



Morning Mood
(500)

Morning Mood

(500)

Av

Robin Ljung & Fredrik Ernstson

Med hjälp av

Mea, Viggo & Emil

För Gothcon 2007



Hallå där!

Välkommen till nutida San Fransisco käre spelledare. Detta häfte innehåller allt du behöver för att ödelägga staden på några timmar och kanske hela den kände världen på ett mycket bryskt sätt om saker och ting går som “den osynlige fienden” får som den vill. Med lite tur, list och skicklighet kommer dina spelare att klara sig ur denna tragedi, inte bara med livet i behåll utan också en smula klokare. Du ser, spelarpersonerna är utvalda att föra vidare mänsklighetens gener. Låter det förbryllande? Misströsta icke för följande sidor förklarar orsaker, anledningar, vilka, vem, varför och hur.

Detta konventsscenario är också en turnering vilket innebär att varje spelledare skall värdera de lag ni har spelat. Så, var god kontakta en arrangör efter avklarad pass för att ge ett omdöme.

Dr Couhans besvär

I San Fransisco finns en läkare. Hans förnamn är inte känt men han är väldigt duktig på det han gör, han älskar sitt jobb och är en god medborgare. Genforskning är hans specialområde och även om han är en doldis inom läkarvetenskapen anser hans nära kolegor att han är briljant.

Men det finns något som gör honom ytterst unik. Han har fått kännedom om att världen kommer att gå under, ganska så snart också. Hur då kan man fråga sig? Jo, det finns en varelse, eller en grupp varelser rentav, fast om de lever (vilket borde vara ett kriterie för att få kallas just "varelse") vet vi inte. Var de kommer ifrån vet inte den gode doktorn, faktum är att han vet inte mycket alls om dem. De har aldrig visat sig. Man kan nu lätt tro att doktor Couhan har nått ett mentalt sammanbrott, men han har blivit bevisad, eller åtminstone övertygad, om den stundande katastrofen.

Men det slutar inte där. Couhan är specifikt utvald att vara ledsagare av den nya världen genom att välja ut de som skall få överleva. Dr Couhan är klok men desperat, hans uppgift står klar och tydlig. Fem hundra fertila, friska och mogna människor jämt fördelad på de båda könen skall öronmärkas för att få undslippa "fiendens" hemska "invasion". Hans arbete och tillgång till människor av alla de slag skall säkra civilisationens överlevnad.

Veckorna innan dagen allt skall hända har han arbetat febrilt för att söka ut och välja de som skall föräras att överleva. Rollpersonerna är bland dem. Genom utplacerade ledtrådar och pussel hoppas han att de alla skall hitta till honom innan allt är försent. Dr Couhan önskar naturligtvis mänskligheten inget annat än allt väl men han måste ändå genomföra sin plan, han önskar också i hemlighet om allt nu ändå går som det går bör han då inte välja ut människor som står en bättre chans mot fienden ifall fienden skulle visa sitt sanna ansikte senare. Trots att han går med på att dömma hela mänskligheten vill han inte ge upp hoppet.

Den osynlige fienden

Scenariot täcker inte vilka fienden är. Bara dess mest uppenbara motiv och verktyg. Är de rymdvarelser? Demoner? Gud själv? Eller något mycket värre? Deras identitet är underlag för diskussion mellan spelarna.

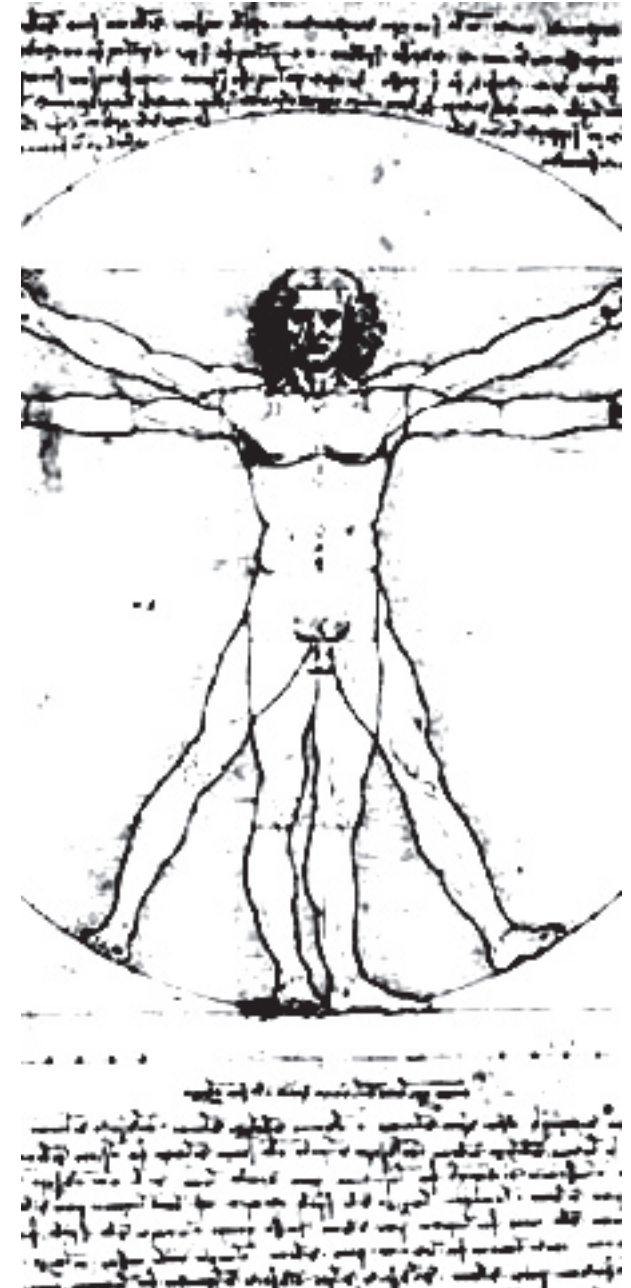
De har alla tänkbara medel att tillgå. Den mest påtagliga effekt dom har är att kunna manipulera våra naturlagar. De kan stanna tiden, teleportera bort folk och andra långt värre saker. Spelledaren har fria händer egentligen, men glöm inte bort att de visar sig aldrig. De explosioner (kallat tidsbomber) som hörs här och var under scenariots tid sker när de stannar tiden för att rask föra undan alla människor som inte är öronmärkta av Dr Couhan.

Deras enda kontakt de har är med tidigare nämnda doktor som de givit i uppdrag, i ren välvilja till synes, att ta hand om den lilla spillra av överlevande människor. Vad de önskar göra med resten av mänskligheten och vårans värld står skrivet i stjärnorna.

I survived

Rollspersonerna har några saker gemensamt som inte nödvändigtvis är uppenbart för dem från början. De kan tjäna som ledtråd till det hela mysteriet.

- * De är alla medelålders, friska personer levandes i San Fransisco.
- * De har alla någon gång varit patienter hos Dr Couhan.
- * De är alla specialister på sitt område och har en stark överlevnadsvilja.
- * De är alla medlemmar i en förening kallad "I Survived". En stödgrupp för överlevande efter en tidigare katastrof närmare beskriven senare.



Tidslinje

Scenariot utspelar sig under tre akter. Exakt hur långa de är är inte så noga. De är specifikt avskiljda och har särskilda kriterier för att avslutas. Händelseförloppet förklaras närmare följande sidor men här får du en kortare förklaring.

Akt 1

Rollpersonerna är samlade på en restaurang för sitt årliga "I survived" möte. De har tid att samtala och lära känna varandra. De har alla små indignationer på att något hemskt är på väg att hända. Akt ett avslutas med en hastig flykt ner i ett närliggande skyddsrum då ett larm ljuder över staden.

Akt 2

Detta är den långa delen av scenariot. Det kan utspelas under ett dygn eller mer. Rollpersonerna skall ta sig ut ur skyddsrummet för att kastas in i det nya San Francisco. En annan verklighet drabbad av fienden. Samtliga människor, vartenda en, är spärlost borta. Det verkar till synes som rollpersonerna är de enda själarna kvar i hela världen. Vad som händer är upp till spelledaren, i aktbeskrivningen finns tips på spännande hinder och faror som rollpersonerna kan utsättas för tillika ledtrådar till vad som hänt, vart dom ska och varför de överlevt. När de listat ut vem Dr Couhan är och deras inbördes gemensamma nämnare avslutas akt två när de hittar till Dr Couhans gömställe.

Akt 3

Rollpersonerna är nu alla omplacerade i den nya staden, deras nya hem. Där får de reda på omfattningen av jordens undergång och orsaken till att just de är utvalda att föra vidare den nya mänskligheten.



Stämning

Detta är som den kloke spelledaren listat ut ett stämningdrivet scenario. Akt ett och akt tre är tämligen styrda delar i upplevelsen, men det är akt 2 som är scenariots kärna. Rollpersonerna befinner sig här i en hemsk, hotfull och anorlunda situation. Staden San Francisco är ödelagt med allt vad det innebär. Beskriv ingående ödsligheten, den analkande natten och de mystiska ledtrådar här och var.

Spelarna skall kastas mellan desperation och nyfikenhet, balansera faror med framgång efter behov men låt gärna en introvert spelargrupp få stanna upp och rollspela mot/med varandra om de önskar. Tempot skall vara spelardrivet men glöm inte bort att få fart på händelserna om tiden rinner ut.

Var sparsam med de mer övernaturliga händelserna. Fienden är inte känd men spår efter dem kan synas överallt. Jaga upp tempot med lite realistisk action om så behövs. Mot slutet av akt två skall spelarna vara slitna, deras mod skall vara provat och dom skall känna att dom är en hemsk sanning på spåret. Spelarna är säkerligen intresserade varför saker hänt, men det är sanningen om varför just dom överlevt som är mångt mycket värre.

Akt ett, Härifrån till Evigheten

Akt ett börjar med att karaktärerna samlas för sin månatliga middag på Pappa Joe Diner och slutar när de nervöst öppnar dörren från skyddsrummet de har flytt till. Akt ett introducerar karaktärerna, ger eventuellt en ledtråd eller två till dr Couhan och sätter stämningen för resten av scenariot.

Scen ett, Pappa Joe Diner

På en sidogata i centrala San Fransisco ligger Pappa Joe Diner. En italiensk familjeresturang. Deras meny skulle varken överraska eller förnärma en anställd av Guide Michelin och har varit hemvisten för I Survived's middagar sedan två år tillbaka. Pastor Nicholas är som vanligt först på plats på gruppens stora bord längst bak i lokalen och smuttar på ett glas rödvin. I bakgrunden spelas amerikansiserade italienska slagdängor på låg volym och den värsta middagsrusningen har ännu inte börjat. Pappa Joe håller skämtsamt fram menyer till er medan ni banar er väg fram till ert bord. Ni kan menyerna utantill och dottern håller redan på att hålla upp era vanliga pre-dinner drinkar.

SL Information

Pappa Joe Diner är startpunkten för hela scenariot. Stödgruppen I Survived möts en gång i månaden på Pappa Joe Diner för att äta en stillsam middag tillsammans utan några schemalagda händelser. Middagen brukar börja strax efter klockan fyra den första fredagen i varje månad och det är sällan gruppen lämnar lokalen innan natten på allvar har startat.

Meningen med denna scen är att låta karaktärerna och spelarna träffa varandra på ett avslappnat sätt innan scenariot börjar på allvar. Låt spelarna beskriva sina karaktärer lugnt och avslappnat över en tallrik amerikanserad italiensk mat med lite vin.

I sin helhet bör helst inte denna scen pågå mera än en tjugo minuter.

Pappa Joe Diner

Pappa Joe Diner är en medelstor familjeresturang med bord för cirka femtio middagsgäster som förlitar sig mera på stamkunder än förbipasserande turister eller modenycker. Restaurangen drivs av Pappa Joe och hans familj tillsammans med lite övriga anställda med mormor i köket. En mera trivsamt och gemytlig restaurang är svårt att hitta i Downtown San Fran.

Längst bak i lokalen, dock ej i närheten av köket eller toaletterna, har karaktärerna sitt stambord. Först på plats är alltid Pastor Nicholas med ett glas vin innan klockan fyra, de andra i gruppen släntrar in allt eftersom de blir lediga från sina jobb.

Låt spelarna beskriva sina karaktärer för att sedan beställa in lite mat. Med lite tur börjar de berätta lite om sin dag och vad som har hänt dem. Byt snabbt till scen två om det går trögt annars kan man låta spelarna ha lite lugnt innan stormen.

Händelser / Ledtrådar

* På bordet kan karaktärerna läsa dagens exemplar av The San Fransisco Chronicle. Huvudnyheten är en rysk trälare, utan besättning, som dök upp i sundet utan att någon hade märkt den. Sjöräddningen, guvernören och militären uttalar sig vagt och hänvisar alla till tekniska tillkortakommanden. Trälaren har utsatts för en tidsbomb där besättningen omhändertogs och båten dök upp i normal tid strax utanför Golden Gate Bridge.

* En av karaktärerna känner en flyer i sin rock när han eller hon tar av sig den. Den verkar vara en normal new age dravel sak med den lite kryptiska texten; ”Tiden ur led? Ring 555-1661.” och är undertecknad med ett enkelt C. Om karaktärerna ringer upp kommer de till en telefonsvarare: ”Allt lugnt, inget att rapportera”. Flyern tillverkad och spridd av dr Couhan.



Scen två, Flyglarm och evakueringar

Ett utdraget tjut som taget från en hollywoodfilm om bombningarna av London under andra världskriget avbryter allt på Pappa Joe Diner. När larmet har gått en minut stänger Pappa Joe av musiken och sätter igång teven.

... nyttillkomna tittare, det här är vad vi vet. Department of Defense har just höjt varningsgraden till rött och vi har hört att Fort Irwin har börjat sända ut trupper till strategiska platser i delstaten. Myndigheterna rekommenderar innevanare att ta sig till skyddsrum eller åtminstone hålla sig inomhus och lyssna på nyhetsändringar. Explosioner har rapporterats i och omkring San Fransisco. Gvernören förväntas uttala sig inom en halvtimme. Detta är allt vi vet...

SL Information

Scen två skall gå snabbt och hektiskt. Låt inte spelarna sitta ner och fundera utan driv på dem med myndighetspersoner, förbipasserande och dundret från explosioner. Karaktärerna skall ta sig från Pappa Joe Diner till det närbelägna skyddsrummet. Det lilla de ser på vägen ner till skyddsrummet borde ge karaktärerna känslan av att det verkar som om myndigheterna har reagerat snabbt och kompetent.

Hela havet stormar

Mitt i karaktärernas middag startar ett flyglarm och de vanliga ljuden av sirener har åtminstone fördubblats. Om poliskaraktären sätter på sin radio kan han höra hur de aktiva poliserna flyttas runt i staden, dock verkar inte polismästaren vilja ha in tjänstelediga poliser. Pappa Joe sätter på teven och på alla kanalerna rapporteras något i stil med introduktionen till denna scenen.

Några av middagsbesökarna lämnar fort Pappa Joe Diner, medan andra lite förstrött tittar sig omkring. Om spelarna är lite handlingsförlamade kan Pappa Joe komma fram till dem och berätta om skyddsrummet som ligger i byggnaden bakom dinern, annars kan poliskaraktären dra

sig den till minnes. Papa Joe ger dem också en nyckel till skyddsrummet och säger till dem att skynda sig och att han och hans familj kommer att komma efter dem.

Precis när sällskapet skall lämna restaurangen hör de en fruktansvärd explosion. Den kan inte ha exploderat långt ifrån dem och det är ett under att inga glasrutor gick sönder. De få förbipasserande hukar sig instinktivt och skyndar på sina steg.

Skyddsrummet

I gränden bakom Papa Joe's Diner ligger skyddsrummet bakom vad som ser ut att vara en garagedörr i ett lastområde för lokala butiker. Framför en lastbrygga står en lastbil, men den verkar vara tom och det händer inget på lastbryggan. Över garagedörren står det med stora bokstäver "Bomb Shelter #1409" och nyckeln Papa Joe gav dem fungerar i låset.

Inne i garaget finns det längst bak en stor skylt med information på lättfattlig engelska och med pedagogiska bilder om vad man skall göra och tänka på i händelse av krig, oroligheter och andra händelser (ej specificerat). Oavsett händelse verkar det som om man skall ta med sig mat och vatten och inte öppna dörren förrän myndigheter har gett klarhet via radio (eller annat sätt). Förutom skylten finns det också en spiraltrappa ner i marken. Denna trappa fortgår minst 10 meter ner och kommer på så sätt i närheten av vattennivån och under eventuella källare i huset ovanför.

Vid trappans slut finns det en stor skyddsrumsdörr som öppnas utåt. Inuti är det tydligt att någon lever. Tomma konservburkar och ölburkar står uppradade längs med väggarna och det står en viss odör i hela skyddsrummet. Personen verkar dock inte vara hemma just nu och karaktärerna har lite tid på sig att familiera sig med de olika rummen innan de hör Papa Joe med familj komma ner för trapporna.

Vilken jävla smäll...

Innan Papa Joe med familj kan ta sig ner hela vägen till skyddsrummet slocknar ljuset. Kort efteråt smäller det till igen. Denna gången låter det som om smällen tog precis i huset ovanför.

Karaktärerna tror sig vakna till kort efteråt. Det är väldigt oklart om de har varit medvetslösa, eller för hur länge. De hör inga ljud alls. Strömmen har kommit tillbaka lite grann och elljuset i skyddsrummet lyser precis nog för att de skall kunna hitta sig fram. De hittar inga spår av Papa Joe eller hans familj och när de tar sig till ytan igen ser de inga spår av en explosion.

Dags för akt två.

Händelser / Ledtrådar

* Någoting är fel med explosionerna. Karaktärerna, framför allt poliskaraktären och idrottaren, kan efter några explosioner känna att något är fel med dem. De har inga skalv som vanliga explosioner utan verkar mest vara ljud.

* Den hemlöse mannen som bor i skyddsrummet kan ha skapat en vägg med information om dr Couhan. Informationen är i stort helt värdelös, men kan ge karaktärerna vissa insikter om att det finns en doktor som opererar på hemlösa och verkar skum.



Akt två, Ensammaste i hela världen

Akt två börjar med att karaktärerna stiger ut från skyddsrummet och slutar när de öppnar dörren till dr Couchans temporära kontor nere i hamnen. Akt två består av dels ett antal förslag till händelser och en beskrivning av hur staden ser ut. Denna akten är helt fri och enbart begränsad av vad karaktärerna gör. Vi ser dock helst att karaktärerna genom diverse fysiska hinder bara kan ströva runt Downtown San Fran och inte tar en bil ut på landsbygden i jakt på något slags frihet. Lycka till!

Ett öde San Francisco

Karaktärerna vaknar upp i en mer eller mindre öde stad. Bilar står halvvägs ut från sin parkering med nycklarna i, skadedjur rotar igenom skräp öppet och elektriciteten kommer och går. I mångt och mycket är det samma San Fran karaktärerna var i för någon timme sedan, men helt utan mänsklig närvaro.

Trafik, bilar och vägsystem

Vägarna i Downtown San Fran är fyllda av bilar, vissa är igång andra är avstängda men alla har nycklarna i och tillsammans gör de framfart med fordon i stort sett omöjligt. Ibland kan det vara flera tiotal meter av väg utan bilar men i närheten av varje korsning står det så många bilar att det inte går att köra mycket mera än ett kvarter utan att fastna i denna människolösa trafikstockningen.

Det är givetvis möjligt för en praktiskt lagd spelgrupp att börja parkera och flytta på bilar för att på detta sätt kunna köra bil genom staden. Ett sådant projekt skulle dock rätt snabbt framstå som en övning i tålmod då vägarna verkar vara lika fulla med förarlösa bilar hela vägen från Downtown till över Golden Gate och eventuellt ut från till och med förorterna.

Det går givetvis lättare att navigera sig runt med motorcykel men i längden är inte det heller ett alternativ då man måste lyfta igenom också dessa fordon i nästan varje korsning.

Den lokala flora och faunan

Trots att människorna inte kan ha varit borta från San Fran allt för länge har redan djuren tagit över staden. Råttor, vilda hundar, katter och andra djur vågar sig fram på vägarna och välter papperskorgar eller gör sig hemmastadda i de övergivna affärerna och restaurangerna. De allra flesta djuren har kvar sin fruktan för människor och kommer inte att vara ett problem för karaktärerna, men visst kan det finnas en eller två vildhundar som inte vill lämna sitt nya paradiset och är beredd att med fradgande käftar försvara sitt territorium.

Ett annat problem är att vissa av djuren från San Francisco Zoo har lyckats ta sig ur sina burar och avgränsade områden. Flockar av vargar, lejon och förvirrade elefanter är saker som karaktärerna kan råka ut för, mer om detta under Händelser dock.

Guns 'n' Ammo

Djuren har i mångt och mycket tagit över staden, men de har ingen användning av vapen eller ammunition och det är därför förhållandevis enkelt för karaktärer att få tag på något att skjuta med. Vapenaffärerna är nästan alla låsta, då deras ägare inte ville bli plundrade då de uppsökte skyddsrum, men detta är inget större problem för en grupp karaktärer som kan krossa ett fönster till en hardware store och ta med sig en försvarlig mängd verktyg att bearbeta läsen med.

I delstaten California får man inte sälja helautomatiska vapen och man får ej heller sälja halvautomatiska varianter på helautomatiska vapen med utbytbara magasin så karaktärerna kan inte komma över någon form av Rambo utrustning. Pistoler, Revolverar, jakt- och hagelgevär tillsammans med modifierade automatkarbiner med fast magasin är vad som finns att plundra.

Handgranater och sprängmedel förvaras antingen inte alls i vapenaffärer eller i kassaskåp och är därför inte på något sätt tillgängligt för karaktärerna. Påpeka gärna att det inte är dumt att ha ett hagelgevär för att försvara sig från en vild kattunge eller två men att det på det stora hela inte verkar finnas något beväpnad hot ute på gatorna och att klockan bara blir mer och mer för vapenkåta spelgrupper.

Radio och tv, kommunikation och elektricitet

Elektriciteten kommer och går genom hela San Fran. De automatiska systemen blir då och då överbelastade och stängs av för att sedan automatiskt startas upp igen. Inget elavbrott är längre än några minuter men elen kommer och går hela tiden och att laga något annat än gorby pizzor kan bli en övning i tålamod.

Telefonnätet, både det fasta och det mobila, kommer och går det med. Det fasta nätet är mera pålitligt än det mobila men inget är stabilt nog att ha längre kommunikationer med, om de nu skulle hitta någon att prata med. Om karaktärerna försöker sig på Internet kommer de att få vänta på att komma fram till sidor med många 404 meddelanden från servrar, både lokalt och internationellt, som går upp och ner som en jojo. Exempel på vad de kan få fram finns under Händelser.

Radio är mest statiskt brus med vissa musikkana-ler som sänder toppliste musik så länge som de har ström, teve är övervägande myrornas krig eller statiska bilder. Cspan och andra nyhetskanaler visar ibland bilder från en tom studio med ett nyhetslöp som inte verkar ha blivit uppdaterat sedan strax efter karaktärerna flydde ner i skyddsrummet. En del kanaler har en bild från vita husets pressrum med en rullande text som säger att presidenten skall tala till nationen inom kort. Det har varit inom kort rätt länge nu. På olika nödkanaler informerar National Guard och andra myndigheter att alla skall hålla sig inomhus och vänta på mera information, detta är ett automatiskt meddelande som upprepas var femte minut.

Sammantaget fungerar en hel del kommunikationer så länge det finns elektricitet, men det finns ingen att kommunicera med.

Bombexplosioner

Bombexplosionerna från den första akten kan höras även i den andra akten men mycket sällan. Karaktärerna kan råka ut för en sådan explosion under Händelser, men i övrigt är det sällan det exploderar och alltid långt borta från karaktärerna.

Things to do in San Fran when you're dead

Mycket verkar ha förändrat sig utanför och samtidigt ingenting. Papa Joe står inte att finna och San Francisco verkar ha blivit helt öde. I skyn kan man höra fiskmåsar och man kan se katter, hundar och råttor stryka runt på de numare människoöde gatorna. Solen står lågt i himlen och det är inte långt kvar tills natten faller. Vad är det som har hänt?

SL Information

Akt två är i stort sett i spelledarens händer. Vi har beskrivit några händelser och försökt att ge en förklaring till hur staden ser ut. Men de kommande två timmarna är helt upp till dig. Karaktärerna vandrar runt i San Fransisco och upplever en öde stad samtidigt som dr Couhan försöker hitta dem och ta dem till Paradiset.

När karaktärerna flydde ner i skyddsrummet var det sen eftermiddag, nu är det tidig kväll och solen är på väg ner. Elektriciteten kommer och går och det kan därför bli mycket mörkt på vissa platser, ficklampor rekommenderas.

Goodbye cruel world

En kvinnas självmord. När karaktärerna går förbi ett polishus eller annan myndighetsbyggnad hör de ett pistolskott. Undersöker de ljudet hittar de en kvinna sittandes mot en vägg i en reception som har skjutit sig själv i huvudet. Kvinnan är död och vid hennes fötter ligger en pistol som hon fortfarande håller i och ett självmordsbrev. I hennes famn ligger en rosa teddybjörn med namnet Timmy broderat.

Det finns absolut inget karaktärerna kan göra för att rädda kvinnan.

Jag klarar inte detta längre. Jag får inte tag på Matt längre och i en explosion tappade jag bort Alicia. Jag har letat men varken fått kontakt med Matt eller hittat Alicia eller någon annan för den delen. Förlåt mig.

Två lejon och en struts

They are coming straight for us! San Franciscos Zoo har ett antal vilda djur som numera har lyckats ta sig ut på gatorna. Dessa djur är initialt skygga för människor men hunger kan göra att de anfaller. Vargar, Lejon och isbjörnar är en del av de för människor farliga djuren som kan överfalla karaktärerna. Karaktärerna kan antingen mata dem med kött från affärer och restauranger eller öppna eld och hoppas på det bästa eller fly. Denna händelse är mera tänkt som en action händelse. Att se två tre par stora kat-tögon stirra på karaktärerna i ett mörkt rum kan vara nog så skrämmande.

Texaco man

Resistance! I en bensinmack trycker en överlevare. Han har vapen, ammunition och han vet vad som pågår. När karaktärerna går förbi kommer han att skjuta ett eller flera varningsskott mot dem och genom konstiga frågor säkerställa att de inte är någon av Dem. Frågor som om de har husdjur, var deras föräldrar bor och andra underliga frågor försäkrar Överlevaren att karaktärerna är människor och han bjuder in dem till macken.

I källaren till macken har Överlevaren bunkrat upp med mat, batterier, kläder, vatten, ammunition och allt annat som behövs för att kunna överleva. På en vägg sitter en stor karta över San Francisco och dess ytterområden. Det står också en gynekolog stol i rummet och bredvid stolen finns det en övertäckt kirurgbricka med kirurgiska verktyg.

Överlevaren vill först bara prata med och övertala karaktärerna att hjälpa honom starta Upproret! och Motståndet! mot Dem. De är en grupp överlöpande från amerikans regering och utomjordingar som under många år har samarbetat för att ta över världen för deras egen vinning. De arbetar med implantat, genetiskt förändrade människokloner och är överlägsna människorna teknologiskt. Men Överlevaren har en Plan.

Förmodligen kommer karaktärerna att vara skeptiska mot Överlevaren. Han sliter då av tyget som ligger över kirurgbrickan, och pekar stolt på en liten metallsak som ligger på brickan i en pöl av blod och blodiga instrument däribland en grov kirurgisk borrh. Överlevaren har trepanerat sig själv och på så sätt tagit bort implantatet. Innan han berättar mera om hur de tillsammans skall kämpa mot Dem ska han hjälpa dem att bli av med sina implantat.

Det är givetvis meningen att karaktärerna inte skall vilja bli trepanerade i en smutsig källare under en bensinmack av en förmodligen mentalt instabil människa. Det är också meningen att Överlevaren inte tänker låta dem bara gå från hans källare. Det betyder att De kan hitta honom när de plockar in karaktärerna med hjälp av implantatet. Prata fort, hota med massa vapen eller någon form av ninjaattack är de enda sätten karaktärerna kan ta sig ut från källaren utan att någon blir skadad. Överlevaren är inte duktig på att skjuta, men han tror på sin sak och sadistiska spelledare (and i know you all are) kan ju alltid se till att en eller två karaktärer blir träffade i ben, armar eller något annat ställe som inte dödar dem direkt innan de kommer undan.

Om karaktärerna studerar Överlevarens karta, antingen innan trepaneringen eller efter att de har neutraliserat Överlevaren, hittar de flödesscheman över hur informationen mellan Dem sker och bekräftade platser De finns. Bland denna information finns telefonnumret till dr Couhan och adressen han skall finnas på (Tannhauser Building).



Fienden är felbar

Så nära men så långt borta. Från en byggnad längre upp på gatan ser karaktärerna hur en dörr öppnas och en skygg individ tittar ut. Det verkar vara en man i sina bästa år som slinker ut iklädd en trenchcoat och två överfyllda väskor. Han håller sig i skuggorna och går bort från karaktärerna. Om karaktärerna ropar efter honom kommer han att stanna till och titta bort mot dem. Vad karaktärerna än ropar kommer han inte att gå mot dem utan bara vinka karaktärerna till sig.

Efter ett litet tag uppstår en tidsexplosion. Öronbedövande och plötsligt försvinner personen mitt framför ögonen på karaktärerna. Inga spår finns kvar, men en plötslig svag vind har fångat upp gamla tidningar och skräp som virvlar runt långt med gatan.

Ring brandkåren!

Oh my god, is someone trapped inside that building? Karaktärerna upptäcker att en brand har börjat i en byggnad de går förbi. De kan känna rökluften och höra flammorna slicka väggarna men byggnaden har inte blivit övertänd än. Mitt i allt detta hör de ett barn skrika och gråta kort för att sedan bli tyst. Huset är inte övertänt och det skulle nog gå att ta sig in och försöka rädda barnet innan det är för sent, och vid det här laget är det uppenbart att brandkåren inte kommer att rycka ut. Vad göra?

Barnet, eller ynglingen snarare, finns på första våningen och är lätt att hitta, men svår att få ut då hon är autist och har en svår skräck för allt som inte är hennes lägenhet och det brinner. Får de ut henne kan de efter ett tags försökt till kommunikation få fram att hennes namn är Lenina Young men inte mycket mera än så. Det är uppenbart att hon inte kommer att klara sig på egen hand. Det är också uppenbart att det kommer att sakta ner karaktärerna något enormt att ha henne med sig. Vad göra?

Lenina har absorberat all information som dr Couhan har spridit i San Fran och om hon blir triggad kan hon berätta allt från den allra första graffiti taggen till den senaste flyern. Allt i kronologisk ordning och utan att missa ett enda ord.

Göteborgsgruppen

Barnens Ö here we come! Genom Internet och eller usegroups kan karaktärerna komma i kontakt med Göteborgsgruppen. Gruppen består av ett antal överlevare som har samlats på Göteborgs universitet och väntar på transport ut till en ö i skärgården där de skall starta en koloni av något slag. Kommunikationen med göteborgsgruppen förhindras av att servrar runt om i världen går upp och ner och den bristande tillgången till tillförlitlig elektricitet. Det enda egentliga vettiga karaktärerna kan få ut av det hela är att det finns flera överlevare på andra platser i världen och kanske informationen om att det skapas kolonier runt om i världen och att karaktärerna kanske ska leta efter en sådan.

Deep Throat

Kom till mig och jag skall berätta allt. Det är inte säkert att prata över telefon! Dr Couhan letar förtvivlat efter sina patienter. Genom flyers och graffiti runt om i staden finns en adress och ett telefonnummer upprepat. Detta är samma telefonnummer som i akt ett ledde till en telefonsvarare med meddelandet ”Allt lugnt, inget att rapportera”. Meddelandet är ändrat till ”Tannhauser Building, mer information kommer senare” men mera information kommer inte under tiden scenariot utspelar sig.

Dr Couhan kommer att ringa till karaktärernas mobiltelefoner lite då och då men på grund av störningar och dålig täckning, och läkarens misstro, kommer han aldrig att säga något sammanhängande över telefon utan be karaktärerna ta sig till Tannhauser Building. Doktorn kan svara på korta frågor om han tror att karaktärerna skulle lita mera på honom, men annars är han kort och precis. På grund av den stress dr Couhan lever under är det svårt att känna igen hans röst och han kommer inte att presentera sig för karaktärerna över telefon.

Uppsamling

Fienden kan ha missat några människor i sin upprepning. De använder radio med mera för att lura till sig de ovetandes till olika uppsamlingsplatser. Skulle karaktärerna leta sig till en sådan plats hör de explosioner på avstånd men den är helt öde väl framme.

Övrigt

En sadistisk spelare kan hitta på allt möjligt under denna akt. Improvisera fritt. Men tänk på följande tre saker:

- * Målet är att karaktärerna skall hitta till Tannhauser Building för att konfrontera dr Couhan. Väg ledtrådar med hinder väl.
- * Karaktärerna skall få underlag att lista ut varför de överlevt, men aldrig komma helt nära sanningen.
- * Karaktärerna skall få försöka lista ut omfattningen av katastrofen men aldrig veta exakt vad eller vem som gjort det. De olika karaktärerna har vitt skilda livssyn som står i kontrast med varandra och det är meningen att deras meningsutbyten skall ge upphov till intressant rollspelande inbördes i gruppen.



Akt tre, Oh what a beautiful morning

Akt tre börjar när karaktärerna tar sig fram till Tannhauser Building och slutar när de vaknar upp i paradiset. Akt tre är väldigt kort och mer eller mindre en epilog som skall ge karaktärerna mera information om vad som har hänt.

Scen ett, Tannhauser Building

Ni har börjat vänja er vid det öde San Francisco och dess utseende. Tannhauser Building ligger nere i hamnen vid färjeläget till Treasure Island och dess fasadbelysning flämtar till i elavbrotten. Framför huvudingången ser ni två människor klädda i svarta uniformer beväpnade med vapen och konstiga verktyg. Skall ni äntligen få svar på era frågor?

SL Information

I denna scen träffas äntligen karaktärerna och dr Couhan. Scenen är dock inte så lång. Ge karaktärerna några minuter att absorbera vad som händer i byggnaden och kanske få några svar av dr Couhan innan anfallet börjar och karaktärerna slås medvetslösa.

De kloner, eller drönare som de också kallas, är alla väl maskerade människor kända i långa svarta rockar. De beteer sig robotlikt men verkar inte sakna själ. De kan svara på enkla frågor och tänker ofta efter innan våld används. De är svåra att provocera men använder endast ej dödligt våld med chockpistoler och dylikt. I själva verket är de människor som "omprogramerats" och givits till lån till dr Couhan för att underlätta hans arbete.

Tannhauser Building

Tannhauser Building är en förkrigsbyggnad i hamnen som har blivit restaurerad flera gånger genom åren och används till privata kontor och lägenheter för de riktigt rika. Dr Couhan har inte sin vanliga praktik här utan har tagit över den första våningen i huset strax efter att anfallet började med hjälp av sina egna kloner. Bakom huset i den privata



marinan ligger en 40-fots utombordare som dr Couhan använder för att färdas mellan huset och Treasure Island, eller Paradiset som han kallar det nu.

När karaktärerna anländer till en ingång (det finns vakter vid alla) kommer vakterna att kommunicera via radiolänk på ett konstigt språk för att sedan släppa in karaktärerna. Vakterna kommer inte att bruka våld eller svara på frågor. Vill karaktärerna in släpps de in, vill de stanna utanför får de gärna göra det (dr Couhan kan alltid komma ut och prata med dem).

På första våningen har dr Couhan tagit över en hel konferenslokal. Längs med väggarna sitter ansiktsfoton av mången person (femhundra totalt) tillsammans med vad som verkar vara patientjournaler eller liknande. Karaktärerna kan få syn på sina egna foton inklusive bilder på kvinnan som tog livet av sig och den galna mannen på macken. På borden i lokalen står det ett antal datorer där det jobbar ett tiotal människor i svarta uniformer (smarta kloner och sjukvårdare om vartannat). På en av kortsidorerna tickar en stor digitalklocka ner. När karaktärerna stiger in i lokalen är det tjugofem minuter kvar.

Personerna i lokalen svarar inte på några frågor utan tittar mest lite förbryllat på karaktärerna och pekar mot en soffgrupp i ena hörnet där det står ett mindre berg av kakor och kaffe framdukat. Karaktärerna stoppas inte från att gå runt och titta i lokalen, men kommer att bli bortvisade om de stör någon av de andra personernas arbete.

Inget tyder på att personalen har något att göra med någon myndighet. Eventuellt kan vissa av personerna identifieras som sjukvårdspersonal, men ej knytas till ett speciellt sjukhus eller organisation.

Trevligt att träffas

När karaktärerna börja skruva på sig och undra vad som händer dyker dr Couhan upp. Han ser jäktad ut men skiner upp i ett leende när han ser karaktärerna.

– Ah, mina förlorade får. Vi har inte mycket tid utan måste få er till paradiset så fort som möjligt, de andra väntar redan på er.

Dr Couhan besvarar inte många frågor. Han pratar gärna i metaforer och refererar till sig själv som Noa och Paradiset som hans ark, det är underförstått att karaktärerna är hans djur.

Han kan inte förklara explosionerna med annat än att de har med tid att göra och att explosionerna precis som de ansvariga bakom invasionen av jorden är teknologiskt överlägsna.

Det var dessa invaderare som kontaktade dr Couhan och gav honom möjligheten att rädda undan en del av mänskligheten. Vilka de är vet inte dr Couhan och inte heller vad de är ute efter. Dr Couhan försöker rädda mänskligheten och har till viss del sålt sin själ för att kunna göra det.

Nedräkningen i bakgrunden är den tidsfrist dr Couhan har. När nedräkningen är klar måste han, tillsammans med de han räddar, vara i Paradiset.

Hans medarbetare är tilldelade honom av dem som invaderar jorden. Dr Couhan vet inte varför han vet vad de säger, eller varför de bara kommunicerar med varandra och honom och ingen annan.

I know you're in there!

Karaktärerna borde vara lite trötta och sura på dr Couhan och hans brist på svar. Dr Couhan å andra sidan sneglar allt oftare på nedräkningen och ber karaktärerna följa med honom till båten till Paradiset när något exploderar vid ingången och all personal simultant börjar agera.

- Motherfuckers! You left me for dead but now im back to send you to the fucking grave!

Vår vän från bensinmacken i akt två har beväpnat tagit sig till Tannhauser Building och anfallit. Överlevaren är en egen liten Rambo och har slagit ut vakterna vid ingången och tänker med hjälp av handgranater, automateld och lite sprängmedel utrota detta näste av påstådd ondska.

Skulle dock karaktärerna ha haft ihjäl Texaco mannen så kan någon annan starta bråk (karaktärerna själva kanske) men oavsett leder det till en tidsexplosion precis i byggnaden.

Samtidigt som Överlevaren på egen hand tar hand om kloner och vakter börjar staden krevera i explosioner. Om karaktärerna vill ge sig in i striden, antingen på Överlevarens sida eller på dr Couhans sida, så låt dem. Allt slutar i varje fall med att en explosion träffar Tannhauser Building och allt blir svart för karaktärerna.

Scen två, Welcome to Paradise!

Karaktärerna vaknar upp i en säng bredvid en person av motsatt kön. Alarmklockan har precis startat och en lugn röst välkomnar dem till en ny underbar morgon och Morning Mood av Edvard Grieg. Karaktärerna har vaknat upp i ett nybyggt hus med modern arkitektur och design i mysig American Dream stil. Allt är pryddligt möblerat, de har pyjamas på sig när karaktärerna vaknar och skulle de undersöka garderoberna finner de att alla kläder passar dem. Utanför ser saker normalt och trevligt ut. Men ingen känner igen sig. Utanför kan anas en frändragande dimma som är vanlig i San Fran bay area. Inga bilar finns vid husen men på gatan kan de se en golfbil med fyra ihoppackade maskerade vakter åka omkring. Karaktärerna kan alla se varandra om de kliver ut tillika andra som de känner igen från mötet i Tannhauser Building. Man kan vagt ana att hela kvarteret är omgärdat av höga staket.

Solen är snart helt uppe och luften är förfriskande... ett underligt lugn infinner sig...

... Slut!

