

The PepTex Cola Factory

CalCon 1996 - ab ovo



Bild: Werebear drickandes den enda sanna colan

The PepTex-Cola Factory - Ett Werewolf äventyr för CalCon 1996

INLEDNING OCH SAMMANFATTNING AV ÄVENTYRET.....	2
FREEWORTH OCH PEPTEX	3
ANKOMST TILL CAERNEN.....	5
I FREEWORTH	6
TANDLÄKAREN	7
INBROTT I CITY HALL.....	8
INBROTT HOS SHERIFFEN.....	8
INBROTT/BESÖK PÅ PEPTEX	9
ÅTERBESÖK I CAERNEN	10
AVSLUTNING.....	10
NPC	10
KARAKTÄRER.....	11
POÄNGBEDÖMNING.....	12

Originalidé och karaktärsbeskrivningar: Björn Flintberg

Äventyrskonstruktion: Benny Lagerström

Tack till: Jenny Jungevall och Erica Larsson

Speciellt tack till: Mr. Asa Candler, who dedicated his life to fighting the false Colas, and promoting the one true brand - the Red and White out of Atlanta

Inledning och sammanfattning av äventyret

Jag tänkte börja med några (goda?) råd till dig som spelledare: Börja med att läsa igenom hela äventyret, inte bara sammanfattningen, och glöm inte beskrivningen av NPCs. Försök sätta dig in i den stämning som råder i Freeworth. Ytterst få i staden vet vad som egentligen pågår, resten tycker att allt är helt normalt. Karaktärerna skall hela tiden känna sig övervakade, dels på avstånd men också på nära håll av stadsbor som undrar vad de sysslar med.

Det är upp till dig och spelarna vilka scener som kommer att spelas och vilka ni kan klara er utan.

Freeworth är en liten häla i sydöstra Texas som byggts upp kring företaget PepTex bryggeri. Produkten är PepTex-Cola och det speciella med denna dryck är att företaget blandar i en del underliga substanser.... Resultatet av dessa substanser är att den trogne konsumenten efter ett tag blir avtrubbad och allt mer zombielik. Efter ett par år blir den stackars PepTex drickaren besatt av en bane och förvandlas med tiden till Darkchild, en sorts fomori som kan gå i umbran. Offret upplever det hela mycket positivt och är medveten om banens existens men tror att det hela är ett symbiotiskt förhållande (ha, ha, ha). De besatta känner sig uppåt och fyllda av energi; en klar nytändning jämfört med Zombid stadiet.

Cirka 50 personer i Freeworth är riktiga darkchilds, ett par hundra är besatta och befinner sig i ett slags mellanstadium till Darkchild, kallat Paradarkchild. Cirka 2000 av invånarna är Zombid och upplevs som autistiska och starkt rutinbundna. Ungefär 3000 personer är påverkade av PepTex-Cola men ännu inte helt avtrubbade, Parazombid. Färre än 50 personer är helt normala.

Bone Gnawers bevakar sedan länge en caern i området och de har börjat inse att något är väldigt fel i Freeworth. De har därför kallat på hjälp och rollpersonerna är på väg för att hjälpa till. Först på plats är JC som anländer just som Bone Gnawers blir anfällna. Alla Bone Gnawers går in i umbran (JC kan inte) men lyckas inte fly. Det sista JC ser är en stor klo som sträcks ut ur umbran och fångar in en werewolf som försöker fly tillbaka in i den riktiga världen, sedan träffas han av ett par salvor från ett hagelgevär. Han lämnas sedan i tron att han är död.

När de andra karaktärerna anländer, några timmar senare, har han just hämtat sig. Antingen beger de sig nu direkt in i staden eller så försöker de skaffa förstärkningar först (vilket de inte får förrän de skaffat tillräckligt med bevis).

I Freeworth är något onekligen fel, men vad? De ser nittioåringar som verkar hur pigga som helst men de ser också skaror av ungdomar, som istället för att festa och spela fotboll går omkring och utträtt diverse sysslor i slow-motion med något frånvarande i blicken. Ingen är direkt ovänlig mot karaktärerna men de får mest undvikande svar och ingen tycks gå med på att något är konstigt. De bara ler och dricker sin PepTex-Cola.....

Polis och andra myndigheter går inte heller med på att något är konstigt. Tjänstemännen uppvisar dock samma underliga beteende som den övriga befolkningen. Alla kommer att försöka proppa dem fulla med lögnar.

Sheriffen och hans närmaste män upplevs som mycket obehagliga. De har ett mycket obehagligt sätt att titta på karaktärerna och de talar på ett lågmält, hotfullt sätt. (De är Darkchilds hela bunten)

Om karaktärerna är för frågvisa blir de arresterade och förhöras. Det är uppenbart att de inte är välkomna. Fortsätter de att snoka öppet, blir de hotade och eventuellt misshandlade.

Efter ett tag kontaktas de av stadens tandläkare, Dr Roberts, som är en av de få i staden som inte dricker PepTex-Cola (det är ju inte bra för tänderna). Han bekräftar vad karaktärerna sett; att vissa i staden är zombies medan andra tycks närmast överenergiska. Han misstänker att företaget (PepTex, alltså) har något med saken att göra. Hans fru är företagsläkare på PepTex och hon har sagt åt honom att inte bry sig, det kan vara farligt.

Deras son är Paradarkchild! Med lite otur kan han höra lite för mycket och skvallra för företagsledningen.

Vad karaktärerna gör härnäst är upp till dem själva. Någon form av inbrott i syfte att skaffa fram information rekommenderas dock. En del myndigheter i staden sitter inne med viss information men det riktiga storkapet kan bara göras på PepTex.

I kontoret kan de hitta dokument som visar på ett samband mellan PepTex och Pentex. I labbet finns receptet på PepTex-Cola som innehåller en del underliga ämnen (som antagligen varken är färgämnen eller konserveringsmedel). Dessutom kan de hitta en och annan burk med de mystiska substanserna.

Om de klantar sig eller väcker för stor uppmärksamhet kommer företagsledningen att försöka röja dem ur vägen; först med en mindre styrka Darkchilds men om detta inte funkar kan de mobilisera fler och då lär karaktärerna få det riktigt hett om öronen!

När de väl har bevisen kan de antingen sticka därifrån och hämta förstärkningar eller välja att själva ta upp kampen med den korrupta företagsledningen.

Cheskemisten kommer villigt att erkänna medan de övriga styrelsemedlemmarna kan bli svårare att knäcka. Särskilt Nadine Saunders, säkerhetschefen, och hennes livvakt av Darkchilds kan visa sig bli en alldeles för stor munbit att svälja....

Freeworth och PepTex

Freeworth är en typisk amerikansk sydstatshäla med ca 6000 invånare. Närmaste större stad är Austin, ca 10 mil åt nordväst. Staden är uppbyggd- och beroende av företaget PepTex, vars enda produkt är PepTex-Cola, en brunaktig, ganska söt, kolsyrad läskedryck som är förvillande lik en viss annan, aningen mer välkänd produkt.... Problemet med PepTex är att de formigen stinker av Wyrml! Företaget ägs nämligen av Pentex, vilket dock är en väl bevarad hemlighet för alla utom företagsledningen.

För att få invånarna i Freeworth fullkomligt lojala och dessutom användbara, blandar PepTex i en del underliga substanser i den PepTex-Cola som distribueras lokalt. Så gott som alla Freeworths invånare dricker PepTex dagligen och påverkas i varierande utsträckning beroende på hur viljestarka de är. De underliga substanserna är dels ett barbiturat, som i något mer koncentrerad och snabbverkande form används som narkosmedel inom sjukvården, samt vanligt heroin. Effekten är långsam eftersom ämnena är kraftigt utspädda men efter någon månad börjar man se effekterna och vid ungefär samma tid är konsumenten beroende av Colan.

Till en början blir offret avtrubbade och viljelöst. De som är i detta stadium, kallat **Parazombid**, upplever sig själva som orkeslösa och de saknar initiativförmåga. Gradvis blir de mer och mer inåtvända och slutar bry sig om vad som händer i omgivningen. Talet blir långsamt och otydligt. Personen upplevs som en aning efterbliven. Detta stadium varar i cirka ett år.

Nästa steg är **Zombid** och innebär total autism. Personen svarar oftast inte på tilltal. Blicken är glasartad och ögonen rör sig mycket långsamt. En Zombid sköter sina dagliga göromål mycket långsamt och oengagerat. Zombids är nästan helt oförmögna att registrera smärta. Man kan utan problem köra över en Zombids ben med en stridsvagn utan att få ens ett litet "aj" till reaktion. Låt gärna karaktärerna se en Zombid som råkar ut för något smärtsamt, som att hålla handen över en ljusåga i ett par minuter, utan att röra en min.

Efter ett drygt halvår i detta stadium är personen mogen för att besättas av en bane. Detta sker förvisso motvilligt men offret har inte ork nog att kämpa emot.

Efter att personen har blivit besatt, och därmed blivit **Paradarkchild**, upplever hon en sorts nytändning. Plötsligt är hon helt klar i huvudet igen och är fylld av energi. Gradvis börjar hon kunna se in i umbran men kan inte påverka vad som sker där. Offret upplever sig självt som helt mänskligt. Banen gör sig sällan påmind och offret upplever förhållandet till den som symbiotiskt. Sanningen är snarare att banen är en parasit. Stadiet varar ungefär två år. Mot slutet av omvandlingen till Darkchild börjar den besatta att få röda ögon nattetid och kan dessutom få fingrarna att omvandlas till klor. Dessutom kan hon nu röra sig i umbran. Som **Darkchild** har offret helt tagits över av banen men tror fortfarande att hon styr sina egna handlingar. Hennes ögon glöder svagt röda nattetid. Den fysiska styrkan hos ett Darkchild är överlägset den mänskliga. Ett Darkchild saknar helt samvete och moral. Hat är en känsla som lätt får fäste hos ett Darkchild. Hon är mycket intelligent, vaksam och väldigt, VÄLDIGT elak!

Utfrågningar av stadsbor ger olika resultat beroende på vilket stadium de befinner sig i. Parazombids är svåra att få kontakt med. De svarar mycket kortfattat och undfallande på frågor och verkar totalt ointresserade av samtal. Zombids går över huvudet taget inte att samtala med. De tycks inte ens lägga märke till karaktärerna. På sin höjd kan de få ett och annat mumlande eller grymtande till svar. Paradarkchilds är däremot pigga på att prata men de säger ingenting av värde. De är ständigt på sin vakt och ställer hela tiden motfrågor. Riktiga Darkchilds vill man helst inte prata för länge med. Man känner sig lätt illa till mods när de stirrar på en. De svarar ofta lågmält och nedlåtande på karaktärernas frågor. Attityden är överlägsen och om de blir hotade tar de gärna till våld. Glöm inte att Texas har mycket liberala vapenlagar....

Darkchilds och Paradarkchilds är helt trogna företaget och tar order från PepTex säkerhetschef, Nadine Saunders (Just det, en kvinna!).

En stor andel av de Darkchilds som produceras levereras till Pentex i utbyte mot generösa penningssummor, vapenleveranser mm. Resten används av PepTex själva för att hålla befolkningen i schack. Ingen vågar sätta sig upp mot dem.

Anledningen till att PepTex anföll Bone Gnawers är att de vill åt caernen. Det är nämligen den enda plats där banes kan besätta sina offer med lätthet. Bone Gnawers upptäckte att något skumt försiggick i deras caern och slog ihjäl ett gäng Zombids och deras "handledare". PepTex valde att hämnas, och det ordentligt.

Nu när de har full tillgång till området kan de på allvar sätta igång omvandlingen av Zombids till Darkchilds. Om inte karaktärerna stoppar dem förstås!

PepTex företagsledning består av fem personer: William Lewis, VD; Roderick Ellison, ekonomichef och vice VD; Charles Bowman, chefskemist; Eric McInnes, produktionschef och Nadine Saunders, säkerhetschef.

Lewis och Saunders är de riktiga höjdarna och de enda som har full vetskap om vad som pågår. Bowman har sett vad de kemikalier han blandar i läskan har ställt till med och han börjar bli tveksam till hela projektet. Rädslan för framför allt Nadine Saunders håller dock honom på plats.

Ellison är makalös på att fylla med bokföringen och tack vare honom har PepTex inte betalat en enda cent i skatt på sju år samtidigt som man haft enorma intäkter från bla Pentex. Ett alternativt och fredligt sätt för karaktärerna att få omkull PepTex vore faktiskt att överlämna företagets egna, interna räkenskaper till IRS. Problemet är dock att verksamheten med att tillverka Darkchilds av de redan Zombida inte skulle upphöra.

Företagsledningen kommer antagligen förr eller senare att få reda på att karaktärerna är lite för nyfikna. Främst tack vare att Par-darkchilds och Darkchilds i staden skvallrar för sheriffen (eller scoutledaren eller skolans rektor) I första hand kommer ledningen då att försöka ta reda på vad de vet, främst via sheriffen och hans män. Endast om de tror att karaktärerna vet för mycket kommer de att försöka döda dem.

Ankomst till Caernen

Bone Gnawers håller till i ett skogsområde ett par km öster om Freeworth. De har en caern här som är deras hem. Marken är helig för dem.

Hur mycket de egentligen vet om PepTex och deras affärer med Pentex får vi aldrig veta. Klart är i alla fall att de har kallat på hjälp och karaktärerna är på väg för att undsätta dem. Först på plats är JC och han hinner inte mycket mer än att halsa på ledaren förrän helvetet bryter löst! Sheriffen och hans män (alla Darkchilds) är nämligen på väg för att få bort de nyfikna "skogsmissarna" från den plats de behöver för att tillverka fler Darkchilds.

Det är mörkt ute (klockan är ungefär elva på kvällen) och månen är full. Det är augusti månad och fortfarande ganska varmt även sedan solen gått ner.

Det första de hör är ljudet av bilmotorer och grenar som knäcks. Några sekunder senare tänds kraftiga strålkastare runt omkring dem och skottlossning utbryter. Bone Gnawers flyr in i umbran och JC lämnas ensam kvar. Han hinner se hur en Bone Gnawer försöker ta sig tillbaka från umbran men hindras av en stor klo som sträcks ut och sliter tillbaka honom. Självt försöker han ändra form för att fly men träffas av ett flertal skottsallvar och faller till marken, svårt sårad. Det sista han ser är någon som står bredvid honom med en pistol i handen. Hans ögon glöder svagt röda och de stirrar hotfullt på honom. Sedan släcks ljuset.....

Den här delen behöver inte rollspelas, berätta bara för JC vad som hänt. Envis och hämndlysten som han är, lär JC vilja ge igen på de skyldiga.... vilka det nu var!?

När de andra karaktärerna anländer är klockan ungefär tre på morgonen och JC har regenererat det mesta av sina skador. Alla Bone Gnawers är borta och sheriffen och hans män syns inte till. De hittar massor av hjulspår och tomhylsor men spåren går bara att följa till en asfalterad väg som leder till Freeworth. Tomhylsorna är av tre olika typer; 9mm (polisens Glock-17 tjänstepistoler), 5,56mm (M-16) och 12 Gauge (hagelgevär).

Låt karaktärerna hitta en och annan tom PepTex-flaska och kanske lite tuggummipapper eller andra spår efter de Freeworthbor som varit här för att besättas av banes.

Här finns egentligen inte så mycket mer att hämta (Bone Gnawers har inte gjort några anteckningar eller dylikt). De skall helst känna sig lite olustiga till mods över denna veritabla slakt på ett helt pack werewolves som i normala fall borde ha kunnat ta för sig rätt ordentligt i strid. Fast, det är klart. Bone Gnawers är ju inte precis kända för sin blodtörstighet....

Då och då hör de underliga ljud i skogen, som om någon smyger omkring där ute. Ögon glimrar till i månskenet och försvinner några sekunder senare. Alla Bad Guys är visserligen försvunna men det vet ju inte spelarna. Låt dem gärna bli lite paranoida.

Härnäst kan de antingen bege sig direkt till Freeworth eller försöka skaffa hjälp först. Några förstärkningar får de i så fall inte. Först måste de ha någon form av bevis för vilka som är skyldiga och varför de anföll Bone Gnawers; vad var det de hade upptäckt?

Freeworth

Freeworth, Texas. Population 6195. Home of the Pepsi-Cola. står det på skylten som markerar Freeworths stadsgrens. Freeworths bebyggelse består mest av låga trähus, med undantag av den jättelika fabriksbyggnaden i tegel. De flesta invånarna bor i 1-2 modula husen, och hus med 2-3 rum som egentligen är jättelika husvagnar. De som har lite mer pengar har byggt sig riktiga villor.

Stadens centrum utgörs i princip av en enda gata, Main Street. Där finns en kyrka, en kylsat stor livsmedelsaffär (Pepsi-Cola Grocery Store), Sheriffens kontor, City Hall (kommunhuset), en järnhandel, ett par klädesaffärer och en kolhandlare. Main Street slutar med ett par jättelika järngitändor som markerar infarten till Pepsi-Cola fabriken, som antagligen är det första karaktärens lägger märke till, består av två långa (ca 1 km) byggnader i mörkt tegel med en gång emellan. Den ene är helt frusterlös men med Pepsi-Cola logotyp i jättelikt på ena kantväggen (byggnadslinjen) och den andra ser ut som en typisk turistkontorbyggnad. Utanför dessa finns en stor parkeringsplats och hela komplexet omgärdas av ett högt teggtrådkärssett stängsel.

Överallt finns reklam för Pepsi-Cola och automater där man kan köpa en burk av den underbara drycken för bara femton cent!

Många går omkring med en burk i handen och på restaurangen är det nästan ingen som dricker något annat än Pepsi-Cola. Om någon av karaktärens skulle få för sig att svepa en burk Pepsi-Cola kommer han inte att märka något särskilt. Smaken är ganska lik en annan, mer välkänd, varietet men något sötare och blaskigare. Klart sämre än originalet, alltså (You Can't Beat the Real Thing!)

Om de anlände nattetid ser de alla flesta i staden, inget nattliv, alltså. Stängslat som omgärdar fabriken patrolleras av ett par vakter som ser ut att ha ganska tråkigt.

Dagtid är det naturligtvis mer liv och rörelse i Freeworth. Det är nu de börjar lägga märke till konstiga saker. Folk på väg till eller från jobbet som ser frånvarande ut och rör sig ovanligt långsamt, till och med för att vara lantiga cyklistar. De svarar inte gärna på tilltal och vissa verkar inte ens uppmärksamma karaktärens närvaro. När skolan slutar ser de stora skolor barn som lugnt lämnar skolgården och promenerar hemåt, ingen lek, inga rop och inga skratt. Andra barn verkar nästan överenergetiska. Dessutom kan de se miss McKenna som driver en liten restaurang, trots sina 95 år, med stor entusiasm. Helt utan tecken på ålderskrämpor. (Hon är Paradebarnbarn). Servitrisen, som för övrigt heter Lynn, är däremot Zombid och tar mekaniskt upp kundernas beställningar och serverar maten under tystnad, utan att någonsin söka ögonkontakt med någon.

På natten kan de då och då se ett par röda ögon som betraktar dem på avstånd, kanske från ett fönster eller från något husök. De ser aldrig ögonen under mer än ett par sekunder och alltid i egenvidn, när de vänder sig mot ögonen försvinner de. Karaktärens skall känna sig taktagna var de än går.

Kort och gott: de flesta beter sig mer eller mindre konstigt men om de frågar någon om varför så kommer han/hon inte att gå med på att något är underligt. Alla i omgivningen beter sig skumt men det går inte riktigt att sätta fingret på vad som är fel. Karaktärens skall gärna tvivla på vad de ser. Kan verkligen en hel stad bete sig så här konstigt eller är det vi som har tappat förståndet?

På sheriffkontoret, om karaktärens går dit, får de ett mycket kyligt bemötande. Sherifven själv är en mycket reslig karl med en blick av stål. Den som ser honom i ögonen känner sig instinktivt hotad och underlägsen. Han talar ganska långsamt och höffullt men är aldrig direkt ovänlig i sina uttalanden. Han förklarar att det är fullt upp på fabriken och att många är lite trötta just nu. Frågar de för mycket blir han mer höffull i tonen och ber dem att gå någon annanstans med sina löjliga påståenden.

När de är på väg att gå stannar JC plötsligt upp. Han tycker sig känna igen en av sheriffens män som den som försökte kidnappa honom.....

Om de går till City Hall ser de att en del tjänstemän är slöa och initiativlösa medan andra är mycket alerta och tycks ha fullt upp. De som är Zombid eller Parazombid går inte riktigt att få kontakt med, de mumlar mest. De som är Paradebarnbarn är däremot mycket vänliga och förklarar gärna något meningslöst projekt som de för tillfället håller på med. Det är faktiskt svårt att få dem att upphöra med sitt pladder! Hela tiden känns det dock som de döljer något. Så fort de vill ha papper på något blir de hänvisade till sekreteraren som i sin tur hänvisar till datoravdelningen som hävdar att de inte har tid på minst tre veckor osv osv. Vill de klaga så går det bra att tala med borgmästaren men han är tyvärr inte anträffbar idag. Han är ute på någon tjänsteresa och väntas inte tillbaka förrän nästa vecka.

Ingen vill gå med på att något underligt sker i staden, allt är i sin ordning.

Tandläkaren

När Du som storyteller tycker att karaktärerna har snokat runt tillräckligt länge uppmärksammas de av Dr George Roberts, stadens tandläkare. Han är en av de få som inte dricker PepTex-Cola: det förstör tänderna. Hans fru, Jessica Roberts, som inte heller dricker Cola, är företagsläkare på PepTex. Båda är medvetna om att folk betar sig underligt.

När karaktärerna, en eller flera av dem, går förbi hans mottagning är han just på väg ut och de krockar nästan vid dörren. "Åh, förstå. Det var inte meningen... Ni är nya i staden, va? En sån tur för er att jag ger alla nykomlingar gratis undersökning! Följ med mig in på mottagningen." säger han och blinkar energiskt med ena ögat. Om detta inte hjälper viskar han till dem med viss desperation i rösten. "Snälla, bara fem minuter. Det är viktigt!". Han verkar ärlig och uppriktig och inte alls lika rubbad som vissa andra i staden. Förhoppningsvis följer karaktärerna med in. I annat fall kommer tandläkaren att fortsätta tjata på dem tills de följer med.

Väl inne på mottagningen förklarar han att han lagt märke till karaktärerna och att ställer underliga frågor. Han berättar vidare att han också tycker att folk i staden har börjat bete sig konstigt de senaste åren. "Till en början blev folk allt slöare och mer och mer apatiska. Detta drabbade nästan alla så ingen uppmärksammade förändringen. Min fru påpekade arbetarnas tillstånd för företagsledningen men fick bara höra att allt var i sin ordning. När hon insisterade blev de hotfulla och sade att det nog var bäst att hon slutade med sina undersökningar annars kunde det hända otrevliga saker. Sedan dess har hon inte vågat göra något. Jag vägrade dock nöja mig med det. När nu en del i byn helt plötsligt har blivit pigga, alerta och helt sjukdomsfria bestämde jag mig för att göra en del tester. För ett par veckor sedan fick jag in en patient, en tolvårig pojke som fallit ner från en klätterställning. Han hade slagit ut nästan alla sina framtänder men han sade inte ett knyst. Han bara satt där och stirrade på en kal vägg. Han svarade inte på tilltal och tycktes inte känna någon smärta. Jag passade på att ta en del blodprov men jag fick inte ut så mycket av dem, bara att där fanns spår av någon opiat, kanske morfin eller heroin."

Han avbryter sin berättelse när sonen kommer in. "Tjena, Papsen! Du har hittat nya gaddar att borra i, ser jag!" säger han med en ganska arrogant röst. Fadern ser lite ängsligt på sin son och säger sedan: "Eh, ja... gå nu upp på ditt rum och gör dina läxor. Middagen är om en halvtimme". Sonen går upp på ovanvåningen där familjen har sin bostad.

"Min son, ja. Han var också så där konstig ett tag. Flera år faktiskt. Han klarade sig hyfsat i skolan och så men han var liksom frånvarande, som om han gick omkring och dagdrömde eller något. Så en lördagskväll kom han hem och berättade att han skulle ut i Hursomskogen en sväng med scouterna, som han aldrig varit med i tidigare, men han tog inte med sig några friluftsprylar eller så. Hursomskogen, när han kom tillbaka, rätt sent på natten, var han helt förändrad. Han var nästan som vanligt igen fast ännu bättre på något sätt. Han var liksom intelligentare, mer skarpsynt och framför allt mycket mer vaken och alert.

Nu på sistone har han dock börjat tala lite konstigt, kyligare liksom. Dessutom har han börjat vara ute senare på nätterna. Vi har försökt säga till honom att stanna hemma men det känns på något sätt obehagligt att skälla på honom. Jag vet att det låter löjligt men jag börjar nästan bli rädd för honom". Här slutar han sin berättelse och lutar sig bakåt i sin skrivbordsstol. Han ser påtagligt bekymrad ut.

Karaktärerna kan ställa fler frågor till Dr Roberts men han vet inte så mycket mer. Hans fru har inte heller så mycket att komma med annat än att hon tror att företagsledningen vet vad som pågår och kanske till och med är ansvariga.

Karaktärerna har förhoppningsvis kommit fram till att det är något skumt med PepTex-Colan (I annat fall bör de nog läsa foldertexten en gång till) och antagligen också att caernen på något sätt är inblandad. De har nu en mängd alternativ. De kan exempelvis bryta sig in på PepTex, City Hall eller Sheriffens kontor. Annars kan de åka tillbaka till caernen och inspektera den. Ytterligare ett alternativ är att kidnappa- och fråga ut någon uppsatt stadsbo eller till och med någon i företagsledningen. Jag tänker beskriva en del av dessa situationer men det står naturligtvis spelledaren fritt att improvisera efter hand.

Inbrott i City Hall

Själva inbrottet bör inte bli någon avancerad historia. Freeworth är ganska förskonad från brottslighet och därför finns inget larm installerat. Nattetid är dessutom huset helt folktomt så när som på en och annan Zombid-städerska som antagligen inte skulle reagera om så hela huset rasade. Allt de behöver göra är att på något vis forcera en dörr eller ett fönster. Väl inne märker de snart att det inte finns något pappersarkiv att rota i. Freeworth är en ganska modern byhåla där all kommunal administration sker via datorer. För att få tag på något av intresse måste de alltså in i systemet. Praktiskt nog har en av sekreterarna skrivit upp sitt lösenord på en lapp (hon har nämligen börjat få lite svårt med minnet) som hon klistrat fast i en byrålåda under en hög med papper, pennor, suddigummin, läppstift och andra typiska sekreteraryrklar. Utan detta lösenord lär de kamma noll. Väl inne i systemet lär de snart hitta arkivet och ett par timmars letande kan börja. De hittar inget stort avslöjande dokument men väl ett antal intressanta pusselbitar:

Sheriffämbetet tycks ha fått tredubblade resurser på de senaste två åren (för att få råd med fler sheriffer, naturligtvis)

Borgmästaren verkar vara på tjänsteresa nästan jämt sedan två år tillbaka. De hittar en hel uppsjö av kvitton från resebyråer och rapporter från diverse studiebesök i populära turistorter. Vad sägs till exempel om algodlingsstudier i Miami, Florida eller snödjupsmätningar i Rocky Mountains? Rätt uppenbart att borgmästaren är på ständigt, betald, semester (han vägrade dricka sin PepTex-Cola och ett mystiskt försvinnande skulle bara ha väckt onödig uppmärksamhet).

Hälsövningsmyndigheten har tydligen skrivit ett flertal rapporter om invånarnas stigande trötthet och apati. De rekommenderar mer varierad kost och mycket motion. Hela tiden påpekas det hur fullkomligt normalt allting egentligen är. (Rapporterna är författade av PepTex själva och har till syfte att hålla myndigheter och sjukvård lugna).

Inbrott hos sheriffen

Det här är en betydligt svårare uppgift än inbrottet i City Hall. För det första är stället ständigt bemannat (eftersom en del bråkstakar som fattat att det är något skumt med Colan sitter häktade) och för det andra är säkerheten i en helt annan division. Nattetid finns minst tre polismän i huset och en av dessa är ständigt i närheten av häktet. Fönstren är larmade och entrén är ständigt videoövervakad. Samtliga poliser är Darkchilds och att lura bort dem eller slå ner dem kan visa sig bli överraskande svårt (glöm inte att Darkchilds har förmågan att gå in i umbran). Om någon av dem lyckas slå larm lär stadens samtliga (23) poliser dyka upp inom fem minuter!

Hur karaktärerna väljer att gå tillväga är deras huvudvärk; improvisera. Det som kan vara av intresse för dem är dels att prata med fångarna, dels att ta en titt i arkivet och slutligen att titta in i utrustningsrummet.

Fångarna är elva till antalet och de sitter i sammanlagt fyra celler. De berättar villigt om att företaget har gjort något med Colan som gör att folk som dricker den blir helt avtrubbade. Vidare berättar en av dem om någon mystisk ritual ute i skogen med långa ramsor på konstiga språk, skrikande offer som förtvivlat kastat sig på marken av smärta för att sedan resa sig upp och verka fullt normala. Sheriffen och hans män stod hela tiden och tittade på, leende och stirrande med ögon som lyste svagt röda i mörkret! Alla fångar verkar vara upprörda över situationen men samtidigt är de rädda. De får underliga sprutor varje morgon och en del av dem börjar redan bli ordentligt avtrubbade och zombielika. En tjej i tjugofemårsåldern verkar helt autistisk och går inte att få kontakt med (hon skall snart släpas iväg till Caenen).

I arkivet, som inte är datoriserat här, finns en del arkiverade anmälningar mot PepTex för diverse brott, exempelvis olaga hot eller misshandel riktade mot anställda på företaget som hävdar att de varit en konspiration på spåren. Samtliga fall är har kommentarer som "Brott kan ej styrkas" eller "Käranden dragit tillbaka anmälan".

I utrustningsrummet hittar de prylar som skulle få Rambos ögon att tindra av lycka. Assault Rifles (M-16), kpistar (H&K MP5), massor av ammunition, granatgevär, eldkastare, minor, handgranater, gasgranater, kamouflageuniformer, IR-goggles, skottsäkra västar - *you name it, you got it!* Om de letar riktigt noga kan de hitta någon liten adresslapp på en vapenlåda där det står "Avsändare: Heckler und Koch, Germany. Mottagare: Pentex corporation, USA". Det verkar onekligen som om polisen är beredda på att ta hand om lite större saker än fylleslagsmål på krogen....

Inbrott/besök på PepTex

Att bryta sig in hos PepTex är rena guldgruvan men också en extremt riskfylld sysselsättning. Det första hindret, dvs stängslet och vakterna, utgör nog inget större problem även om det faktum att stängslet är elektriskt kan utgöra ett överraskningsmoment. Att komma in i någon av byggnaderna är däremot betydligt svårare. Alla dörrar utom huvudentrén är låsta och larmade. Det är dessutom inte vilka dörrar som helst utan rejala ståldörrar, gjorda för att stå emot det mesta. Huvudentrén är förvisso öppen dygnet runt men innanför den sitter två vakter (Paradarkchilds). Det smartaste är nog att försöka snacka sig förbi dem. Bli karaktärerna välkomna slår vakterna omedelbart larm och polisen anländer efter bara ett par minuter. Det går ganska lätt att övertyga vakterna om att karaktärerna skall besöka någon höjdarkare, bara de har ett korrekt namn att komma med (vakterna är vana vid att underliga typer besöker cheferna vid varierande tidpunkter). De får i så fall besöksbrickor och släpps in i hisshallen. Se där, ett elakt inbrottsläsök förvandlat till ett fullt legit (eh, näja...) besök.

Kontorsbyggnaden har fem våningar.

På bottenplan finns produktionsadministratörerna, dvs de som planerar produktionen och transportererna samt sjukstugan där M.D. Jessica Roberts arbetar. Det enda intressanta de kan hitta här är att fabriken tycks tillverka två olika typer av PepTex-Cola, en som bara säljs i Freezorth och en som bara säljs utanför staden.

En trappa upp sitter ekonomer, jurister och annat löst folk. All intressant information ligger på datorer och här håller man sig inte med slarviga sekreterare. Däremot finns ju alltid möjligheten att hitta en dator som för tillfället används av någon anställd och övertyga denne om att man behöver låna maskinen en stund. Det av intresse som finns här är en del stora pengatransaktioner från Pentex. De tycks vara stora ålskare av PepTex-Cola eftersom de summer det rör sig om motsvarar ett par års produktion! De kan dessutom lägga märke till att företaget inte betalat någon skatt på sju år! (Det är fullt möjligt att överföra denna information till en diskett).

Ytterligare en våning högre upp återfinns en hel massa gossar som titulerar sig PhD eller Master of Science, främst kemister och biologer. Det är onekligen lite anmärkningsvärt att företaget håller sig med så mycket naturvetare men om någon frågar hänvisar man till PepTex stränga krav på hygien och kvalitet. Sanningen är snarare att PepTex har mycket stränga krav på att Colan skall vara beroendeframkallande och zombiefierande utan att konsumenten för den sakens skull skall förlora förmågan att sköta åtminstone enklare arbetsuppgifter... Det krävs rätt kort och tillhörande kod för att komma in i något av rummen. Det går dock lika bra med gammalt hederligt väld! Dörrarna är inte larmade.

Här finns en hel del intressant såsom receptet på PepTex-Cola. Skillnaden mellan recepten tycks vara två ämnen: tiobarbitursyra och diacetylmorfin (det första ämnet är ett slags sömnmiddel med lång verkningsstid och det andra är mer känt under gatunamnet heroin). De hittar dessutom burkar med ovan nämnda substanser. Om ingen av spelarna är naturvetare (och själv kan lista ut vad det är för ämnen) går det bra att fråga Jessica Roberts eller Charles Bowman. Båda känner igen ämnena och kan förklara deras effekter.

Tre trappor upp finner vi chefernas kontor och besöksrum. Bowman sitter på sitt kontor och släpper gärna in karaktärerna, han vill nämligen gärna berätta vad det är som pågår. Tyvärr finns ett par livvakter ständigt i Bowmans närhet och de har strikta order från Saunders att avvisa alla som ställer konstiga frågor till honom. Dagtid finns även de andra cheferna på plats. Alla har *minst* en livvakt.

Översta våningen finns det ingen hissknapp till utan bara ett nyckelhål. Det är här som företagsledningen har sina möten. Dessutom finns en lyxig lägenhet utan fönster i sovrummet (gissa vem som bor där) samt en sovsal och tillhörande vapenskåp, med ungefär samma arsenal som hos sheriffen, för ca tio darkchilds (de utgör ledningens livvakt och finns ständigt i byggnaden). Nadine Saunders är nästan alltid närvarande på företaget. Hon lämnar sällan "sin" våning. Om Bowman skulle kalla på henne finns det dock en chans att hon (och hennes fyra livvakter) kommer ner.

Aterbesök i Caernen

Om karaktärerna kommer dagtid verkar allt vara lugnt och fridfullt. Beroende på hur länge de har varit i Freeworth kan de dock se en del förändringar. Redan dagen efter massakern på Bone Gnawers kommer PepTex att börja dumpa diverse avfall här. Läckande tunnor med kemiskt avfall ligger öppna i naturen och säckar med hushållsavfall ligger spridda här och var. Dessutom känner de en underlig doft..... av död! De hittar liket av en ung kvinna (om karaktärerna hälsat på fångarna i polishuset känner de igen henne därifrån) undantäckt i ett buskage. Hon tycks ha klöst sig själv i ansiktet så att ordentligt blodvite uppstått. Ögonen hänger nästan utanför sina hålor och ur öronen har det runnit stora mängder blod. (Hon gjorde för stort motstånd mot banen, som till slut trottade på henne och valde att låta hennes hjärna svälla en aning...)

Nattetid sker här betydligt intressantare saker. Varje natt kommer några av stadens darkchilds hit med tio till femton Zombids. Banes tillkallas med diverse ramsor och ritualer och uppenbarar sig som suddiga gestalter (ungefär som Predator när han har sitt kamouflage aktiverat). De tycks gå rakt in i den som skall besättas varvid offret ger upp ett hjärtskärande skrik och faller till marken i svåra krampor. Drygt en minut senare reser de sig, förvirrade och rädda. De tycks ha en kraftig huvudvärk men blir snart återställda. De lämnar platsen småpratande med varandra och till synes glada och upprymda!

Antagligen blir karaktärerna lite lätt upprörda över hur caernen missbrukas och det står dem givetvis fritt att avreagera sig!

Avslutning

Hur äventyret slutar är svårt att förutsäga. Förhoppningsvis lyckas karaktärerna ta reda på vad PepTex sysslar med och att de gör skumma affärer med Pentex. De bör kunna lista ut orsaken till Freeworthbornas underliga beteende. Antagligen kommer de också på vad caernen används till och därmed kan de antagligen lista ut varför Bone Gnawers utrotades. Diverse våldsyttningar lär uppstå och frånfallet av diverse Darkchilds (helst inklusive sheriffen), Nadine Saunders samt William Lewis är önskvärt. Ännu snyggare är naturligtvis att få folket i ledningen att bräka inbördes och ta kål på sig själva! Antagligen lyckas de också avslöja Saunders som vampyr (förutsatt att de träffar henne). Kom ihåg att karaktärerna inte kan hålla på att slåss hur mycket som helst. Det gäller för dem att välja sina mål noggrant, annars kommer sheriffen förr eller senare att gripa in.

Ett annat alternativ är förstås att karaktärerna lämnar staden när de samlat ihop tillräckligt med bevis. En stor grupp werewolves kommer då att sammankallas för att sköta själva slutfasen... Om ni har tid över och spelarna är våldssugna går det ju alltid att rollspela även denna del.

NPC

Banes kan inte anfalla fysiskt och kan inte ta över en kropp som inte är ordentligt nedbruten. De kan dock skrämmas rätt rejält. Ett lyckat willpowerslag, difficulty 8, krävs för att inte fly från banen.

Charles Bowman, PepTex chefskemist. Runt fyrtio år gammal, 175cm lång och en aning överviktig. Har kortklippt brunt hår med begynnande flint. Biter ständigt på naglarna. Charles vet allt om vad som stoppas i Colan och vad det gör med människorna i staden. (Han kan däremot inte förklara varför de plötsligt blir pigga igen. Han antar att de får någon uppiggande drog). Till en början gjorde han det för pengarna (Charles är en rik man idag) men han har börjat få samvetsqual. Han har flera gånger begärt avsked men Nadine Saunders har tvingat honom att stanna kvar. Han är mycket rädd för Nadine och hennes monster till livvakter.

Darkchilds är värdiga motståndare i strid. De kan lätt ta sig mellan umbran och den vanliga världen "by stepping sideways". De anfaller helst med sina klor (som gör aggraverad skada) med undantag för sheriffens män som lika gärna använder skjutvapen. Efter- som kroppen hålls i schack av en ande, kan den fysiska lekamen skadas rejält. Räkna bara varannan skada Darkchilds tar.

Roderick Ellison, ekonomichef och vice VD. Rod, som han kallas, är ganska kort, 170cm och spinkig. Han har fett, tovigst hår (som borde ha klippts för flera månader sedan) och ett par enormt tjocka glasögon. Han är ganska otrevlig och blir lätt irriterad på sina medarbetare. Hans enda goda sida är att han har en enorm förmåga att trolldom med siffror. Tack vare Rod har IRS (skatteverket) kammat noll hos PepTex de senaste sju åren!

Alan Gray, sheriff. En högrest karl, ca 195cm, cirka 35 år gammal med snaggat blont hår. Alan är mycket välbyggd och respekt-
ingivande. Som Darkchild har han gett termen intimidation en helt ny dimension. Hans män, och resten av stadsborna med för den
delen, lyder honom blint.

Sheriffen är hela tiden på sin vakt och han kommer att hålla ett öga på karaktärerna så länge de är i staden. Han ser gärna att de
hittar på något som gör att han kan slänga ut dem på fullt lagliga grunder. Om karaktärerna inte sköter sina undersökningar diskret
kommer han, på företagsledningens order, att försöka plöcka in dem på förhott. Om så sker kommer han inte att låsa upp några
konstitutionella rättigheter (du vet... You have the right to remain silent, anything You say can and will be used against You in a
court of law osv.) utan regelrätt hota dem med otrevliga våldshandlingar om de inte genast lämnar staden. Om han efter det ser
karaktärerna igen kommer han att försöka röja undan dem med de resurser han anser nödvändiga.

William Lewis, VD för PepTex. 43 år gammal, ser dock betydligt yngre ut. Han har mörkblont hår i sidbena, helskägg och ett par
runda glasögon. Ser faktiskt ganska vänlig ut. Saknar allt vad samvete och moral heter; han skulle gärna sälja sin familj till medicinska
experiment, bara priset var det rätta. William sköter alla kontakter med PepTex och tror att det är han som styr företaget trots att
Nadine konstant manipulerar honom. På sistone har han faktiskt börjat reta sig på sin säkerhetschef. Inte så att hon missköter sig,
det är bara det att hon jämt är så stöddig och arrogant mot alla i sin omgivning. Om något skulle gå åt pipan vet han vem som skall
få skulden....

Eric McInnes, produktionschef. Yngst i styrelsen med sina 27 år. Ganska lång och välbyggd. Kortklippt, brunt hår och ett par
dagars skäggstubb. Ganska snygg och mycket trevlig. Är gift med Freeworths snyggaste kvinna. Vet inte särskilt mycket om vad de
andra i ledningen håller på med men han ser naturligtvis vad som håller på att hända med befolkningen. Är oroad men fruktar
Nadine alldeles för mycket för att våga göra något åt saken.

Nadine Saunders, PepTex säkerhetschef och tillika tionde generationens Ventrue. Nadine är, eller rättare sagt: ser ut att vara,
ungefär 30 år. Hon är 170 cm lång och har svart hår i page. Hon är överlag mycket snygg och välformad. Hon har mycket av den
egentliga makten inom PepTex eftersom hon kontrollerar alla Darkchilds. Dessutom är det ingen som säger emot henne. Anledningen
till att hon inte valt att bli VD är att hon inte vill behöva ta smällen om något skulle gå snett i relationen till Pentex. Hon arbetar
bara nattetid, vilket de övriga i ledningen ser som naturligt eftersom Darkchilds utträttar det mesta av sitt arbete på natten. Hon har
alltid minst fyra Darkchilds med sig. Hon känner till att werewolves existerar och att de utgör ett hot. Det var Nadine som tog
initiativet till massakern på Bone Gnawers. Hon har dock aldrig sett- eller ens hört talas om werecats.

Om karaktärerna frågar ut henne kommer hon att svara vänligt på deras frågor men utan att avslöja ett smack. De lär inte vilja hota
hennes. Kom ihåg att hon har Majesty!

Discipliner: Presence (5), Dominate (2) och Fortitude (2).



Karaktärer

Charles Benjamin: Panter, ca 45 år. Social är primary attribute. Rank 3. Resources 4.

CB är en tvättakta engelsk gentleman. Är nästan alltid lugn och saklig. Han talar med utpräglad brittisk accent och har en ganska
nasal röst. CB är mycket rik och klär sig naturligtvis därefter. Han äger yachten SS Miranda.

CB har tidigare jobbat i Indien.

Citat: "Himla tråkigt, det här. Jag skall naturligtvis göra allt i min makt för att lätta er tunga börda, madam"

Bajimba: (Kvinna) Gepard, ca 27 år, 190cm lång. Tillhör masai-folket i Kenya. Appearance 5, Rank 1.

Bajimba älskar när saker och ting går undan. Hon är mycket spontan och temperamentsfull. Väntan är inget annat än tortyr för
hennes. Allting går för långsamt. Hon har lätt för att bli nervös och upphetsad för minsta småsak.

Tidigare älskare till CB. Förhållandet sprack när det inte längre var spännande.

Citat: "Jo, men, alltså... kom igen nu, va'. Vi... vi kan ju inte stå här hela dan, liksom...eh...ja, men kom då!"

Mikolo: Tiger, 33 år, ca 170cm lång. Mycket kraftig kroppsbyggnad. Påminner snarast om ett kylskåp. Physical är primary.
Rank 1. Fosterbror till CB.

Jack Cougar: Puma. Halvindian, ca 25 år. Kattlik, dvs spänstig, vig och seg. Ser dock lite sliten ut med tovtigt hår och djupa fåror
i ansiktet.

Mycket envis person som aldrig ger sig ens om det är uppenbart att det vore fördelaktigt. Skogsmulletypen. Föraktar stadsliv och
allt vad "civilisation" heter. Bor några mil sydost om Austin, Texas.

Citat: "Come back here, I'll bite your leg off!"