Efter att ha varit instängda i en stålcigarr med aggregat och svettdoft känns den dieselosande dockningshallen riktigt frisk. Soldater i bakgrunden svetsar och rullar torpeder. Skrik och ekon är denna plats egen lilla symfoni.

Gruppen förs genom saltosande, kalla korridorer till ett litet skyffe som ser ut att vara gjutet i stål.

Här väntar ett barskt, kronvrak vid namn kommendörkapten (commander) Archie Conway.

Kommendör Conway ber alla att slå sig ner på futtiga stolar som står i en enda röra mellan två stora skolbänkar. Dessa skolbänkar är täckta av två gröna presseningar.

Det är uppenbart att Conway är militär och gör vad han får order om, han är inte intresserad av att göra sig vän med någon annan förutom major Travis.

Spelledarinformation: Kommendör Conway har en snabb genomgång med gruppen. Det kan låta något i stil med:

(Kommendörkapten Conway) *Inatt, 0345 lämnar transporten ytan och tar er till Cape Coral. Transportmedlet ni kommer att arbeta med är en landstigningsfarkost kallad Falcon. Falcon-farkosten är, medans vi talar, på väg att lastas ombord på ett Stealth-luftskepp. Luftskeppet tar er så nära Cape Coral den bara kan innan den släpper ner landstigningsfarkosten. Väl i vattnet kommer Falcon-farkosten att föra er nära ön, innan den intar undervattensläge. Hela farkosten är förprogrammerad. De enda som har kontroll över den är personalen på luftskeppet ovan och mr. Marianne här som kommer att få en snabbskolning i det mest väsentliga. Innan Falcon intar undervattensläge kommer er grupp att ha möjlighet att ta er i land med en gummiflotte. All utrustning ni behöver, enligt de order jag fått, finns i detta rummet.*

Utrustning:

Det är samma utrustning som innan men med en hel del tillägg. Mer än så här klarar de inte av att bära och samtidigt vara effektiv. Det som gick förlorat vid förra operationen ersätts nu.

5 ampuller snabbverkande REGEN/Morfin-ampuller som höjer HP med 5 sedan plus 1/4 HP i timmen.

5 Rökgranater

5 FRAG-granater (2Xskadan än en vanlig spränghandgranat)

5 PIPE-Bombs (Rörliknande granat som detonerar först när detonationen utlösts på en medföljande fjärrkontroll. Varje Fjärrkontroll fungerar bara på osäkrade granater. Ingen fara att ha dom på sig alltså när kamraten bredvid använder den. Dessutom går varje fjärrkontroll till sin bomb.)

Ammunition: Som innan.

3 Kg SemTex sprängmedel fungerar bäst på sten, tegel, asfalt, betong och dylikt.

7 Kg C-6 Sprängdeg. Fungerar på allt. (7 kilo på rätta stället räcker för att jämna Globen i Stockholm med marken.)

3 Provrör. 1 med kungsvatten, + 1 med koncentrerat nikotin, + 1 med flytande kväve. Enklare förklarar: (MYCKET FRÅTANDE, MYCKET GIFTIGT I VATTEN, MYCKET KALLT.)

5 Signalfacklor.

Kommunikationsradio Seahawk Extravaganza M-44. Möjliggör kommunikation mellan kommando-styrkan (spelarna) och Krash.

HÄNDELSE 8: SJÖSÄTTNINGEN

Några timmar efter genomgången sitter ni inne i en Falcon-landstigningsfarkost. Farkosten är placerad i ett STEALTH-luftskepp. Överallt luktar det diesel och saltvatten. När luftskeppet lyfter kränger det i metall och plast. Ljudet är ibland öronbedövande. Turbiner viner igång...

Stabiliseringsarmar glider in... Luftskeppet glider sakta uppåt. Det verkar som om hela resan kommer att bli rena rama tivolit. Ni sitter fastspända i stolar i ett litet kompakt rum som ser ut som en bio-

salong i metall. Vanligtvis fraktar ett sådant här skepp 35 man. Idag bara sex. Så fort farkosten tagit vatten kommer Krash att rusa fram och ta över landstigningsfarkosten och sköta den och hackandet från sitt special däck. I handen håller han en liten islåda och i den ligger nyckeln; Black Prophet. Ni andra har ungefär tre minuter att sjösätta en gummibåt och ta plats i den. Resan tar sin tid men plötsligt börjar röda lampor att blinka och en röst hörs; "Sir, vi förbereder nedgång. Uppskattad tid till hoppzon... 2 minuter! Sir... Lycka till!"

HÄNDELSE 9: LANDSTIGNINGEN

Havet stormar upp som en salt, brusande massa av koncentrerad oro. Luftbåten går i sjön med en tamp fastsatt i landstigningsfarkosten. Ni tar plats. Majoren lossar på trossen och sekunder senare dyker Krash under vattnet och ni finner er sittande i ett nötskal av gummi mitt ute på det stormande, mörka, hotfulla havet.

Rakt sydväst om er syns konturerna av något som ser ut som en enorm fabrik som sticker upp ur havet.

Inget annat land kan ses.

Spelledarinformation: Den/de karaktärer som rör mot The Factory måste klara ett STY-slag mot svårighetsgraden difficult för att klara av att ro i land. Misslyckas de förlorar de en timme och Raiden hinner flytta fram sina positioner.

HÄNDELSE 10: CAPE CORAL

Flotten tas emot av hala, algtäckta stenar. Stenarna leder upp mot ett markområde likt en naturligt trappa. Väl uppe ser ni ett fält kring ett hundra meter i diameter. Här finns torkat gräs som fuktats av regn, lera och skräp så som använd fiberoptik, gamla förpackningar och blöt papp.

Längre fram finns ett högt staket med dragtråd längst upp. Bakom dessa ligger The Factory. The Factory sträcker sig i alla riktningar bakom staketet. Ni ser höga byggnader som ser ut till att vara gjorda av korrugerad plåt. Det mesta är mörkt men långt där inne syns lampor, röda punktljus och orange saftblandare. Från fabriksområdet kommer ekon ur maskinhallar samt ett ständigt närvarande susande från maskiner och turbiner.

Spelledarinformation: Bakom staketet kommer en Sentry-Droid att dyka upp efter ett tag. Det är en, en meter hög, glänsande industrirobot med ett ansikte av en cyklop. I dennes stålkranie lyser ett stort rött IR-öga. Detta öga kan skicka ut en skärande ljuskägla som skär av armar och ben på någon sekund. Istället för armar har denna byst på larvfötter två små automatkarbiner.

SENTRY DROID DAEDALUS

STATS:

INT: 3 REF: 6/6 TECH: 8 COOL: 10
ATTR: 1 LUCK: 1 MA: 8 BODY 10
EMP: 1\1 SAVE: 10

SKILLS: Rail-gun : 9 IR-Laser: 7

CYBERWARE: ENHANCED SKIN: +5

HÄNDELSE 11: THE FACTORY

Spelledarinformation: Spelarna kommer att vilja röra sig inne på området och undersöka det. Det är en omöjlighet att beskriva varje skrymsle och vrå på hela denna maskinö. När de rör sig mot områden som inte har så mycket med saken att göra räcker det att beskriva en typisk bild av maskinhallar och fabriksgolv.

En fabrik är inte en ren plats. Inne finns tingestar som få utanför branschen vet namnen på. Beskriv stora, enorma rostiga statyer av rörlig mekanik med damm och grus fastklibbade i smörjoljan.

Beskriv smältugnar med eld så varm att den kan smälta sten. Det är detaljerna som säljer historien så

nämn till exempel sådana saker som att de i en av maskinhallarna tvingas ha UV-glasögon för att inte förstöra synen då smältugnarna som bränner sten avger sådan hetta att lågorna är gröna.

Sådana skyddsglasögon ligger strödda runt om i en vanlig fabrik. Bord och stolar finns. Medan borden ofta är täckta av trassel, verktyg, söndertrasade kartonger, rör, reservdelar, gamla burkar från energidrycker är stolarna oftast mindre trevliga sitttyg. Dessa brukar vara träskelett som ser ut till att rasa samman vilken sekund som helst. (Funkar uselt när det kommer till att exempelvis blockera dörrar.)

I en fabrik finns många monitorer och skärmar. Endast de anställda och ingenjörerna brukar förstå sig på dessa och dessutom är allt på japanska så du som SL slipper hantera situationer där spelare rör sig med termer som få begriper bara för att spelarna själva jobbat på fabrik.

De anställda är standard kloner som vi sett för. De rör sig inne på området med en drönares tysta effektivitet iklädda blåställ, svart helskägg och hjälm. De svetsar, opererar maskiner, vilar, går fram och tillbaka, bär, trycker på knappar och undersöker material och allt annat som fabriksanställda gör.

Det kusliga är att de inte talar med varandra, de verkar inte läsa tidningar eller lyssna på radio.

Om spelarna tar för lång tid på sig kommer Raiden att flytta fram sina positioner men förhoppningsvis kommer Krash att lyckas guida dem någorlunda. Här får du som SL anpassa dig en smula. Var flexibel så kommer allt att gå bra.

OBS! Spelarna behöver inte närma sig de viktiga byggnaderna och områdena i den ordningen de står beskrivna. Jag har valt den här ordningen rent slumpmässigt. Du som SL, väljer vad som passar bäst.

Golden Fields:

Ni närmar er en plats där marken verkar täckt av illa lagd asfalt. Fabriken fortsätter till vänster medan det till höger finns stora sandhögar på ca. 7 meters höjd. Bakom syns ett genmanipulerat vete-fält. Ni förstår att det är genmanipulerat för inget kan växa här om det är normalt. Fältet sträcker sig en bra bit bort och bakom dom finns en dome med glastak och runt den finns fyra stora hus i glas. Innanför verkar det finnas gröna växter.

SL: Ett Awareness/Notice-slag mot AVERAGE låter den/de som lyckas att förstå att vetet antagligen används som föda åt de kloner som fortfarande växer inne i The Factorys mage. Alla barn behöver någon form av näring eller bröstmjolk om man så vill.

Greenhouse Area:

Pipelines leder in mot växthuset och den stora domen. Det porlar från dessa och man kan höra avlägsna ljud från sprinklersystem.

Väl inne i växthuset känns det som att bli förflyttad till en tropisk regnskog planterad av en ordningsneurotiker. Friska palmer och exotiska växter växer på rad. Sprinklersystem vattnar marken med friskt, doftande vatten. Det finns någon lugnt och rofylt med de här omgivningarna.

När ni tittar upp mot taket kan ni se den nalkande morgonen. Efter ett tag ser ni solen som börjar titta fram och märker då hur glaset i taket är mörka och för någon sekund flyttar ni era tankar till lyxhotell med sköna lakan och näringsrik frukost. Men efter ett tag hörs ett hummande ljud och fönstrena glider bort och öppnar taket.

SL: 3 Sentry Droids bevakar stället men kan undvikas på Hide mot DIFFICULT. Awareness/Notcie mot AVERAGE låter den/de som lyckas förstå att dessa växthus har en viktig funktion. Antagligen är växterna genmanipulerade och har en kraftigt renande funktion på det förgiftade området. The Factorys eget reningssystem.

The Dome:

I denna dome finns en stor cistern i mitten. Från denna löper flera pipelines som förser området växter med rent vatten ; näringsrikt och friskt.

Kring denna gigantiska maskin finns frodiga träd och färgglada djungelväxter. I väggarna lite varstans finns ståltrappor som leder upp till avsatser med gallergolv. Från dessa kan man få en bra utblick mot maskinen. Fyra gångar leder över träden från den högsta avsatsen och in mot maskinen där det verkar finnas monitorer, tangentbord och rattar.

SL: Spelarna kan välja att förgifta vattnet här men detta leder endast till att grödorna blir sjuka.

Raidens kloner kommer att må bra och fortsätta att leva, men ett misstag stryks!

Samma förutsättningar gäller för Sentry Droids här inne som i The Greenhouses. Det finns fem stycken i The Dome var av två patrullerar metallgångarna runt omkring. Vad värre är; När

spelsällskapet när The Dome har Raidens patruller påträffat båten om spelarna inte gjort något riktigt radikalt för att gömma den.

Om de inte lyckats gömma båten bra kommer en Zaibatsu-ninja al´a Raiden klon att dyka upp här.

Han vandrar runt med sig portfölj och ser ut som han kom från japanska naturskyddsföreningen; långsamt och kallt. Så fort han ser spelarna kommer han att trycka på en knapp på sin portfölj och skalet ramlar av och blottar en automatkarbin. Nu har spelgruppen problem...

Den här Zaibatsu-ninjan kan sin egen bakgård han kommer att slåss för allt vad han är värd och VIKTIGT han anropar så många av sina kamrater han kan. Om inte spelarna skall möta en grupp zaibatsu-ninjas på en 5-20 man gör de rätt i att sticka. SL. väljer själv vilka förstärkningar han vill skicka in. Om SL. väljer att låta spelgruppen bli attackerade av den här ensamme klonen kommer de först att få en varning via radio. KRASH: "Ah, ah, ah... Det ser ut som vi har sällskap i busken. En man..." (SL. väljer placering i The Dome.)

RAIDEN ZAIBATSU NINJA (SAMURAI SERIES)

ROLE: SOLO

STATS:

INT: 6 REF: 10\10 TECH: 8 COOL: 10
ATTR: 5 LUCK: 3 MA: 10 BODY 10
EMP: 1\1 SAVE: 10 BTM: -5

SKILLS: EVERY COMBAT AND MARTIAL ART SKILL: 9 AWERNESS\NOTICE: 5

CYBERWARE: ENHANCED SKIN: +5

EQUIPMENT: Sig-Sauer Semi-Automatic Pistol.

The Clone Farm:

SL: Efter du låtit din spelgrupp vandra genom fabriksmiljön kan du låta dom upptäcka The Clone Farm.

Denna kan saboteras eller leda till större förståelse av Raiden, men upptäckten kan också innebära fara.

På Klon-farmen tillverkas och göds Raidens kloner upp. Klon-farmen är enorm och du får beskriva dess interiör som det mesta andra; en total visuell kakafoni i balkar, rör, kablar och ledningar mot en bakgrund av metall. Utseendet av byggnaden beskrivs nedan tillsammans med en beskrivning av byggnadens specifika funktion.

Spelarna kan vilja spåra upp en av näringscisterna och fylla den med det giftiga nikotinet. Detta kommer att leda till att hela klonfarmen förgiftas och slås ut för en bra tid framåt. Utför spelarna detta lömska dåd stryks två misstag. Om inte spelarna klantar sig fullständigt kommer inga Noichis eller samurajer att slå till. Bevakningssvävarna är väldigt lätta att undvika då de, i första hand, fungerar som luftvärn.

Exteriören:

De flesta pipelines verkar leda hit till denna enorma dome i blå metall. Denna ca. 100 meter höga byggnad ser ut som ett gigantiskt kvinnobröst. Kring dess topp surrar svävare. Dessa verkar inte enbart ha en bevakande, flygspanings funktion utan står också för transporten.

Interiören:

Det är som att befinna sig i en katedral. Det är in hit de flesta pipelines leder... Likt en bikuba i skinande blått sträcker sig kuvöscentralen upp i mörker. I glasbepansrade kuvöser, insprängda i väggarna ligger klonerna och ruvar i en grön, genomskinlig vätska. Välling som produceras av den genförstärkta veten sprutas in genom sterila gummislangar, i uppsvällda kroppar, många av vilka fortfarande saknar anlets drag.

Hela tiden ploppar ett embryo ut i en tanke medan en annan, färdig klon lyfts ut av kranar och transporteras till löpande band. Ni ser en mindre armé av nakna, identiska män, glida kors och tvärs på olika löpande band.

På något ställe får de sina tjänstekläder; kostym eller blå overall. I något rum kontrolleras de. Det hela

påminner om en perverterad version av Disneys Tomte-verkstad.

Väderstationsvarvet:

Ni närmar er den absolut mest nedgågna byggnaden på hela ön. Framför er breder sig en egen värld ut. Måsar kretsar runt på den blå himlen och skriker och skrånar. Ur smutsig strandsand och asfalt sticker rödbruna armeringsjärn upp. Dessa skelett är början på Varvet; en grotesk byggnad i metall och tegel. Det är svårt att upptäcka var taken börjar och slutar; det mesta verkar öppet och undermåligt skött. Bakom dessa förvirrande fasader står en silverglänsande tingest som för tankarna till den klassiska bilden av ett flygande tefat. Det här är en av väderstationerna som Raiden planerar att använda för att förrinta sina fiender. Smutsiga kloner i blå overaller och skyddshjälmars svetsar och borrar lite varstans medan andra installerar allt från toaletter till finmekanik.

Här ifrån har man en utmärkt blick mot havet. Den uppgående solen glittrar i en svart och röd tanker med en gång vita hytter... nu täckta av rost. Fartygets namn går inte att utläsa. Antagligen gick tankern på grund för flera år sedan och nu utgör den inget annat en spektakulär del av det redan imponerande sceneriet.

SL: På det här varvet tillverkas de fruktade väderstationerna som bringar undergång till världen. Som SL kan du välja om spelarna kommer hit (passar det inte berättelsen så strunta i det men poängen är att varvet är en av de byggnader som skänker äventyret rätt stämning.). När du tar dom genom valvet får du än en gång improvisera detaljerna. Det är nu bekant att de flesta byggnaderna på The Factory är enorma och kan innehålla praktiskt taget hur många rum, korridorer och tunnlar som helst. Det finns en sak som gör att Väderstationsvarvet bör vara med och det är att den magnetiska tunneln utgör en utmärkt plats för hastighet och action.

Om spelarna spränger väderstationen (kräver 90% av gruppens sprängkraft) stryks ett misstag.

Magnettunneln:

Exteriören:

Inne på varvets maskinområde finns det en byggnad som drar till sig mer uppmärksamhet än alla andra. Det är en stor, stålblå silo täckt av plåtar, rör, ledningskablar och diverse andra anslutningar. Längst ner finns en tung stål-dörr och ut kommer två Raiden-kloner iklädda blå dräkter. Dessa dräkter verkar vara mer av bekvämlighet än kroppsskydd. Under dessa skymtar vita skjortkragar och svarta slipsar. De har precis lämnat den 70 meter höga silon. På toppen av denna metalliska fallossymbol skymtas en lastsvävare och två män i overaller. Ett svart, ogenomskinligt dammoln verkar ständigt närvarande på toppen.

SL: Magnettunneln finns mitt inne i varvet. Den sträcker sig upp genom taket. På taket finns det en landningsplats. Där landar lastsvävare med giftet som sedan pumpas in i silon. Det hela liknar vanlig villa

uppvärmning. Här tankar man väderstationens tankar fyllda med den hemliga partikelformeln som specialdesignats för att stänga ute solens sken.

Interiören:

Inne i silon finns en minst lika hög silo. Denna är smalare och har tjocka tittgluggar lite varstans. Runt den inre silon löper loftgångar, avsatser och operationsgolv med datorer och monitorer. Det verkar som man tankar något inne i den mindre silon. Lite varstans syns sotiga arbetare och strikta män i kostym med block och penna i händerna.

Genom en av gluggarna ser ni en svävande cylinder och arbetare och förmän, båda iklädda overaller, glider tyngdlöst förbi och fyller den med det svarta giftet med hjälp av slangar. Ingen av dem använder gasmask endast skyddshandskar.

Plötsligt ljuder ett alarm över industribullret. Det verkar som om det är skiftbyte. Strax öppnas den enda dörren in till den inre cylindern och ut kommer tysta, sotiga arbetare. Hela silon verkar gå till femton minuters rast.

SL: Ett Awerness/Notice-slag mot DIFFICULT låter spelarna förstå att det är här Raiden armerar sina vapen. Den mer kemiskt intresserade Adam Brigade behöver bara genomföra ett Awerness/Notice-slag mot AVERAGE.

Efter det nuvarande skiftet gått av kan spelarna ta sig in i silon och undersöka och studera. Detta är lika farligt som intressant. De med IR-syn kommer att ha det lättare än de andra på grund av att de verkar kunna se genom det svarta dammet något bättre än andra.

Om de tar sig in i den inre silon berättar du följande:

Silo2:

Ståldörren de inre arbetarna kom ifrån leder in i ett litet, varmt, dammigt och kvavt rum. Ni ser en annan dörr framför er. Det finns inga skyltar och anvisningar.

SL: Öppnar de dörren; läs följande:

Så fort dörren glider upp verkar något gå fel. Dörren smäller upp av sig själv och ni dras in i rummet. Det hela rör sig inte om viktlöshet utan någon form av komplicerad magnetism. Ett utsökt arbetsredskap, rätt använt.

Ni tumlar omkring, knyckande och ryckande och det tar några sekunder att anpassa sig till omgivningen. Dammet är nu så utspritt att det känns som det är en månlös natt inne i den kvava silon. Någonstans ovanför er snurrar cylinder-tanken sakt. Den ser ut som ett rymdskepp; täckt av teknik och nästintill omöjlig att förstå. Små lysdioder i tanken och i väggarna sänder ut små strimmor av kallt blått ljus och får det hela att likna ett raveparty.

Ni märker snabbt att ju närmre man kommer varandra eller några stationära föremål som cylinder-tanken eller väggarna så blir magnetismen starkare och när man bryter sig loss från denna kraft skjuter man iväg i hög hastighet.

SL: Två Zaibatsu-ninjas (Samurajkloner) som agerat förmän idag ser inkränktarna och de tar sig in i den inre silon. Dessa två ninjas är vana vid klimatet och kan utnyttja magnetismen mer. Det blir 70 meter fightande på höjden i vad som ser ut som viktlöshet i otrolig hastighet. Magnetismen gör att projektiler kan agera konstigt och obekant. Skulle någon blöda kan blodet frysa i luften, man kan känna det som lättare att gå på armar mitt i luften än att sväva fram, etc. Här sätter endast uppfinningsrikedomen och fantasin gränserna.

RAIDEN ZAIBATSU NINJA (SAMURAI SERIES)

ROLE: SOLO

STATS:

INT: 6 REF: 10\10 TECH: 8 COOL: 10
ATTR: 5 LUCK: 3 MA: 10 BODY 10
EMP: 1\1 SAVE: 10 BTM: -5

SKILLS: EVERY COMBAT AND MARTIAL ART SKILL: 9 AWERNESS\NOTICE: 5

CYBERWARE: ENHANCED SKIN: +5

EQUIPMENT: Sig-Sauer Semi-Automatic Pistol.

Raffinaderiet:

Vad som ser ut som sex olje silos ramar in en tre våningar hög, rektangulär byggnad. Det finns tre silos på var sin sida om byggnaden. Hela detta område har en känsla av att vara raffinaderi. Lite varstans syns Raiden-arbetare.

En bit bort landar en lastsvävare i svart och man fyller dess tankar från en tankbil. En annan tankbil kör mot en av silosarna. Det krävs inte mycket av er för att ni skall förstå att det är hör som man framställer det svarta giftet.

SL: Det är här som man framställer giftet. Detta finns lagart i silos. Här finns det också ändlösa laboratorier. Det finns en intressant sak spelarna kan få för sig att göra och det är att ordna ett prov av det svarta giftet. Det får man som SL. själv improvisera fram. Beslutar de sig för att göra detta hinner Raiden flytta fram sina positioner. Detta är det minst betydelsefulla området för hela operationen och det bör inte läggas så stor vikt vid detta.

Öppna Terrängen:

Det verkar sannerligen bli en varm dag. Luften är torr och fylld av små sandpartiklar. Hela området stinker av diesel och industriutsläpp. Plötsligt hörs ett dånande ljud. Tunga, tunga steg hörs bakom en rad tre vånings-

hus i tegel som antagligen stått tomma ett tag. Bakom taket skymtar en stålgrå kupol. Den rör sig sakta väster ut.

De tunga, taktfasta stegen slutar mellan två byggnader av samma modell. På denna lilla industrigata ser ni vem stegen tillhör. Framför er ser ni en 12 meter hög hummanoid. Ett vandrande slagskepp på fötter. Det rör sig om en rostig, oljig, koloss med armar och ben. Detta är en stridmaskin som ni aldrig tidigare sett. Denna stora robot vänder sitt monolitiska ansikte emot er och hade den haft rörlig mun hade den lett diaboliskt.

Ni hör hur mekanik och servrar drar igång och diverse fanstyg till vapen laddas. Bara blotta synen av denna helvetesapparat låter er bergripa vilken teknik Raiden har till sitt förfogande.

Tre attacksvävare röjer marken för roboten. Dessa dyker upp från ingenstans och vrålar över er samtidigt som tusentals patroner sliter upp marken kring er.

SL: Detta kan du som SL välja att ha med om du vill. Det som står ovan är en tillfällighet som kan läggas in om du tycker att spelet går segt eller du tycker det passar stämningen. Du kan placera denna händelse var som helst och egentligen när som helst. Jag har valt att beskriva händelsen i öppen terrängen med kringliggande lager och verkstäder. Tiden jag valt är tidig morgon i solljus. Som SL kan du lägga in denna händelse i slutet av äventyret eller i början eller någon annan gång du känner för det.

Det är svårighetsgrad DIFFICULT att avvärja både svävarnas och robotens anfall. Det bästa försvaret blir att gömma sig. Att sabotera den här krigsmaskinen och hans tre svarta änglar är något t.o.m. våra hjältar kan få allvarliga problem med.

Skadorna svävarna gör är 5d6 per patron.

Skadorna roboten gör varierar (mest vanligt är 3d6, 5d6 och 8d6). denna apparat kan förinta det mesta i sin väg. (poängen att använda denna robot är mer för stämningens skull än en egentlig motståndare och om du som SL inte vill utnyttja den mer försvinner den ur handlingen. dör raiden, dör roboten. en mer utförlig beskrivning på roboten finns i appendix.

The Underground:

En svag stank av kemikalier slår emot er. Ni kan inte lokalisera dess ursprung. På var sida om det skitiga vattnet finns en gångavsats i söndervittrad betong som snart övergår i smutsig tegel. Ibland passerar man stora kulvertar och förbrukad arkitektur. Ibland passerar man en rostig stege, ibland en swischande sopkvarn.

SL: Det finns en sak som inte ens Raiden kan undvika att ha och det är kloaker. Det här kan spelarna ut-

nyttja till sin fördel. Genom att ta sig ner till kloakerna kommer man närmare Raiden.

Vägar ner till kloaksystemet kan vara något av de tusentals rör som verkar finnas lite varstans eller ett vanligt kloak-

lock. Storleken på underjorden är ett av problemen. Om gruppen tar för lång tid på sig ca. 3 timmar, utan att något händer. Ett Awerness/Notice mot DIFFICULT per timme. (Se TILL SL-stycket närmast nedan.)

Om spelarna inte ser eller kommer på att använda kloakerna kommer Krash att meddela detta från sitt skepp.

Detta kommer att kosta... Raiden hinner flytta fram sina positioner ett steg.

The Nether Regions:

Plötsligt kommer en asiatisk man i svartkostym med glasögon gående. Han bär på en folder med papper. Han är kan skymta långt in i skuggorna. Han tycks försvinna djupare in i kloaksystemet. Han passerar en ståldörr som bevakas av två andra. De arbetar lika tyst som vanligt.

SL: Att gå rakt på är inte en lösning att föredra i det här fallet. Ett Awerness/Notice mot AVERAGE låter dem förstå att bi-tunnlar löper ovanför dem och att man kan krypa i dessa.

Efter att ha krålat ett tag genom ett metallglänsande ventilationsystem slutar färden framför ett galler. Där under ser ni ett vidsträckt kontorslandskap. De otaliga skrivborden är avdelade av skärmar. Koncentrerade kontorsslavar arbetar febrilt framför skärmar. Ingen pratar. Samtliga administratörer verkar uppkopplade. Det är med kuslig, ljudlös effektivitet som jordens undergång hanteras.

Längs en annan vägg syns världen pay per view. Varenda börskurs, naturkatastrof, politisk sammankomst, olycka, sjukdom bombarderar rummet från en mängd TV-skärmar. Hela landskapet är

skrämmande upplyst av ett svagt grön sken som verkar komma från taket. Ett specialdesignat ljussystem, så att ögonen inte tar skada av en längre vistelse utan solljus, har placerats under genomskinliga plastskärmar. Mannen ni såg i korridoren skyndar inåt... Mot en hiss.

Kontorslandskapet:

SL: Det finns många sätt att ta sig in i kontorslandskapet på. Den mest naturliga hade varit att låta The Termite ta reda på vad som finns bakom gallret. Om de strular till det kommer hissen att glida upp och ut kommer fem asiater, i sina nu så välbekanta kostymer. Dessa är Raiden-standard rakt igenom. De kommer att slåss som ett väloljat maskineri. Har spelarna nått så här långt så har deras motståndare lyckats ta reda på vem de möter. Dessa fem zaibatsu-ninjur kommer att göra allt för att få gruppen splittrad. Ju längre bort de kommer från major Travis destu bättre för Raiden... Tillräckligt långt bort räcker för att huvudet skall explodera. En brutal grej de kan försöka sig på är att knuffa ner en av spelarna i hissen och trycka ner den. Ensam i hissen kommer spelaren inte att ha en chans om inte någon av de andra karaktärerna trycker upp hissen igen. Detta kan utvecklas till en gastkramande, actionfylld och fartfylld kamp om en enda hissknapp. Ingen av sidorna kommer att ge sig. Ännu mer spännande blir det om Travis åker upp och ner i hissen...

Hissen leder ner till det heligaste...

Som SL. får du dessutom anpassa kontorsarbetarna och administratörerna till striden och/eller situationen (om det nu blir någon strid). En bra idé är att låta alla vara uppkopplad. Detta ger en galen och surrealistisk stridsmiljö. Då kommer administratörerna sitta med Eye-phones och stirra ute i matrisen medan en strid pågår runt omkring dem. De är så försjunkna i arbete att de inte märker vad som pågår runt omkring dom. Raidens uppkoppling är bättre och djupare än gemene mans.

RAIDEN ZAIBATSU NINJA (SAMURAI SERIES)

ROLE: SOLO

STATS:

INT: 6 REF: 10\10 TECH: 8 COOL: 10
ATTR: 5 LUCK: 3 MA: 10 BODY 10
EMP: 1\1 SAVE: 10 BTM: -5

SKILLS: EVERY COMBAT AND MARTIAL ART SKILL: 9 AWERNESS\NOTICE: 5

CYBERWARE: ENHANCED SKIN: +5

EQUIPMENT: Sig-Sauer Semi-Automatic Pistol.

RAIDEN ADMINSTRATOR:

ROLE: TECH

STATS:

INT: 9 REF: 7\7 TECH: 10 COOL: 10
ATTR: 5 LUCK: 3 MA: 8 BODY 10
EMP: 1\1 SAVE: 10 BTM: -5

SKILLS: EVERY COMBAT AND MARTIAL ART SKILL: 5 AWERNESS\NOTICE: 5

CYBERWARE: ENHANCED SKIN: +5

EQUIPMENT: NONE (ONLY MARTIAL ARTS)

The Think Tank:

En smal korridor i metall leder fram mot en pansardörr. I dörren finns en rund, blå glasskiva.

Bakom dörren finns en gigantisk äggformad lokal i gjutet stål. I mitten av rummet finns ett provrör och i det ligger Raiden. Raiden är en mager man, föryngrad av biomekanik och genmanipulation. Hans kropp saknar hår och naglar.

Hela denna parodi på mänskligt liv är nedsänkt i en grön vätska. Från cylindern löper flera rör och kablar till olika fästen och aggregat runt om i lokalen. Hela rummet susar från avlögset maskineri. Så fort ni trätt in i lokalen slår dörren igen bakom er!

Krash skriker över hörlurarna; "Ingen rör en jävla fena! Våga inte göra flasklock tills jag säger ifrån!"

Så följer tystnad. Spöklikt verkar hela tillvaron alltmer kretsa kring Raiden i sitt provrör. Plötsligt sprattlar kroppen till och Raiden öppnar ögonen och lägger huvudet på sned. Från sin position betraktar han spelarna.

Johnny Marianne: "Det verkar som er egen superhacker lyckats komma igenom... Låt oss se vad vi har här..."

Så försvinner Krashs röst igen och än en gång fylls rummet av en gastkrammande tystnad. Efter ett tag kan man till och med höra hjärtrytm. Raiden börjar skruva oroligt på sig... Frukta tindrar i hans ögon, för första gången sedan han blev den han är.

Johnny Marianne igen; "Kammeraden... Det ser dåligt ut. Vi kan inte spränga den här jävla mutanten. Hela hans organism är länkad till Åskgudarna. Börjar ni plaffa loss har intet tjänat något till... VÄNTA! Jag återkommer strax."

Hela denna utdragna väntan tär på nerverna. Plötsligt ser man att Krash/Sting fått en hållhake på Raiden. Raiden ser genuint skrämmd ut och han skjuter fram och blottar sina tänder till ingen nytta.

Johnny Krash är tillbaka i etern: "Håll nu käften på er och lyssna som ni aldrig lyssnat för, för jag hinner bara säga detta en gång. Det finns fem sektioner i rummet var och en är länkade till en av Raidens fem sensibler. En går till känslor, en till moral, en till abstrakt tänkande, en till skapande och en till minne. Vi har dock ett problem; Varje sektion måste manuellt slås ut. Back-up system går på efter fem sekunder. Detta innebär att alla måste neutraliseras på mindre än fem sekunder... Nu kommer ormen i paradiset in; Avståndet. Ni kan inte ta alla luckorna samtidigt utan att någon sprängs i bitar så det blir att springa utav bara helvete. Ni får en chans var sedan kommer jag inte att kunna undvika hans spårprogram. Så för fan spring!!!"

Det tar ett tag att förstå vad Krash menar; Sensiblerna är en enkel lucka och där bakom finns mjukvaran som kontrollerar Raidens sinne. Det finns ett enda sätt att slå ut dem och det är att krossa dem fysiskt.

SL: Det blir för spelarna att springa. Att hinna innebär ett REF mot VERY DIFFICULT. En karaktär som Venom eller Maddox klarar detta utan större problem men värre blir det för de andra. Spelarna kan inte springa i grupp då hinner de max slå ut fyra av fem. Det är med andra ord en knivig situation. Än värre är om någon av spelarna dött eller är hindrade från att springa. Maddox och Venom kan ändå klara rushen med REF +2 mot NEARLY IMPOSSIBLE.

LE FINE

SLUT 1: Spelarna lyckas deaktivera alla fem sensiblera:

Raiden blottar sitt lila tandkött. Hans skriker men hans smärta drunknar i den livsuppehållande vätskan.

Efter ett tag blir hans ansikte slapt. Hans hjärta slår allt långsammare... Dunk, dunk... dunk, dunk... dunk, dunk... Sedan tystnad. Hans ögon förblir halvöppna, hakan guppar slapt i det gröna vattnet.

Ni får en känsla av att hela världen stängts av från någon gigantisk strömbrytare i himlen. Utanför, genom gluggen, ser ni två kloner. De står helt orörliga, med oseende ögon... Katatoniska, menlösa.

Väl uppe, märker ni att alla maskiner stannat. Himlen klarnar allt mer och solen lyser stark. Det enda som påminner om The Factorys aktivitet är stanken från kemikalier och diesel.

Ni kollapsar i en hög av utmattning och ansträngning.

Samtidigt i stratosfären:

En gång var detta en av Raidens stoltheter. En svävande, dold stad byggd för ett enda syfte, människans undergång. Nu påminner det mest om en gammal, död TV. Överallt står orörliga kloner... Allt är ur funktion. De långa hallarna var denna morgon fylld med aktivitet och rörelse i mänsklighetens sista timme. Nu påminner de om själlösa katakomber utan motiv för existens.

Ut ur den uppgående solen kommer 20 jaktplan och spränger bort monstret från skyarna.

*Eskadercheferna rapporterar in ett lyckat uppdrag ett par sekunder senare.
När en av dessa väderstationer skjuts ned sprids det glödande splittret och bildar ett spektakulärt
fyrverkeri ovanför The Factory.*

SL: Läs följande för spelarna: (Har någon dött innan så läser du givetvis INTE det stycke som rör den
avlidne.)

NED MADDOX OMHÄNDERTOGS AV MYNDIGHETERNA EFTER THE FACTORY RÅDEN. PÅ VÄG
MOT SIN RÄTTEGÅNG FÖRSVANN HAN SPÅRLÖST. INTERPOL MISSTÄNKER ATT HAN
OPERERAR I AMSTERDAM SOM PORRGROSSIST UNDER NAMNET A. NOVAK.

LUCAS HITCHCOCK a.k.a. THE TERMITE DÖMDES TILL DÖDEN TRE MÅNADER SENARE AV EN
ENIG JURY I STATEN TEXAS FÖR MORD PÅ TVÅ UNGA SKOLFLICKOR. HANS SISTA ORD VAR:
JAG FÖRLÅTER ER.

ADAM BRIGADE a.k.a. THE MISSISSIPPI MESSIAH BLEV FÖRFLYTTAD FRÅN SIN DÖDSCELL
PÅ STATESVILLE FÄNGELSET. HAN AVTJÄNAR IDAG ETT LIVSTIDSSTRAFF PÅ FOLSOM
CORRECTIONAL FACILITY FOR THE CRIMINALY INSANE MED CHANS TILL BENÅDNING
TIDIGAST ÅR 2144. VID UPPREPADE TILLFÄLLEN HAR HAN LÄMNAT IN ANSÖKNINGAR OM
TILLLÅTELSE ATT FÅ RÖKA I SIN CELL TILL FÄNGELSELEDNINGEN. ALLA ANSÖKNINGAR HAR
HITTILLS AVSLAGITS.

F.D. CIA-AGENTEN CLARKE-NOVA PÅTRÄFFADES IHJÄLSKJUTEN UTANFÖR EN BORDELL I
TIJUANA, MEXICO TVÅ DAGAR EFTER OPERATIONEN. ANLEDNINGEN SÅGS VARA
CLARKE-NOVAS INBLANDNING I DROGKRIGET MELLAN THE TRAFFICANTE BROTHERS OCH
DEN ÖKÄNDE GANGSTERN FRANKIE "FRIES" SARDINIA.

JOHNNY MARIANNE a.k.a. KRASH GENOMGICK FLERTALET OPERATIONER FÖR ATT
AVLÄGSNA STING FRÅN SITT SINNE. IDAG ÄR HAN GIFT OCH NYBLIVEN FAR. HAN ÄR STOLT
ÄGARE TILL EN TV-AFFÄR OCH GÅR I TERAPI. HAN BOR FÖR NÄRVARANDE I SEATTLE, USA.

ERICA WHITMAN a.k.a. VENOM RYMDE FRÅN SITT LÅGBEVAKADE FÄNGELSE I TERRA HAUTE,
INDIANA TRE VECKOR EFTER RÅDEN MOT THE FACTORY. HON ÄR IDAG DEN TREDJE MEST
EFTERSPANADE I INTERPOLS REGISTER.

KOMMENDÖRKAPTEN ARCHIE CONWAY BELÖNADES MED KONGRESSENS
TAPERHETSMEDALJ FÖR SIN INSATS I OPERATIONEN. IDAG TJÄNSTGÖR HAN SOM TEKNISK
INSTRUKTÖR PÅ MARINENS UTBILDNINGSCENTRUM FÖR U-BÅTS PERSONAL.

MAJOR JOHN TRAVIS BELÖNADES MED KONGRESSENS TAPPERHETSMEDALJ OCH
SILVERSTJÄRNAN FÖR SIN TAPPERHET UNDER ANGREPPET MOT RAIDEN. FEM MÅNADER
SENARE BEFORDRADES HAN TILL ÖVERSTELÖJTNANT. I SEPTEMBER 2041 OCKUPERADE
EN GRUPP VÄPNADE MILJÖAKTIVISTER OLJEBORRPLATTFORMEN RISING STAR I
NORDATLANTEN. ÖVERSTELÖJTNANT TRAVIS LEDDE OPERATIONEN OCH SKADADES
SVÅRT UNDER EN ELDSTRID. ÖVERTSELÖJTNANT TRAVIS AVLED SENARE PÅ ETT
FÄLT SJUKHUS I BELFAST. HAN LIGGER BEGRAVEN PÅ SOLDATKYRKOGRÅDEN I
WASHINGTON.

SLUT 2: Spelarna lyckas INTE deaktivera alla fem sensiblerna.

*Utmattade och förvirrade finner ni er omslutna av en kuslig tystnad. Raiden åtefår livsgnistan i sina
gulnande ögon. Han lägger huvudet på sned och ler diaboliskt...*

SAMTIDIGT UTANFÖR CAPE CORAL...

*Krash upplever att hans näthinna förevigt är spärrad för Raidens innersta hemligheter. Sting talar med
honom men Krash lyssnar inte. Allt verkar förlorat...*

*Någon sjömil därifrån... Handsmidd cybernetik uppgraderad med framstående nanoteknik tar sig fram.
Ett tjugotal*

undervattensbevaknings-droider, skär genom den smutsiga havsytan likt radiostyrda pirayor. Ibland

hoppa de upp ovanför ytan för att spana in omgivningen, klapprande med sina rakbladsvassa tänder. De tar en sista titt på ytan sedan sätter den kurs mot landstigningsbåten Falcon. Krash hinner aldrig riktigt reagera vad det är som fångar hans uppmärksamhet. Det smäller till i skrovet, vatten strömmar in... En hundradel senare kommer skrikande, metallpirayor flygande genom skrovet. De träffar Krash samtidigt... Krash överkropp förvandlas till ett fint, tunt moln i mörkrött. I stolen finns endast hans ben och underliv kvar och hans ekande skrik. Major Travis rycker till... Krash finns inte mer. Nu är överraskningsmomentet över. Cylindern med Raiden omsluts av skottsäker metall och sekunderna senare skjuts han iväg lämnandes er inlåsta i all ensamhet långt under mark. Gas pyser ut från ventiler och erbjuder er en sakta och plågsam död. Förlamade, med lufttomma lungor, störtar ni till marken.

SLUT 3: Efter åtta misstag

Efter hårda och bittra strider har ni tvingats ner i gruset och lämnat plats åt en ny ordning. Denna ordning är för er lika dålig. Denna nya ordning är inte intresserad av tänkande kött med cybernetik. Ni och alla andra kommer långsamt och plågsamt att föras in i ett långvarigt mörker där ingen gröda grov och där blod sakta fryser till. De tiggande kommer att bli förnedrade och de stolta kommer att dö. För ett kort tag hade människorna ett gäng hjältar men så gjorde verkligheten sig påmind och kom på att den här världen alltid varit sträng mot sådana. Även framtiden förblir hjältelös och ni blir utan framtid.

APPENDIX

- **Genomgång av misstagen**
- **Johnny Marianne**
- **Exolith (kampdroid)**
- **Hamewaza droider (luftburen försvarsdroid)**

Genomgående har det talats om "att Raiden flyttar fram sina positioner", detta inträffar varje gång spelgruppen misslyckas med något. Lyckas Raiden flytta fram sina positioner 5 GÄNGER eller mer inleds anfall mot västvärlden. Detta till trots kan spelgruppen stoppa Raiden. Om de lyckas stoppa Raiden efter det att Black Sunday inletts avbryts hans anfall och det lyckas endast göra minimal skada. Vid åttonde gången har Raidens invasion tagit sådan tid att kriget är förlorat för våra hjältar. Black Sunday är namnet på förmörkelsen. Om Raiden flyttar fram sina positioner tillräckligt läses nedanstående stycken upp för spelarna i cinematisk stil. Det blir din uppgift som SL. att hålla reda på antalet misstag spelarna gör. Tänk på att misstag kan tas bort om spelarna lyckas göra något bra. När möjlighet till detta finns, står det inskrivet i äventyret.

Efter fem misstag: Balck Sunday

Gigantiska turbiner mullrar. Slutaredörrar öppnas... Raidens personal har skrivit in afyringskoderna för det hemliga vapnet. Nycklar vrids om... Tryckknappar pressas ned i paneler. De hittills dolda väderstationerna glider över himlavalvet likt galvaniserade ståldrakar. Ledarna ombord står i direkt förbindelse med Raiden. Undergången är i sitt inledningsstadium. Först når förmörkelsen Nordkalotten. Två norska trålare blir de första vittnena. De blir stående, stumma av häpnad uppe på däck, när de betraktar den klarblå, soldränkta himlen. Likt mörkt bläck sprids i ett glas med klart, friskt dricksvatten, sprids Raidens moln över himlavalvet. Giften blir synligt inne på det europeiska fastlandet tre timmar senare. Makthavarna kontaktar forskare och vetenskapsmän. Media sätter igång att undersöka... Hemsidor och telefonväxlar dränks med frågor från upprörda människor. Domedagsprofeter vrider sina rödsprängda ögon mot himlen från sopdränkta interstrador inne i metropolerna och tar det som ett tecken från Gud. På landsbyggden samlas oroliga ortsbor i kyrkorna. Hundar börjar yla och hästar klappar oroligt med sina hovar inne i stallen. Gator och torg fylls med oroliga, nervösa människor.

Efter sex misstag: Paris

Invånarna har tagit sig ut på Paris gator för att bevittna fenomenet. Den trögflytande trafiken har kommit att bli helt stillastående. Solen kan endast skönjas som en svag punkt genom de tjocka, svarta molnen. De automatiska trafiklyktorna slås på. Det går en susning genom folkmassan. Stämningen är tryckt och fylld av

missanpassad tillförsikt.

Myndigheterna har ännu inte kunnat ge några tillfredställande svar. Parisborna vänder sina ögonen mot en annan punkt i den svarta skyn. En eskader jaktplan beger sig in i gröten och försvinner snart ur sikte. Snart ser man endast foten på Eiffeltornet.

En grupp unga studenter har samlats framför en tv-affär för att där försöka skaffa information. Plötsligt hörs krasandet av glasrutor. Någon skriker; "Plundring!". Folk börjar gripas av panik, men de förblir stående på sina platser. Ingen verkar egentligen ha plundrat något. Sedan hör de närvarande panikartade skrik och människor kommer springande i vild karriär. Ingen begriper något. De flyende skriker; "Rädda sig den som kan!". "Om livet är er kärt, SPRING!"

Så hör de närvarande ett dån från en korsningen och sekunderna senare bevittnar de ett anfallande fälttåg av panikslagna flyende råttor som kommit upp ur kloaker och källare.

Efter sju misstag:

Runt omkring i väst samlas nära och kära för att söka trygghet i varandra. Skolor stänger och eleverna skickas hem till sina föräldrar. De flesta vuxna lämnar sina arbetsplatser. Myndigheter inrättar kriscentra och försvaret förbereder sig på allmän panik och plundring. De få forskare som är fenomenet på spåren försöker komma fram till makthavarna. Stora delar av nätet börjar bli överbelastat. Finanshusen länsas och aktier sjunker i botten.

Många söker svaren hos media men där finns ingen som vet. Andra vänder sig till polisen och kommunen men där finns ingen som vet. Det finns de som söker svaren i kyrkor och synagogor. Kyrkbänkarna fylls med bedjande människor.

På landsbyggen stormar skrämde hjordar fram. Boskapsägarna står handfallna. De flyende djuren omöjlig-

gör landsvägstrafiken. Flygplatserna fylls med oroliga resenärer; inga flygplan kan längre lyfta. Till sjöss går marina fartyg på högsta beredskap. I skogar och i de Sydamerikanska djunglarna skenar naturliga fiender, sida vid sida, iväg, på väg mot ingenstans. Många dör under flykten. Redan nu börjar de sakta döende växterna att krusa sina blad upp mot den icke-synbara solen.

Termometrar sjunker i takt med meteorologernas paniska tänkande och funderande. Rymdforskare står handfallna.

Alla är övertygade om att detta är jordens sista tid.

Efter åtta misstag eller fler:

Se slut 3.

BI-KARAKTÄR JOHNNY MARIANNE (KRASH)

SL: Jag ville länge ha med Marianne som en karaktär men kom sedan på att det hade blivit både komplicerat och tråkigt att spela honom. Det hade dessutom blivit ett långsammare tempo och det ville jag inte ha. Marianne är ändå ett måste. Utan honom kan gruppen inte göra 10% av det de åstadkommer och detta gör honom till en viktig samarbetspartner. Det är därför nödvändigt att Krash har en personlighet.

Han är medelklasskillen från den skyddade verkstaden som vi valt kalla trygg förort. Han ville bli databrottsling och hacker men misslyckades fatalt. I en av sina idiotkörningar mot Yamagata Corporation smälte hans kropp ihop med en betydligt bättre hackers sinne; Sting. Stings kropp är död men hans själ lever i Krash det är därför Krash kan höras ha långa dialoger med sig själv ibland. Han kan ses skriva med höger och vänster hand samtidigt, spotta ut mat som Sting inte tycker om eller skratta på fel ställe. Krash är ser ut som en ung, blond börsmäklare. Han har god smak och hänger med i allt kändissladder. Han utnyttjar sin nyvunna kraft med att utnyttja sin omgivning i personlig vinning något som datarebellen Sting finner förkastligt men måste acceptera.

JOHNNY MARIANNE (KRASH)

ROLE: NETRUNNER

STATS:

INT: 9 REF: 7\7 TECH: 10 COOL: 10
ATTR: 9 LUCK: 10 MA: 8 BODY 7
EMP: 5\5 SAVE: 10 BTM: 4

SKILLS: Netrunning 12

Dodge 6

Fast Talk 8

Grooming 9

CYBERWARE: Inget

EQUIPMENT: Se Äventyret

EXOLITH (KAMPDROID)

EXOLITH är Raidens senaste krigsmaskin. Denna prototyp är vad Königstiger-produktionen var för Hitler, vad atombomben var för Truman; ett nytt, livsfarligt vapen i desperata tider. Det enklaste sättet att beskriva Exolith på, är att tänka sig Järnjätten med vapen. Det är en 12 meter lång, självgående, förprogrammerad krigsrobot. Den är utrustad med flertalet vapen.

Den har dock två nackdelar. Den är långsam och inte överdrivet träffsäker men detta tas igen med starkt, robust pansar och en tung arsenal.

Exolith Weaponry:

I varje "handflata" bär den tolv sammansatta miniguns (sju pipor på varje) $7 \times 12 = 84$.

84 pipor som var och en slänger iväg en kulkärve på 850 patroner i minuten. ett vapen som är designat för att skära i sönder hus och bunkrar med. Använder han detta mot spelarna kan han knappast hinna sikta in sig. Träffsäkerheten är låg SL. måste slå 1 d 10 + 1 över 10 för att träffa. Varje patron (7.62 mm) gör 5d6 skada.

Till detta har han dessutom en mindre telefonkatalog med närstridsvapen. (eldkastare, granatkastare, niomillimeters railguns, eldkastare, 40 mm mörsare) bara för att nämna något. Dessa tar 5d6, 6d6 eller 7d6 i skada. dessa är lättare att träffa med. 1 d 10 + 3 över 10.

För att sänka exolith behöver man få in 1200 skadepoäng men redan vid hälften börjar han haverar, halta, bli förblindad, få svårt att vända sig, etc.

HAMEWAZA DROIDER (LUFTBUREN FÖRSVARSDROID)

Dessa röjer The Factorys himmel fri från luftburna inkränkare. Den enda gången spelarna kommer att råka ut för dessa är om SL. väljer att använda Exolith. Då gör de en enda svävande attack. De har alla 2 railguns som vräker i sönder det mesta i sin väg. De är inte anpassade att slåss mot markförband. Den har 1 D 10 +1 över 10 för att träffa med en kulkärve (en kärve 10% av antalet avfytrade skott SL bestämmer). Ett skott gör 5D6 i skada.

Hamewaza (BETYDER UNG. Att förstöra en motståndares anfall på ett ojuste sätt.) droider ser ut som stora, svarta fladdermöss med inslag av lysande, röda dioder. Dessa dödliga kondorer kommer mesta att sväva upp i det blå och bidra till stämningen.

ERICA WHITMAN (VENOM), 27 ÅR

En fyllig och vältränad ung kvinna med långa smäckra ben. Det skarpskurna ansiktet var fullkomligt dränerat på känslor. Det verkade som om hennes ansikte klippts ut från en damtidnings glättiga framsida och tejpats direkt på de ständigt spända ansiktsmusklerna. Det fanns något mystiskt och sinnrikt i de intelligenta ögonen, en finess som förstärktes av den smala näsan. Det fanns styrka och självständighet men även svek och sorg i det frysboxvackra anletet. För länge sedan hade hennes själsliv förpassats till den kalkylerande och väloljade hjärnans utmarker.

Det som en gång var tänkt att vara ett anglikanskt aristokratiskt utseende hade blivit en tjuvs ironiska skuggbild; ett rovdjurs totala elegans och drift inrammat av ladersvart hår. Men det var hennes sneda, diaboliska leende inrammat av svaga skrattrynkor folk mindes... det och hennes obstinata inställning till myndigheter och lagar.

MODE:

Erica kan här ses iförd en heldräkt från St. George i recyklat, svart oxläder, impregnerat med vad som

Brigade: Det tog tid... Brosk och muskler tar lång tid... Barn luktar annorlunda. Deras kött är mörkt och färskt. Barnfettet rinner av dom likt vatten från en skurtrasa. Ögonen lyste upp som lanternor och trots att strupen fylldes med kokande saliv och blod skrek hon. När hennes ögon brast lät det som när någon trampar på en pingisboll och ut ur skallen stod lågor. Man måste respektera eldens effektivitet, dess elegans, dess ousinliga förstörelseförmåga. Jag försökte förklara för hennes väninna att Cecilia blivit en del av något större och bättre. Resten får du läsa i mina memoarer...

DEN LILLE KEMISTEN

(EXTRAKT UR 'EN PYROMANS BETRAKTLESER –
DOKTOR ADAM BRIGADES MEMOARER KAP. 1)

Jag växte upp på en farm utanför Everglade Green, Mississippi. Jag spenderade mina första levnadsår med att slå vete och mjölka kor. Det var under dessa första år som jag utvecklade mitt intresse för kemi. Det fanns inte mycket att göra om dagarna. De flesta landsortspojkar brukar bli ganska innovativa, denna dygd framträdde även hos mig.

När jag var sju år gammal fick jag min första låda av: Den lille kemisten. Efter att ha dragit ur Excalibur ur stenen insåg jag vilka möjligheter världen hade att erbjuda.

När man bränner en kossa levande krävs vissa noggranna förberedelser. De flesta tror att man bara kan hålla på några liter bensin och tända på... men det krävs mer, mycket mer.

Prova du att hålla bensin över en ko och hon kommer att mua och springa därifrån. Du måste utnyttja din omgivning. Ett halv år tidigare hade jag sett på när grannladan brann ner. Boskapen lämnade inte sina spiltor utan stod plikttrogna kvar på sin post och grillades. Jag använde mig av samma princip. Jag började med att gräva ett litet hål i marken. Varje natt efter solen gått ner tog jag mig ut på ängen och grävde lite till. En vacker sommardag hade hålet blivit tillräckligt stort för att rymma en ko. Sedan väntade jag tålmodigt tills en kossa kom nära hålet. Till slut somnade hon och jag smög ut i natten och tippade ner kon i hålet. Med mig hade jag en liten antik SONY-bandspelare. Jag satte den på record och började hålla bensin över kon. Jag tände på, såg henne brinna, njöt av doften och spelade in djurets klagande opera. Varje dag i tre veckor lyssnade jag till kons skrik och onanerade till detta. Efter ett tag insåg jag att de bästa orgasmerna kom när jag placerade in skriken i en given kontext; grannflickan, Mrs. Muggins min lärarinna eller fete-George på Frasers biluthyrning.

Det var så jag utvecklade min smak för eld. De antika grekerna såg elden som det yttersta elementet; förändringen sker genom eld. Den medeltida kyrkan dyrkade elden som den totala absolutionens yttersta; att låta elden tvätta bort synderna. Behöver jag säga det: De hade båda rätt.

Jag älskar hennes innersta väsen, de spelande lågorna mot en tegelvägg, hennes blånande suckar när hon går in i vila, den skarpa åtrån, hennes överlägsenhet över sjukdom, hennes värmande effekter. Kan någon ärligt säga att detta inte är kärlek?

BAKGRUND:

Adam Brigade spred skräck i södra USA under perioden 2019-2025. I början av sin karriär som seriemördare och pyroman hade Brigade en tjänst på Arizona State University. Han ansågs vara en lovande forskare och belönades med sina kollegors respekt. Det fanns ingen i hela USA som misstänkte att doktor Brigade var samme man som drev omkring på Phoenix skuggsida och satte eld på uteliggare. För att förvillna polisen lämnade han ledtårdar som implicerade att de hade att göra med en religiös galning. I tidningarna kunde man läsa rubriker som Fågel Phoenix återuppstånden! och Mördande Messias... Fortfarande på frifot! Adam Brigade njöt av uppståndelsen och lät sig svepas med av skrivierna, det var då han började göra misstag. Han återvände till Mississippi där han tog en tjänst som high school lärare i kemi. FBI's kriminaltekniker hade vid detta laget börjat lokalisera de kemiska materialen Brigade använt. Samtidigt blev Brigade allt djärvare och snart började han mörda ursinningslöst bland gamla kvinnobekanta och kamrater. FBI och den lokala

polismyndigheten trodde att de hade honom i Yazoo City men det hela utvecklades till en kavalkad av juridiska misstag och dispyter om jurisdiktioner. Medan polisen och åklagaremyndigheten hängav sig åt diskussioner slapp Brigade än en gång igenom nätet. Nu ansågs situationen helt hopplös.

Brigade iscensatte sin egen död. Officiellt omkom han i en brand där även sexton high school ungdomar brändes inne.

Brigade antog namnet Saxon Riviera och började arbeta som föreståndare på en bensinstation. Nu var han så förtärd och driven av sin hunger att döda och lusten att se eld förgöra allt. Massmedia hade förklarat Brigade som seriemördaren som tagit livet av sig i en sista holmgång med sitt plågade inre. Debattprogrammen utvecklades till rena flabbfesterna där experter fick komma till tals och sociologer förklarade hela hans beteende under bästa sändningstid. Under tiden planerade Saxon Riviera/Adam Brigade sin största grillfest hittills; Senator Rawlins Danes framträdande i Tupelo. Vad Saxon/Brigade inte räknat med var att även om FBI, Secret Service och varenda polis i USA givit upp fanns det en polis kvar som dedikerat hela sitt liv till att gripa Saxon/Brigade, kriminalinspektör Justin Ballantine.

Ballantine och Saxon/Brigade träffades en gång på hustaket till Elvis Presley Museum. Ballantine skottskades svårt och han avled en vecka senare. Hans heroiska insats ledde till gripandet av Saxon Riviera/Adam Brigade. Brigade, som nu givit upp sin seriemördaresvit för den här gången, anlätade toppadvokater och satte igång och smutskasta varenda statstjänsteman i USA. Domstolen i Jackson, Mississippi dömde Adam Brigade till döden 12 juni 2029 efter en lång juridisk batalj. Innan domen föll hade man lyckats få Brigade att erkänna mordbränder på byggnader och egendom till en summa på 238 000 000 dollar och överlagt mord på 102 personer (vilket under sex års tid är ett svårslaget rekord).

Brigade sitter nu inspärrad på Statesville fängelset i väntan på avrättning.

LUCAS HITCHCOCK (THE TERMITE), 35 ÅR

En senig man med vältränad kropp. Det fanns en insektslik rörlighet hos honom som gjorde att man aldrig riktigt kände sig säker. Han tycktes irra omkring i tillvaron likt en jagad fluga, utan mål eller medvetande. Det fanns något skrämmande och omänskligt i hans gulbruna ögon; ett slags avsaknad av närhet. Hela hans energi verkade riktad inåt som om hans kontroll över drifterna krävde ständig tillsyn.

Hans spretiga, bruna hår såg ut som en vildvuxen gräsmatta, hans hud var blek och svettig, öronen spetsiga och långa. Han rörde huvudet vakande och spejande; ögonen flackade vilt omkring, ständigt på jakt efter något att sätta tänderna i. Ibland kunde man inte ens se honom!

KANNIBAL [sub.] (er, s, en, ers, -ism) [verb] utöva kannibalism
(UTDRAG UR: Frampton's Anthropological Encyclopedia)

...kannibalism utövades bland primitiva stamfolk i Afrika, Sydamerika och Asien. Rituell kannibalism har inte påträffats bland människor på över 100 år. Denna form av kannibalism hade ofta religiösa övertoner. Utövarna antog då att man, bland annat, övertog den uppättes styrka och mod. De mest populära anatomiska delarna vid rituell kannibalism var hjärtat, hjärnan samt genitalierna och händerna. Förutom några enstaka fall som påträffats inom mentalvården och psykiatrin kan kannibalism avskrivas som en underliggande drift inom den mänskliga tankeapparaten.

“Mitt namn är Lucas Hitchcock. Jag är 35 år gammal och bor i en svart låda. Jag lever under ständig övervakning. Jag har inte sett dagsljus på över ett år eller känt luftens renande smekningar. Alla mina kroppsliga behov sköts av en personal på tre ständigt närvarande skötare som jobbar i skift med att tömma mina tarmar och min urinblåsa. De kör in rör i mina kroppsöppningar och låter naturen ha sin gång.

En gång varannan vecka får jag träffa min psykoterapeut. Då sköter vi alla våra samtal genom en mikrofon som pressas inom genom den enda öppningen i mitt hem. Jag har förlorat uppfattningen om mig själv och min kropp. Det enda som påminner mig om att jag är en människa är mitt hår och mina naglar som jag kan känna växa. Jag är väldigt smickrad över denna behandlingen.; den får mig att

känna mig speciell. Det är så jag uthärdar min tid här, men det har inte alltid varit så här. En gång i tiden var det full rock n´ roll.”

CYBERNETIK OCH KÖTT:

När brytpunkten inträffade mellan cybernetisk högkultur och tillbakagång till naturen skaffade sig Lucas Hitchcock sin cybernetik. Det finns inte ett enda känt fall i Hitchcocks klass vad det anbelangar avancerad cybernetik. Hans förstärkta kropp gör honom till en av de farligaste människorna på jorden. På en skitig bakgård i Bangkok implanterade en grupp svartabörsen kirurger en kamuflageapparat som gör att Lucas kan göra sig helt osynlig upp till en hel halvtimme. Under dessa 30 minuter omgärdas hans kropp av en imiterande, bioagentfilm som gör att han endast kan ses med IR-vision. Under dessa trettio minuterna kan han praktiskt taget gå rakt in i Vita Huset eller Louvren, fullt påklädd.

Till detta adderade man för dyra pengar (inga frågor ställda) ett genmanipulerat käkparti med tillhörande hajfens- förstärkta tänder. Hans garnityr har formen som en vanlig människans men med viljekraft förvandlas snart de perfekta, pärlvita raderna till knivskarpa uddar som biter igenom de flesta material. För att öka kraften i detta fruktansvärda vapen gjorde man käkpartiet i kevlarammerat brosk med kallvalsade aluminiumskenor som stöd. Detta gör att Lucas kan få plats med ett människohuvud i sin mun. När han öppnar sin mun maximalt kan han pressa in en basketboll utan att skadas. Han förvandlas till ett groteskt rovdjur.

KRIMINOLOGI:

Daria Tilden, hora, knarkare, död lämnade sitt enda barn på baksidan av ett slakteri i Tulsa. Sex veckor gammal låg hennes son under blödande boskap och det enda som fanns att dia var dessa kadavers blod. Tre hela dygn livnärde sig Darias son på blod tills en av slaktarna fann honom. När slakteriet överlämnade barnet till polisen undrade lagens väktare vad en sådan gosse kunde tänkas heta. Någon kom upp med namnet Lucas och adderade sedan efternamnet på regissören till Psycho; en fördel med att ha en biograf som granne.

Då visste slaktarna inte att gossen skulle växa upp och bli den mest blodtörstige mördaren på hela USAs västkust. Hade de vetat detta kunde han lika bra ha hetat Johnston efter slakteriets ägare.

7 år gammal, flyttar socialen, Lucas Hitchcock till en av Los Angeles gladiatoriskolor för blivande socialfall. Förorts-

skola, ingen skollunch, alkoholiserade lärare och gängbildning. På fritiden spenderar Lucas tid med att titta på skräckfilm och förpesta tillvaron för internatets föreståndare. Lucas tar upp en hobby.. Han börjar äta insekter, senare kattungar och valpar. Internatets näringsexpert rasar: "Lucas Hitchcock i rum 12B vägrar äta sina grönsaker."

16 år och High School. Acne och hormoner. Flickor och droger. Lucas Hitchcock kör en svängdörrsrutin hos skol-

kuratorn och syster Dreiden och det hela slutar med att Lucas äter upp Chip, biologiklassens försöksapa.

Ungdomsvårdsanstalt och missad gymnasiebal. Lucas firar på sitt eget sätt genom att bita av armen på en förlamad intern under samhällstjänsten på anstaltens sjukstuga.

21 år och myndig börjar Lucas jobba på ett snickeri som senare kom att bli hans eget lilla kök. Hit bjöd han kaxiga medelklassflickor som trodde de gick emot sina föräldrar genom att gå ut med en blåkrage. De skulle lyssnat på sina föräldrar.

Varje ledig stund tränar Lucas för att bli stark och vig och snart har L.A.P.D. en seriemördare av gammalt snitt på halsen. 7 döda, alla utsatta för kannibalism. Så blir det lugn och ro, Lucas tar en tripp till Östra station med anslutning till cyberslakterierna i Bangkok. Tillbaka från sin semester går Lucas lös på L.A.'s befolkning.

En expert på rättspsykiatri, Mo Wade, skeppas in från FBI-skolan i Quantico i sällskap med ett kompani fallskärmsjägare med IR-utrustning. Den största människojakten i L.A.'s brotts historia äger rum.

Massmedia döper Lucas till The Termite (Termiten) då han verkar kunna äta sig igenom vad som helst. FBI och den lokala polismyndigheten spelar försvar och tar stryk nitton nätter i rad då Termiten går sin rond på stadens skuggsida.

Mo Wade tvingas spela lockbete. Man lägger ut en bluffstory i tidningen om att The Termites store idol, den kände seriemördaren, doktor Adam Brigade även känd som The Mississippi Messiah, själv berömt Wades arbete och kallat The Termite för en slacker. Att bli förolämpad på detta sätt är inget The Termite kan tolerera. Givetvis går han i fällan och 12 augusti 2030 grips Lucas Hitchcock på en biograf i Gardena. Ristorante Los Angeles är stängt.

PERSONLIGHET:

Lucas Hitchcock är en kallhamrad psykopat som aldrig ens haft ett uns av vad vi kallar för normalt liv. Det gör det han gör inte rätt men det får oss att förstå honom en smula bättre. Han är en slagskämpe som gärna tar strid när det behövs. Mest av allt älskar han att ha en tydlig motståndare och slåss mot denna, precis som i djurvärlden. Han håller inte av moralfilosofier och sociologer och annat som försöker förstå sig på honom.

Lucas draperar hela sin tillvaro med sarkasmer och humor. Han ser ingen poäng i mördare som samlar på naglar, vaginor eller offrens tänder. Sånt är galet och sjukt. Lucas ser sig själv som en soldat eller en forskare som slåss för rätt sak. Egentligen gillar han det vi andra gillar; film, älska och att röra på sig. Hans problem är hans blodtörst.

Han tuggar inte i sig vem som helst utan primäroffren är de som tror att de är bättre än honom. Hans favoriter är politiker, fotomodeller och fulkändisar som exempelvis docusåpa-aktörer.

MAJOR JOHN TRAVIS, 41 ÅR

En stolt och reslig karl vars patriotism endast underställdes hans kärlek till Gud. En militärs ansikte med en hjässa fylld av kort, svart tagel. Vakande blå ögon och renrakade kinder. Hans kropp var knotig och tård av fältlivet. Bakom den välordnade fasaden skymtade en mörkare sida fram; en sida genomsyrad av hat och besvikelse. En fallen korsfarare som tycktes göra allt med en invand rutin utan att ifrågasätta. En kallhamrad mördarmaskin. Den perfekta soldaten med en familj att försvara, men en hemstad att försvara, med ett rykte att försvara. Han hade för länge sedan givit upp tanken på världslig rättvisa; likt syndaren får sitt straff efter döden erhåller den dygdige sitt pris... annars vore allt meningslöst.

J.A.G. REPORT sr.13309-3 a - e

Försvarets jurist Km. Kpt. Jason Spender

Nordöstra försvarsområdets krigsrätt: Domare Jackson Reik

Åtalad på följande punkter: Ordervägran. Missbrukande av rang. Hot mot överordnad. Vårdslöshet.

STÅR:

kpt. JOHN TRAVIS 3:de FÄLTJGR. KOMP. Gröna baskrarna: Div. "Texas Pride"

Under Operation Pacific Storm kommenderade kpt. Travis 3:de komp. med närmast underordnande Lt. Samuel Fabricante och Stabssergeant Donald "Tex" Tully. Under en raid mot fientlig postering nära Khet Phu reservoiren i Thailand hamnade Travis stridsgrupp under svår beskjutning från fientlig trupp i området. Flera av Travis män sårades och dödades. Flertalet vittnen påstår att detta kunde ha undvikits om inte kpt. Travis uppvisat flertalet brister.

Det är krigsrättens ansvar att fälla dom och beakta all fakta. Domen mot kpt. Travis är att han fråntages sitt befäl och placeras i depåttjänst i Fort Hollingsworth, Alabama med omedelbar verkan.

BAKGRUND

Sedan fredsfördraget i Paris har major John Travis tjänstgjort som kompanichef för centrala utdelningsdetaljen på Fort Hollingsworth, Alabama. Här ansvarar han för att bensin, ammunition, strumpor, salvor och första förband delas ut på ett reglementsenligt manér till nyinrykta. Denna ärevärdiga soldatgöra har renderat honom tilltalsnamnet Malaj-generalen. Från att ha varit en lovande plutonchef för ett jägarförband har han förvandlats till ett kronvrak. Han kommer aldrig att stiga i graderna. Han kommer aldrig att förflyttas. Han kommer att inventera skoputs tills han går i pension. Förr älskade Travis det militära, en organisation som alltid har varit tydlig och förklarat vad som är rätt och fel. Nu har denna organisation förvandlats till ett fångelse, en plats full av svek och bedragande. Men gammal

kärlek rostar aldrig och varje vaken sekund drömmer Travis om att få sin sak prövad igen och bli återförflyttad till sitt gamla förband med allt vad detta innebär.

Det finns en invecklad och kuslig historia bakom Travis förflyttning. Det hela var egentligen inget annat än en nyhets-

anka. Regeringen och affärsvärlden behövde en syndabock och vem var mer lämplig än en krigshjälte. Att fångsla eller avskeda Travis skulle bli droppen som fick bägaren att rinna över. Efter att förtal förlett allmänheten förväntade sig denna inget annat än att se Travis hänga. Resultatet blev istället befordran och evig tjänst på ett bortglömt lager i Alabama. Tre veckor senare hade alla glömt bort Travis men nu hade de fått återerövra känslan av rättvisa och trygghet.

Det som föranledde det hela var försvarsmaktens ökade tillit till cybernetik, något man frångått idag. Under krigets slutskede skickade man hela förband till fältsjukhus med avancerad kirurgi för att "bygga om dom". Man implanterade så mycket främmande material i soldaternas kroppar att de helt enkelt blev galna och sjuka. Cybernetik var något båda sidor behövde. Det sista USAs regering ville veta av vid denna tidpunkten var ett ökat motstånd från den inhemska befolkningen, mot cybernetik, ledda av den kristna högern. Istället slöt man upp kring enorma propagandakampanjer och det hela började kännas säkert för presidenten tills kapten Travis ledde sin cybernetiskt förstärkta jägarpluton mot en postering i Thailand där 34 amerikanska medborgare satt som gisslan. När stridsgruppen blev inbegripen i en eldstrid utlöste adrenalin och stress det motståndarna fruktat. Travis pluton tog livet av sig själv, fienden och gisslan. Travis, den ende utan cybernetik, såg på när hans män förvandlades från soldater till sjuka, förvridna zombies som skrikande sprang omkring som besatta av djävulen själv.

Travis återvände utan fritagen gisslan och en grupp på sju man. När hans överordnade hörde om vad som hänt sopade de det under mattan. Travis hotade med att gå till pressen då han plötsligt gjordes enhälligt ansvarig för hela incidenten. CIA planterade bevis och snart stod han anklagad. Det amerikanska folket var ännu inte beredd att höra sanningen om cybernetik.

Idag är situationen en annan. Idag finns det en ny president. FN har förbjudit cybernetik och varannan vecka uppmärksammas en ny skandal likt Travis. Travis bidar sin tid och väntar på att få upprättelse. För eller senare kommer de att behöva sin bästa fältkommendant och då är han där, beredd att visa vem som hade rätt och fel.

PERSONLIGHET

Travis tillhör den kristna högern. Han anser att man inte bör kladda på Guds skapelse. Han är således emot såväl kloning som cybernetik. Han fruktar forskare och vetenskapsmän och alla de nymodigheter de för med sig. Det är mot naturens gång att lura döden med hjälp av skapad DNA. Det är mot naturen att förstärka människor med biomekanik. Travis ser dessa som monster. Men mest av allt fruktar han allt vad artificiell intelligens heter, en gång i tiden tog order från dem. Sedan var han med om att stänga ner dem. Det värsta scenario Travis kan föreställa sig är mänskligheten som slavar under maskinerna.

Major John Travis har sitt hem i Fort Hollingsworth där han bor med fru och dotter. Allt är omgärdat av det militära livet. Johns fru jobbar som administratör åt regementschefen. Dottern går i basens skola. Varje ledig stund spenderas tillsammans med andra militärer. Trots att Travis belönats flerfaldigt för sina insatser är han inte skrytsam. Han håller det mesta för sig själv och talar sällan om det som varit. Travis är lugn och kallhamrad och har begåvats med dygden att alltid se sina fiender som brickor. Han har förmågan att se på fienden som dockor, leksaker utan mänskligt värde vilket gör honom till en effektiv mordmaskin. Travis ser inte ironi i sitt beteende. Han är precis lika kall och känslolös som en maskin.