

Genlab Alpha

av Michael Petersén

Genlab Alpha var tävlingsäventyret för Mutant vid Spelkongress 86 i maj förra året. Det blev ett rätt så populärt äventyr som ställde spelarna inför lite ovanliga problem. Genlab Alpha kräver en hel del tankemöda av spelarna. Äventyret startar på ett ovanligt sätt. Man kan tänka sig att det utgör startpunkten i en kampanj där spelarna ställs inför en värld som är totalt främmande för dem; rollpersonerna har ju växt upp i en mycket skyddad miljö och är helt ovetande om omvärldens faror.

Äventyret är avsett för 4-6 ganska erfarna spelare. De måste använda de bifogade, färdiggjorda rollpersonerna på grund av de särskilda förhållanden som råder när äventyret startar. Om spelledaren tycker att det behövs kan han anpassa motståndarnas värden och antal så att de inte blir för svaga eller för starka. Spelledaren bör läsa igenom äventyret nog innan ni börjar spela.

Äventyret är indelat i flera mindre delar för att göra det lättare för spelledaren. Alla rum och andra platser som rollpersonerna besöker är beskrivna på följande sätt:

Överblick: En kort beskrivning av rummet.

Varelser: Eventuella invånare i rummet och deras uppförande gentemot inkräktare.

Skatter: Värdeföremål och föremål som är av särskilt intresse för rollpersonerna.

Dolda ting: Särskilda detaljer som inte upptäcks omedelbart.

SL: Information till spelledaren.

Inledning

Åren innan pesten bröt ut på jorden, utvecklades den medicinska vetenskapen i snabb takt. Forskarna fann botemedel mot många av de sjukdomar och åkommor som plågat mänskligheten under årtusenden. Det fanns flera orsaker till detta, men två av de mest betydande var de tekniska framstegen och den genetiska vetenskapen. Ett stort antal avancerade genetiska laboratorier, så kallade genlab, byggdes under 2050-talet. Dessa genlab styrdes av mänskliga forskare, men allt praktiskt arbete utfördes av sofistikerade robotar av olika slag. Robotarna på ett genlab lydde under en eller flera mycket avancerade administrativa robotar. Dessa fick sina order från de mänskliga forskarna. En förutsättning för detta arbete var ett flitigt användande av försöksdjur i de medicinska experimenten.

Sedan kom pesten. Länderna lades öde och nästan allt mänskligt liv dog ut. Även forskarna i de olika genlabben dog.

Men robotarna levde vidare. De hade dock vissa problem i sina existenser. Det viktigaste för en robot är att fullfölja sin programmering, dvs den måste göra det den är tillverkad för. Robotarna på de olika genlabben upptäckte att deras livsfunktion tömdes på innehåll om de inte kunde arbeta med medicinsk forskning.

De flesta av robotarna slutade helt enkelt att fungera av egen fri vilja, men tre administrativa robotar på ett av genlabben, kallat Genlab Alpha, fann en annan lösning. De tog helt enkelt över Alphas drift efter sina döda mänskliga chefer. Robotarna beslöt att den medicinska forskningen skulle fortsätta i enlighet med de döda chefernas sista order. Av en ren slump var forskarnas sista projekt att finna ett sätt att stoppa åldrandet hos människorna. Robotarna tog genast itu med detta mycket svåra problem med sin sedvanliga effektivitet. De har nu hållit på i ett par hundra år och har utforskat alla tänkbare möjligheter. Först på senare tid har de gjort några större framsteg.

Som en följd av forskningen fortsatte de medicinska experimenten på olika försöksdjur. Efter en kort tidsperiod tog alla dessa slut. Eftersom inga nya leveranser var att vänta, beslöt de administrativa robotarna att man själva skulle skaffa nya försöksdjur. Flera av de primitivare robotarna och labbets säkerhetsrobotar modifierades för att kunna fånga levande djur. Därefter skickades de ut på jakt i området runt labbet. Allt fungerade perfekt. De nya försöksdjuren var kanske lite egendomliga ibland, men det påverkade inte experimenten i alltför hög grad. Robotarna fångade bara djur av de typer som de kände till sedan tidigare i labbet, dvs hundar, katter, råttor, kaniner, apor och ödlor. Sedan dess har robotarna fortsatt med att samla in djur till sina försök.

För cirka 150 år sedan började det bli svårare att finna nya djur i närheten. Administrationsrobotarna insåg då att det var logiskt att

fånga större mängder av de olika försöksdjuren och placera dem i stora uppsamlingsläger. Djuren kunde då fortplanta sig i lägren och garantera en god tillgång på försöksdjur. Eftersom området runt labbet var tomt på djur av de rätta sorterna, skedde detta uppsamlande en bra bit bort från labbet. Lägren placerades vid tre olika uppsamlingsplatser på en slätt en bit ifrån laboratoriet.

Problemet med allt detta är att "försöksdjuren" gradvis har muterats till intelligenta varelser. Robotarna kan – och vill – inte förstå detta. De är programmerade att känna igen tre grupper av levande varelser: Människor, Robotar och Djur.

De muterade djuren är definitivt varken människor eller robotar. Robotarna uppfattar alltså automatiskt dem som djur. Djur kan användas till medicinska experiment.

Robotarna använder dessa definitioner:

Människa: En människa är en intelligent varelse med förmågan att tänka självständigt i flera led. En människa är medveten om sin egen existens. Den använder språk och kan hantera redskap. Människor är biologiska varelser med förmågan att reproducera sig själva.

Robot: En robot är en intelligent varelse med förmågan att tänka självständigt i flera led. Den är medveten om sin egen existens. En robot är tillverkad av människor. Den lyder alltid en order från en människa. Robotar är maskinvarelser av plast och metall. De kan reproducera sig själva genom tillverkning av nya robotar.

Djur: Ett djur är en ointelligent varelse som styrs främst av sina instinkter. Djur kan i regel inte tänka i flera led och är inte medvetna om sin egen existens i relation till omvärlden. De kan inte planera för framtiden. Ett djur kan endast kommunicera med andra djur genom vissa instinktiva signaler och de använder inte språk. De kan ibland härma människors beteenden och ge ett intelligent intryck. Djur är biologiska varelser med förmågan att reproducera sig själva.

Naturligtvis uppstår det problem när dessa definitioner kolliderar med "försöksdjurens" beteende. Problemet underlättas dock av att bara de primitiva djurskötrobotarna besöker lägren när man hämtar nya

försöksdjur.

I de få fall då en robot blir tveksam till huruvida ett "försöksdjur" verkligen är ett djur rationaliserar den bort bevisen för intelligens. Detta har lett till svåra mentala störningar hos vissa robotar men eftersom alternativet är att erkänna att man har avlivat hundratals "människor", så fortsätter rationaliseringarna. Djuren härmar bara robotarnas beteende, är den officiella förklaringen.

Denna svaghet i robotarnas tankekedja kan utnyttjas av rollpersonerna i äventyret. Det finns en gräns för hur mycket som robotarna kan rationalisera bort.

Robotarna i Genlab Alpha har byggt upp en egendomlig kultur som kretsar runt de döda forskarna på laboratoriet. De betar sig som om forskarna fortfarande levde och styrde över labbet. Robotarna har en nästan religiös inställning till deras skelett. Faktum är att de konsulterar skeletten av forskarna i alla frågor. Robotarna ställer sina frågor så att skelettens tystnad kan tolkas som ett ja-svar.

Rollpersonerna är alla "försöksdjur" från läger nummer 3. Under äventyret måste de finna ett sätt att fly från lägret. De kommer att färdas över vida slätter och djupa klyftor innan de når labbet. På vägen kommer de förmodligen att finna en oväntad vän, som kan ge dem ovärderlig hjälp. Väl framme vid Genlab Alpha väntar dem en svår uppgift. De måste ta sig in i laboratoriet och försöka befria sin stam från robotarnas tyranni.

Upplösningen är kanske lika oväntad som svår. Rollpersonerna måste övertyga de administrativa robotarna om att de alla är intelligenta djur som uppfyller definitionen av en människa. Då kommer robotarna att erkänna sitt misstag och släppa alla "försöksdjur" fria. De kan sedan skapa sig ett samhälle tillsammans, eftersom bägge är i behov av varandra.

Äventyrets början

Läger nummer 3 är omgivet av en tio meter hög stenmur. Den enda porten i muren är omgiven av ett elektriskt stängsel. Två skyddsrobotar är stationerade vid portalen. De ingriper bara om något eller några "försöksdjur" ser ut att försöka fly eller ta sig genom det elektriska stängslet. En liten stålbyggnad i väster innehåller kraftverk och en del maskineri för "djurens" skötsel. Tjocka stålplattor täcker hela markytan inne i lägret, men stålplattorna är täckta med cirka 50 cm jord för djurens trevnad. I sydöst i lägret ligger 8 stycken djurstallar av betong och stålror. De används av de muterade djuren som bostäder. Läger nummer 3 är mer än 150 år gammalt och har blivit mycket slitet av tidens

tand. På flera ställen har muren börjat att falla sönder. De administrativa robotarna är medvetna om problemet och har skickat ut några avancerade reparationsrobotar till lägren under de senaste åren. De två skyddsrobotarna i läger 3 har order att förstöra alla träd som börjar växa över två meters höjd i lägret.

Med jämna mellanrum hämtar en grupp primitiva djurskötrobotar några försöksdjur från lägret. Dessa enkla robotar är oförmögna att förstå att "försöksdjuren" har blivit intelligenta. De reagerar inte på att möbler, vapen, redskap eller liknande är i djurens ägo. När djuren har förts till Genlab Alpha blir de avklädda, rengjorda och fullpumpade med lugnande medel innan de förs till laboratorier. Först där och då ser de mer sofistikerade robotarna dem. Dessa robotar beger sig aldrig ut till lägren. Detta leder till att de inte förstår – eller vill förstå – att "försöksdjuren" har blivit intelligenta. Djuren uppgår för tillfället till 415 individer.

Djuren har bildat en mycket speciell kultur inne i läger nummer 3. Alla djur är FMD. De är indelade i sex klaner (en var för hund, katt, råtta, kanin, apa och ödla) men räknar sig som en enda stam. Stammen styrs av de Äldstes råd, där det sitter en representant för varje klan. Det finns inte mycket att göra i lägret, så en serie komplicerade ritualer har byggts upp kring allt. Innan stammen kan äta, tex, krävs en lång ceremoni för att tacka robotarna – kallade de Gyllene krigarna – för maten. Dessutom har hedersbegreppet blivit mycket viktigt. Vid minsta skymf mot någons heder utbryter en duell. Denna duell är alltid till första blodet. På grund av detta är så gott som alla djur tränade i kampsporter och i att använda primitiva vapen och sköldar. Kulturen lägger stor vikt vid hårdande lekar och självövervinelse och asketism. Den påminner en del om det gamla Sparta i Grekland.

Lägg märke till att djuren inte kan bearbeta metall i någon form. De har en låg teknologisk nivå, jämförbar med en högt utvecklad stenålderskultur. De har ett eget språk. Många av de muterade djuren tillber robotarna och försöker komma bland de "utvalda", som skall föras till det eviga landet av de Gyllene krigarna. Tyvärr upptäcker de alltför sent att de skall användas till medicinska experiment!

- Chi'm kan upplysa rollpersonerna – OM de speciellt frågar efter det – att deras förfäder var mindre, hade kortare liv och verkar ha varit mindre intelligenta.

När rollpersonerna är klara med mötet med de Äldstes råd har klockan hunnit bli 15.00 dag 1. Vädret är soligt och varmt. En kall vind drar ned från norr som en förvarning om den annalkande vintern. Några enstaka, svarta fåglar svävar högt över lägret.

En budbärare för rollpersonerna till djurstall E. Där finns den utrustning som rollpersonerna ska ta med sig på sitt uppdrag. Utrustningen finns på Spelhjälp 1. Ge den till spelarna nu och låt dem välja vilken utrustning de vill ha med sig på sitt uppdrag. Kontrollera sedan att de kan bära sin valda utrustning. Dela ut eventuella avdrag för överbelastning.

När rollpersonerna har valt sin utrustning börjar det egentliga äventyret. Det första problemet som de ställs inför är att fly från läger nummer 3.

Man kan lösa det problemet på flera olika sätt. I beskrivningen av läger 3 redogörs för några lösningar. Det är omöjligt att förutsätta alla möjliga lösningar som en grupp intelligenta spelare kan finna på problemet. Spelledaren får själv bedöma rollpersonernas chans att lyckas med flykten från lägret om de gör det på ett oförutsett sätt. I princip gäller: Lyckas de med att smyga eller att göra det dolt – och om idén är ens marginellt vettig – skall de lyckas med att fly. Det är onödigt att vara alltför hård mot spelarna i början av äventyret.

Beskrivningen av läger nummer 3 är kortfattad och enkel. Spelledaren skall beskriva allt med egna ord. Viss information kan bara fås fram genom ett lyckat användande av en färdighet. En del av informationen är dessutom bara avsedd för SL.

Karta A.

Läger nummer 3.

Nummer 1 på karta B.

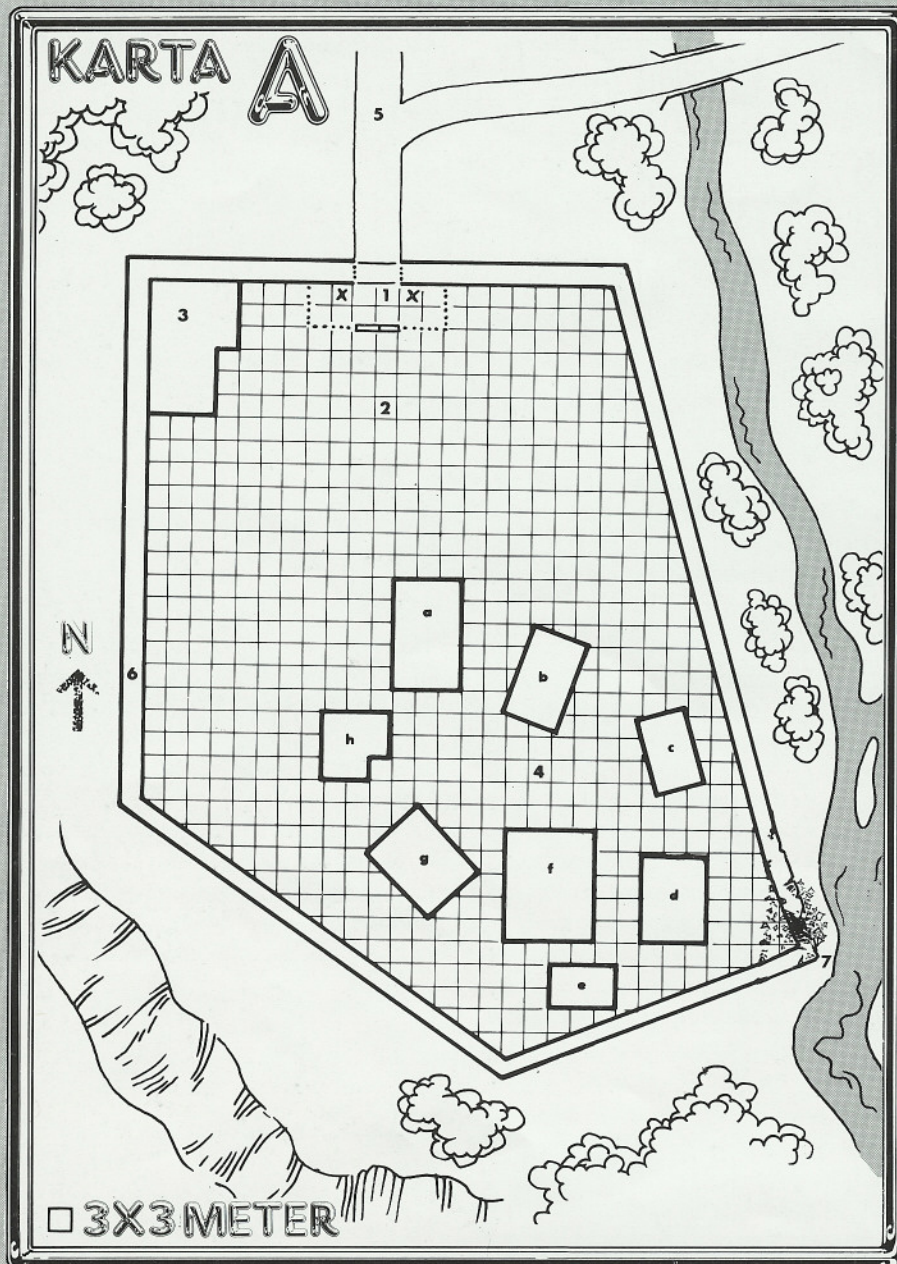
1 Port

Överblick: Mitt på stenmurens norra sida finns en stor, halvcirkelformad öppning. Porten består av en tung ståldörr. Ett kraftigt stängsel omger porten. Det finns en gallergrind i stängslet.

Varelser: Två Gyllene krigare står bredvid porten.

Finna dolda ting: Stängslet sprakar svagt och små blixlar slår ut vid stolparna i stängslet.

SL: Stängslet är elektriskt. Alla rollpersoner som rör vid det tar 4T6 i skada. Skyddsrobotarna vid portalen ingriper mot alla uppenbara flyktförsök de ser. Dörren kan bara öppnas med ett ID-kort typ III+. En av skyddsrobotarna har ett sådant ID-kort. Lyckas rollpersonerna oskadliggöra robotarna kan de ta sig ut genom dörren.



2 Gårdsplan

Överblick: Innanför stenvallen som omger lägret finns en stor jordtäckt gård. Nere i sydöst ligger stammens by. Mitt på gårdsplanen ligger tre vattentråg, ständigt fyllda med evigt färskt vatten. Mot stenvallens nordvästra del finns det en cirka fem meter hög stålbyggnad.

SL: Under ett ca 50 cm djupt jordskikt är hela gårdsplanen täckt med stålplattor. Försöker rollpersonerna att bryta upp dessa larmas skyddsrobotarna vid 1 genast. Nere vid 6 A har dock stålplattorna rostade sönder och larmanordningen fungerar inte längre.

3 Maskinbyggnad

Överblick: I nordväst ligger en cirka fem meter hög stålbyggnad. Det finns inga synliga fönster eller dörrar på huset. På husets södra kortända finns två mattråg avsedda för stammen.

SL: Byggnaden innehåller ett kraftverk som bl.a. genererar mikrovågsstrålningen som driver skyddsrobotarna i lägret. Mattrågen fylls på innifrån huset. Maten levereras från speciella matfarmer runt lägret. Lyckas rollpersonerna med en avledande manöver eller något dylikt, går det att fly över byggnaden.

4 By

Överblick: Stammens by består av åtta djurstallar. Stallarna har två våningar och är delvis öppna mot omvärlden. De är mycket slitna.

SL: Stallarna är tillverkade av betong och rostande stålror. Eftersom de ursprungligen tillverkades för de större försöksdjuren, typ apor och hundar, är de mycket små och trånga för de nuvarande invånarna.

5 Väg

Överblick: En bred väg täckt med sprucken, grå asfalt. Ogräs och växter har

delvis tagit över asfalten. En avtagsväg tar av mot öster, över en bred och strid å.

SL: Vägen rakt fram leder till Genlab Alpha. Avtagsvägen leder till läger 1 och 2. Bron över ån är fallfärdig. Det är uppenbart för rollpersonerna att den faller ihop om de går ut på den. Det går inte att vada över ån; den är för strid.

6 Mur

Överblick: Stenvallen som omger lägret är tio meter hög och tillverkad av svart granit. Den ser slitna ut.

Finna dolda ting: Vid 6 A har muren vittrat så pass mycket att det verkar möjligt att ta sig ut genom den med hårt arbete. Dessutom är området dolt för skyddsrobotarna vid 1.

SL: Endast vid 6 A går det att ta sig genom stenvallen. Vid alla andra punkter finns det ett fungerande larmsystem i muren. Kastar rollpersonerna rep o dyl över muren ingriper robotarna direkt.

När rollpersonerna väl har lyckats med att fly från läger nummer 3 står de inför en lång färd. Förmodligen väljer de att följa vägen mot norr. Detta leder dem till kapitel 2.

Flykten

Rollpersonerna är samtliga födda i läger nummer 3. De har tillgång till informationen om djurens kultur ovan, med undantag för den sista meningen, Spelledaren kan läsa upp resten för dem vid äventyrets början. Rollpersonerna har också fri tillgång till en karta över läger nummer 3. Spelledaren kan förklara vad som är vad på kartan. Beskriv det såsom en grupp osofistikerade vildar torde uppfatta det. Berätta också för spelarna om de Gyllene krigare som då och då för de utvalda till det eviga landet. Svara på de frågor som rör sådant som du anser att rollpersonerna kan känna till.

Äventyret börjar när rollpersonerna blir kallade inför de Äldstes råd. Det är en oväntad ära. Budbärare för dem till stall F, där de Äldste har sitt residens.

Efter en kort tids nervös väntan i ett ljusst rum i djurstallet, förs rollpersonerna till de Äldstes råd. De leds in till ett stort, mörkt rum. När rollpersonernas ögon har vant sig vid mörkret kan de se hur de sex Äldste sitter vid ett stort träbord. De ser strängt på rollpersonerna och tecknar åt dem att komma närmare.

Rollpersonerna blir tillsagda att sätta sig på en låg träbänk framför bordet. En av de äldste – Chi'm, den muterade apan – reser sig och börjar tala:

"Ni har blivit utvalda för ett viktigt uppdrag. Vi har valt ut den främste i varje klan för att ge er en god chans att utföra detta uppdrag. Det ni skall göra kommer att avgöra hela stam-

mens framtid, så jag ska inte slösa tiden med tomma ord. Fakta är följande: De Gyllene krigarna hämtar, som ni alla vet, de utvalda med oregelbundna mellanrum. På senare tid har dock antalet utvalda mångdubblats. För tillfället tar de Gyllene krigarna tre till fyra stammedlemmar per dag. Det innebär att vi alla är utvalda inom 100 dagar!"

Chi'm blänger ilsket på rollpersonerna, nästan som han skyllde allt detta på dem. Efter en kort stunds tystnad fortsätter han:

"Därför har vi beslutat att något måste göras. Vi vet inget om de Gyllene krigarna. Vilka är de? Varifrån kommer de? Vad sker med de utvalda? Ert uppdrag är att svara på de frågorna och att sätta ett stopp för bortförandet av de utvalda. För att kunna göra detta måste ni fly från vår by. Hur ni gör det beror helt på er själva. Vi kan bara ge vissa råd. Som ni kanske inser hänger vår stams existens på er. Svik oss inte!"

Med de orden sätter Chi'm sig tungt i sin

stol. Han ser menande på rollpersonerna och undrar om de har några frågor.

Chi'm och de andra i de Äldstes råd kan ge rollpersonerna följande information, OM frågor ställs av rollpersonerna.

- De Gyllene krigarna vid portalen i muren runt byn ingriper mot uppenbara flyktförsök med stegar, rep o dyl. De kan få de tilltänkta flyktingarna att svimma i några minuter. De som försöker fly släpas till djurstall F och lämnas där av de Gyllene krigarna.
- Muren är i dåligt skick. Det är möjligt att det går att bryta sig igenom den på något ställe. Rollpersonerna måste själva hitta eventuella dylika områden i muren.
- Enligt legenderna ligger de Gyllene krigarnas hemland i norr, många dagars marsch bortom byn. De Äldste vet inget om landet utanför muren, men det sägs att det är farligt där ute. Rollpersonerna bör vara försiktiga.

Karta B. Vägen till Genlab Alpha.

1 a-c: Läger

1 a är nummer 3. De två andra lägren ser i stort sett ut som läger 3, men de är tomma. Alla "försöksdjur" är borta.

2 Bro

Se **obligatoriskt möte 1.**

3 Rasområde

Se **obligatoriskt möte 2.**

4 Ruiner

Se **obligatoriskt möte 3.**

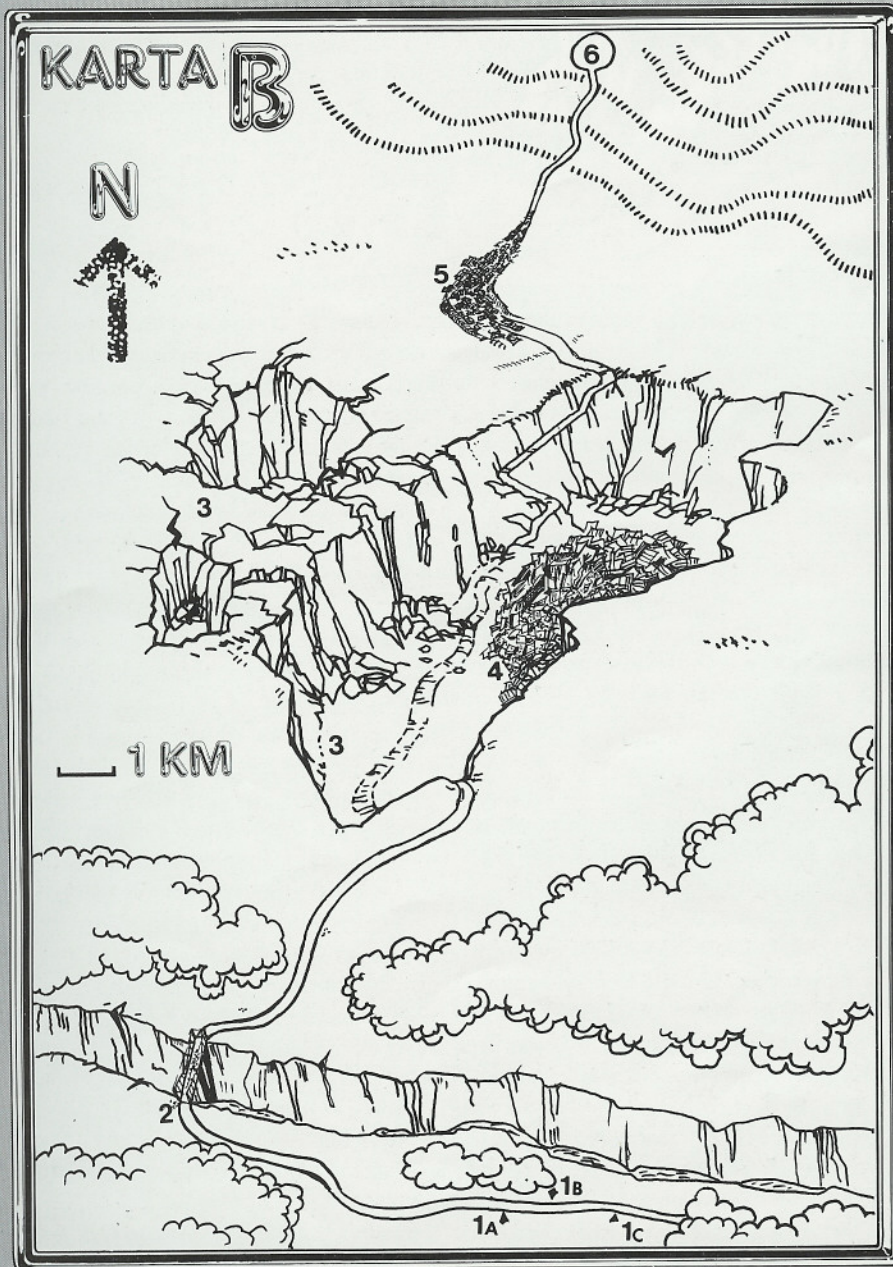
5 Bilkyrkogård

Se **obligatoriskt möte 4.**

6 Genlab Alpha

Genlab Alpha ligger insprängt i ett lågt bergsmassiv.

De obligatoriska mötena nedan sker vid respektive nummer på karta B. När rollpersonerna når fram till ett visst nummer använder du motsvarande obligatoriskt möte.



Resan till Genlab Alpha

Det tar cirka tre dygn att gå till labbet. Under färden råkar rollpersonerna ut för några **obligatoriska möten**. Dessa möten sker vid de numrerade punkterna på karta B.

Medan rollpersonerna beger sig till Genlab Alpha får Spelledaren understryka det faktum att de aldrig varit utanför lägret tidigare. Allt omkring dem är främmande och mycket av det de ser verkar direkt skrämmande. Försök att bygga upp den rätta stämningen av förundran och rädsla bland dina spelare.

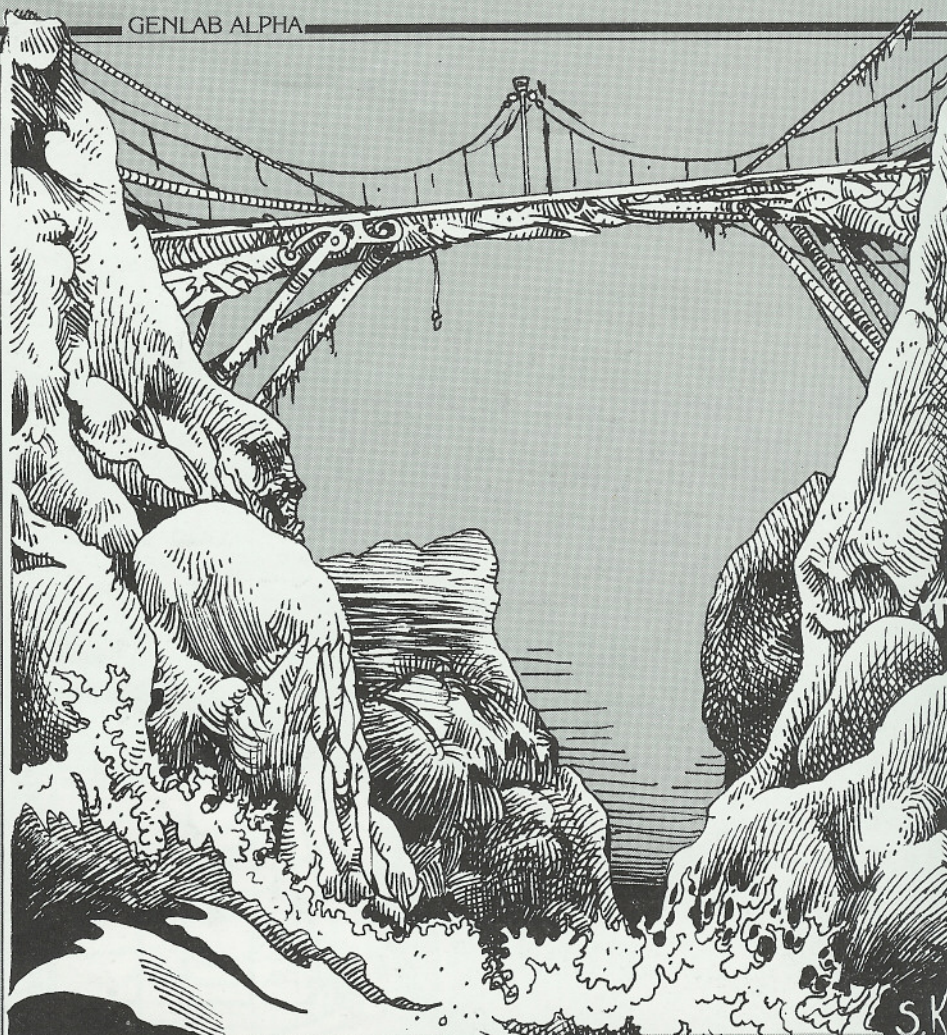
Det är meningen att spelarna själva skall rita sin karta över området de passerar igenom. Rent praktiskt går det till så att spelledaren ger dem ett rutat papper och sedan beskriver hur vägen går. Spelledaren skall också beskriva miljön runt rollpersonerna. Varje gång som rollpersonerna kommer fram till ett nummer (2-5) på karta B sker ett **obligatoriskt möte**.

Mellan klockan 12.00 och 13.00 varje dag passerar en grupp djurskötrobotar mellan Genlab Alpha och läger nummer 3. De för med sig 3-4 "försöksdjur" i en flygbil varje gång. Några minuter innan de kommer fram till rollpersonerna kan man höra ett kraftigt vinande från flygbilens turbiner. Söker rollpersonerna skydd när de hör turbinerna blir de inte upptäckta. Gör de inte det angriper robotarna dem och tar dem tillfånga. Verkar inte spelarna göra en min av att gömma sig, kan du tala om att ljudet påminner mycket om de Gyllene krigarnas magiska flygande vagn. Gömmer de sig inte då förtjänar de sitt obehagliga öde.

Obligatoriska möten

1 Bron

Rollpersonerna kommer fram till en mycket lång bro. Bron är byggd som Golden Gatebron, dvs en stålstomme med kraftiga stål-vajrar som bär upp vägbanan. Bron korsar en mycket strid flod som ligger 40 meter under bron. Bron ser hel ut, men undersöker rollpersonerna den finner de kanske att betongen har vittrats sönder underifrån. Det krävs ett Finna dolda ting-kast för att upptäcka detta. Försöker rollpersonerna gå ut på



betongen rasar bron när de gått cirka 25 meter ut. Har de inga säkerhetsrep hamnar de i vattnet, tar 18 KP i skada av fallet och måste slå ett SMI-kast för att ta sig i land. Misslyckas de dör de drunkningsdöden inom 2T6 SR. De kan räddas med rep. Det krävs då ett SMI \times 3-kast av räddaren för att nå fram med repet och ett SMI \times 2-kast av den nödställd för att få tag i repet i tid.

Inser rollpersonerna faran visar en snabb undersökning att stålstommen fortfarande är bärkraftig. De kan lätt ta sig över floden om de går på stålbalkarna.

2 Rasområdet

Efter cirka en mils marsch över öde, gräsbevuxna slätter når rollpersonerna fram till ett mycket stort rasområde. Det finns ett stort ras rakt fram och två mindre i väster. Rasen bildar tre stora, oregelbundna hål. De är cirka 100 meter djupa. Mitt i det största raset kan rollpersonerna se oerhört förstörda ruiner. Området i väster mellan de tre rasen är synbart livsfarligt att ge sig in i. Det är uppenbart att det är stor risk för att det kan ske nya ras i området.

Går rollpersonerna trots detta in i området måste de slå ett SMI-kast för varje 100 meter de går. När de misslyckas faller de handlöst ned i ett nytt ras och dör. Här låg en enorm gruva innan pesten drabbade mänskligheten. I samband med kriget mellan enklaverna rasade stora delar av gruvan ihop. Rui-

nerna i det stora raset beskrivs i obligatoriskt möte nummer 3 nedan. I väster i det stora hålet har kanten rasat. Rollpersonerna måste gå runt rasområdet. Går de åt öster riskerar de inte att försvinna i ett nytt ras. Robotarnas flygbil flyger bara rakt över raset till den punkt där vägen börjar igen på andra sidan.

3 Ruinerna

Nere i det största hålet ligger några totalförstörda ruiner. Lyckas rollpersonerna ta sig ned här finner de snart att allt är förstört. Tidens tand och ett fall på 100 meter har krossat allt bortom ignekännande. Detta borde spelarna inse. Det var en gång i tiden gruvbolagets kontorskomplex, så ruinerna täcker cirka 200 \times 500 meters yta. En stor mängd jättegetingar har sina bon här. Efter en tids undersökning av ruinerna börjar rollpersonerna höra vinandet av många insekter. Ser de upp, ser de hur några enorma getingar kommer ut ur flera hål i rashålets vägg i väster. Flyr de direkt blir de inte anfallna av getingarna. Stannar de kvar anfalls de av åtta jättegetingar inom 5 SR.

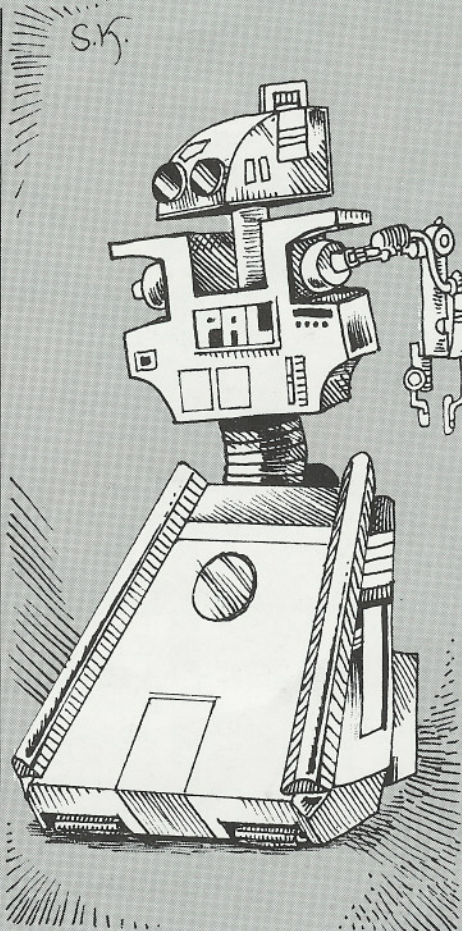
4 Bilkyrkogården

När rollpersonerna har kommit till andra sidan av rasområdet finner de snart vägen igen. Efter cirka 5 kilometers marsch kommer de fram till en egendomlig plats. På vägen står rader med hundratals rostande bilar. I de flesta sitter det ett eller flera skelett. Många

bilar står snett på vägen, som om de försökt fly från något. Under pesten flydde de från en stad, men smittan var redan bland dem och de dog allihop på vägen. Det finns 15% chans att det finns IT3 fynd i varje bil som rollpersonerna undersöker. Se den speciella fyndtabellen i regelboken för mer information. Förmodligen kommer rollpersonerna att börja söka igenom bilarna. Det tar 5 minuter att söka igenom ett bilvrak. Eftersom det finns 473 bilar tar det cirka 39,5 timmar att söka igenom dem alla. Delar rollpersonerna upp sig tar det naturligtvis kortare tid. En bil per rollperson gör att det tar cirka 6,5 timmar att söka igenom alla bilar. Medan rollpersonerna befinner sig vid vraken kommer en ensam robot dit. Det är bäst om roboten kommer dit precis när rollpersonerna gör något uppenbart intelligent – tex listar ut hur ett fynd fungerar. När roboten ser rollpersonerna står den stilla. Allt hänger nu på rollpersonerna. Anfaller de roboten flyr den genast. Roboten återkommer dock en halvtimme senare. Då stannar den på avstånd tills rollpersonerna visar att de är fredliga.

Roboten kallas PAL. Det är en sofistikerad och mycket intelligent service-robot, byggd för att fatta egna beslut.

PAL arbetar för labbet. Han fungerar som en allt-i-allo/teknisk robot. Eftersom PAL ser- var läger nummer tre, har han sett djurens



kultur i läget. Han har börjat misstänka att de har blivit intelligenta. De administrativa robotarna i Genlab Alpha har inte velat tro på

honom. De bortrationaliserade det hela.

Fär PAL en chans försöker han kommunicera med rollpersonerna. När han såg dem här insåg han att djuren har blivit intelligenta. Han vill därför hjälpa dem. Försöker rollpersonerna kommunicera med PAL slår han på en translator som han har inbyggd. (Han behövde den i sitt jobb som servicetekniker i ett multinationellt bolag). Efter cirka en dags stapplande försök lyckas han bygga upp ett fungerande ordförråd i translatorn. Rollpersonerna och PAL kan då prata med varandra.

PAL berättar då om Genlab Alpha, vad man gör där med djuren och varför. Han berättar också att han har försökt förklara att "försöksdjuren" har blivit intelligenta, men att ingen ville tro på detta.

Det är meningen att **rollpersonerna** skall föreslå för PAL att de ska försöka övertyga de administrativa robotarna om att djuren är intelligenta. Ge dem all hjälp. Låt PAL sammanfatta allt han vet, tills spelarna inser vad som måste göras.

Envisas rollpersonerna med att anfalla PAL flyr han för gott. Rollpersonerna har då problem att ta sig in i labbet. Förmodligen kommer rollpersonerna att besluta sig för att bege sig till Genlab Alpha för att befria sin stam. PAL följer med dem och förklarar att han kan hjälpa dem att ta sig in i laboratoriet.

3 Genlab Alpha

Genlab Alpha byggdes år 2057. Det sprängdes in i bergsmassivet av säkerhetsskäl. Karta C föreställer Genlab Alpha.

Robotarna i laboratoriet har byggt upp en egendomlig kultur under århundradena utan mänskliga chefer. Det mest betydelsefulla för en robot är att fullfölja sin grundläggande programmering, dvs att göra det den är tillverkad för. För dessa robotar betyder det att fortsätta med den medicinska forskningen. Det är viktigare än allt annat. Forskningen berör det mänskliga åldrandet eftersom det var de mänskliga forskarnas sista order. Robotarna är nära att lösa problemet. Inom kort kommer de att kunna ge människan evigt liv. (Tyvärr finns det nästan inga människor kvar, men man kan inte få allt). Av denna anledning behöver forskningsrobotarna fler och fler försöksdjur.

Robotarna i Genlab Alpha betar sig fortfarande som om de mänskliga forskarna fanns bland dem och bestämde allt. Det har uppstått en nästan religiös dyrkan av de döda människorna bland robotarna. Människan ses som ett ouppnåligt ideal för robotar. Allt var bra när människor styrde och en dag – när robotarna är värdiga – kommer de tillbaka. Det har gått så långt att vissa robotar börjat härma människors beteenden. Dessa



robotar låtsas raka sig, duscha och äta osv. Även de mer rationella robotarna saknar människorna. Deras liv känns tomma utan dem. Detta har ett samband med att många robotar har råkat ut för mentala störningar på grund av sina misstankar om "försöksdjuren". En positronhjärna är lika känslig som en organisk vad gäller skuld känslor.

Robotarna har en rigorös inre maktstruktur. De tre administrativa robotarna bestämmer allt. De mer avancerade robotarna styr de enklare. Längst ned i maktpyramiden finns de osofistikerade djurskötrobotarna. Allt som robotarna upplever och lär sig anpassas till deras enkelspåriga världsbild. Djuren kan inte vara intelligenta, eftersom de aldrig tidigare varit det. Detta leder till ett katastrofalt dilemma som har förstört många positronbanor hos robotarna:

- Försöksdjuren verkar intelligenta. Är de det, begår vi ett fruktansvärt brott. Vi måste då genast sluta med försöken.
- Men: I så fall har vi avlivat hundratals intelligenta djur under de senaste åren. Ett intelligent djur är lika med en människa. Accepterar vi det kan vi förstöra balansen i våra positronhjärnor. Det kan vi inte riskera.
- Under tiden driver misstanken gradvis oss alla galna.

Robotarna kan alltså inte acceptera att försöksdjuren har blivit intelligenta. Men gör de inte det, blir de alla gradvis galnare.

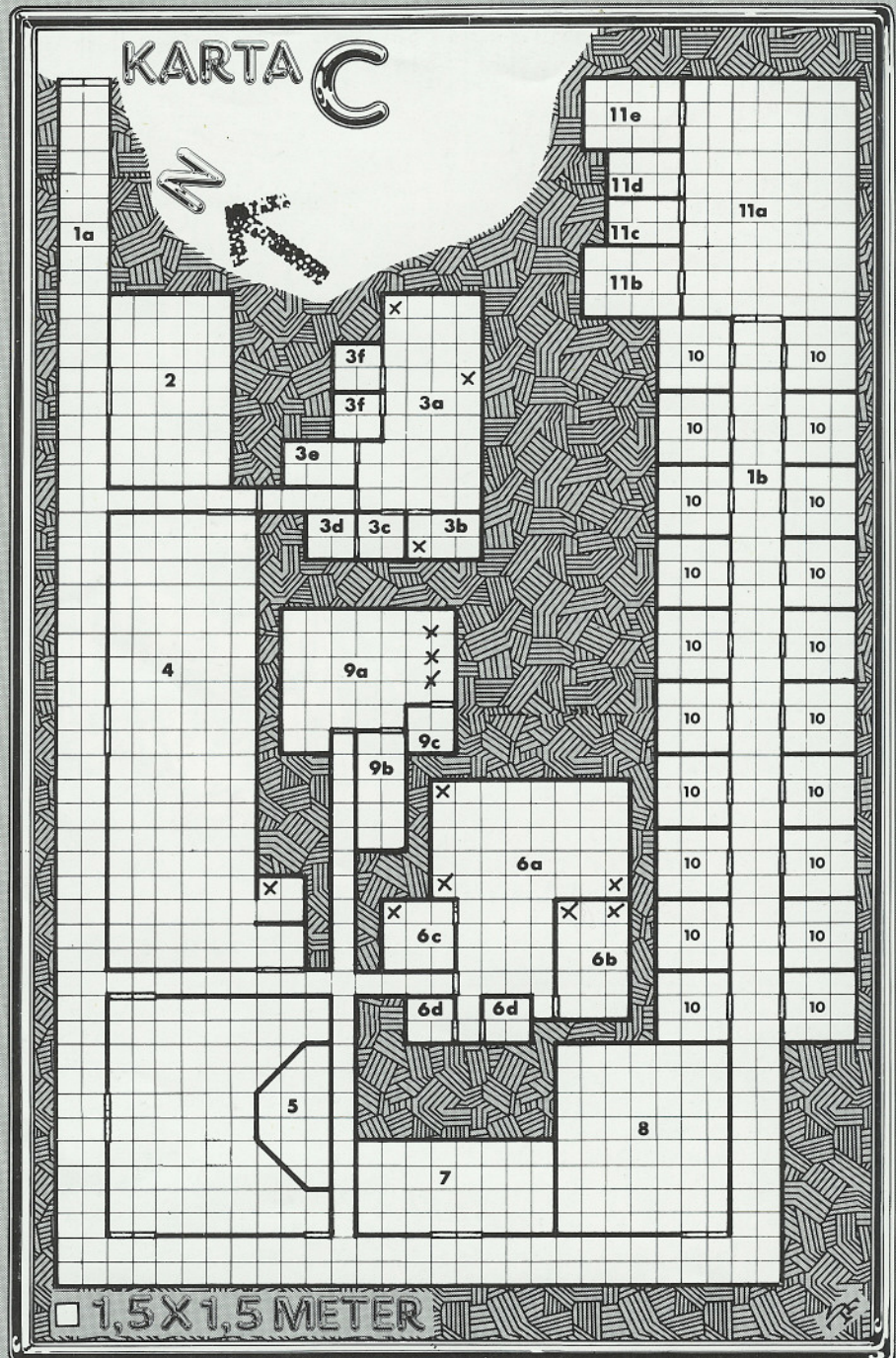
När rollpersonerna kommer fram till labbet finner de bara en slät metall dörr i bergssidan. PAL förklarar att han kan öppna dörren med en inbyggd sändare. Han berättar att rollpersonerna måste följa honom snabbt och tyst så snart dörren glidit upp. Det tar bara några minuter att nå fram till de administrativa robotarna i kontrollcentralen. Där avgörs sedan rollpersonernas öden.

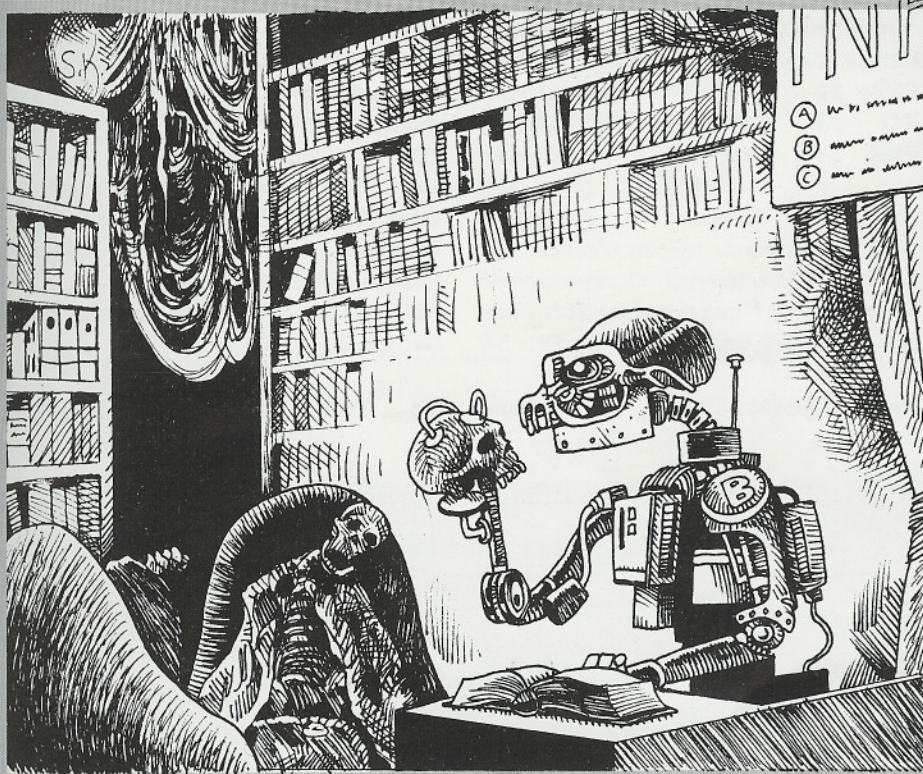
Är inte PAL med kan rollpersonerna inte ta sig in i laboratoriet. De kan då bara vänta på att en robot beger sig in eller ut från Genlab Alpha. Efter tre timmars väntan kommer en robot ut. Rollpersonerna kan då rusa in innan stäldörren långsamt glider igen.

Karta C. Genlab Alpha

Nummer 6 på karta B 1 a-b: Korridor

Överblick: En lång U-formad korridor. Lysremsor löper längs väggarna. Det är mycket varmt och torrt i korridoren. Det finns flera dörrar och några öppningar till mindre korridorer.





SL: Korridoren är luftkonditionerad för att passa robotar. Sidogångarna leder till laboratorier och kontrollcentralen. Det finns en luftsluss vid varje laboratorium. Bara dörrarna till luftslussarna kräver ett ID-kort för att öppnas.

2 Förberedelserum

Överblick: Ett avlångt rum fyllt med ett tiotal vita britsar. På dem ligger fyra nakna muterade katter. De tycks sova djupt. I rummets hörn står fyra metallskåp.

SL: Hit förs alla "försöksdjur" för att förberedas för de olika medicinska experimenten. Djuren sövs, kläs av och blir noggrant rengjorda. De får också kraftiga doser lugnande medel. Det här är en av anledningarna till att robotarna kan förneka att djuren är intelligenta. Skåpen innehåller knivar, saxar, tvättutrustning och diverse sömn- och lugnande medel. De fyra katterna går inte att väcka.

3 a-f: Laboratorium A

Överblick: Den sista dörren leder in i ett stort L-format rum. Det finns dörrar i nord och i väst. Rummet innehåller tre stora arbetsbord av metall. På borden ligger uppskurna djur. De tycks leva fortfarande. Två Gyllene krigare i vita rockar står vid borden. Det finns två stora metallskåp i rummet.

SL: Robotarna slår larm så snart de ser rollpersonerna. Fångas de förs de till rum 2. Rum 3 a, b och c är laboratorier. 3 b och e ser ut som 3 a, fast de är mindre. I 3 b finns det en robot till. Rum 3 c-d är förrådsrum med mediciner och dylikt. Det finns dusch och WC i rum 3 f. Skåpen i rum 3 a, b och c innehåller operationsutrustning. Det här är ett biologiskt laboratorium, därav de uppskurna djuren.

4 Bibliotek.

Överblick: Längs rummets väggar löper välfyllda bokhyllor. Fem bekväma länstolar står bredvid bokhyllorna. I två av stolarna sitter skelett, klädda i tygrester. Vid den södra väggen finns ett litet bås. I det sitter en Gyllene krigare.

SL: Rollpersonerna kan inte läsa någon av dessa vetenskapliga böcker. Roboten i båset är en bibliotekarie. Den är också kraftigt mentalt störd och sitter bara och reciterar Shakespeare hela tiden. Den reagerar inte på rollpersonernas närvaro. Skeletten är resterna av två forskare som dog här i rummet.

5 Aula

Överblick: Ett stort, fyrkantigt rum. Rader av enkla stolar leder fram mot en plattform i rummets södra ände.

SL: Forskarna höll föredrag och dylikt i detta rum. Det finns inget av intresse här.

6 a-e: Laboratorium B

Överblick: Rummet är stort och oregelbundet format. Längs rummets väggar löper datorer och terminaler. Det finns två burar mitt i rummet. De innehåller två muterade apor som tycks vara halvsovande. Det finns dörrar i norr och söder. Tre Gyllene krigare står vid datorerna.

SL: Robotarna slår larm så snart de ser rollpersonerna. Fångas de förs de till rum 2. Rum 6 a-c är laboratorier. Rum 6 b-c ser ut som 6 a, fast de är mindre. Det finns två robotar i rum 6 b och en i 6 c. I rum 6 d finns det duschar och WC. Det här är ett genetiskt laboratorium. Här håller robotarna på med att besegra åldrandet åt människorna.

7 Konferensrum

Överblick: Rummet är avlångt och smalt. Mitt i rummet står ett långt bord omgivet av bekväma stolar. En liten svart låda står mitt på bordet.

SL: Här höll forskarna sammanträden och konferenser. Den lilla svarta lådan är en 3D-projektor. Den sitter fast i bordet. Det finns inget av intresse i rummet.

8 Inneträdgård

Överblick: I rummet finns en välansad trädgård av en egendomlig typ. Små stenrösen står i geometriska mönster bland grönskan. En liten fontän porlar mitt i rummet.

SL: Denna japaninspirerade inneträdgård var högsta mode år 2061. Den ger ett mycket rofyllt intryck och var populär bland forskarna. Robotarna sköter om trädgården minutiöst.

9 a-c: Kontrollcentral

Överblick: Ett stort rum fyllt med dataterminaler och TV-monitorer. Mitt i rummet står ett U-format skrivbord på en rund plattform. Bakom skrivbordet sitter ett skelett i resterna av vita skyddskläder. I söder står tre Gyllene krigare vid varsin terminal. Det finns två dörrar mot väster.

SL: Robotarna är de tre administrativa robotarna. De slår larm så snart de ser rollpersonerna. Fångas de förs de till rum 2. Vad som sker här beror på om PAL är med eller inte. Är PAL med för han rollpersonernas talan. Efter en lång, obegriplig diskussion berättar han för rollpersonerna att de andra robotarna tror att PAL har tränat djuren att härma tal och bära vapen och utrustning. De vill helst avliva rollpersonerna som farliga, men pga vissa små tvivel har de administrativa robotarna gått med på att låta rollpersonerna genomgå ett test. Klarar de mot förmodan testet, har de bevisat sin intelligens. Går rollpersonerna med på det, skall spelledaren ge dem spelhjälp 2: Koden.

PAL förklarar att Koden är översatt av honom till rollpersonernas språk. Löser de bara koden kan de läsa meddelandet. Sedan skall de bara göra vad som står i meddelandet, så ordnar allt sig. För mer information, se Testet nedan.

Har rollpersonerna inte PAL med sig uppstår det problem. Det enda sättet att rädda stammen är att förstöra de tre administrativa robotarna i kontrollcentralen i Genlab Alpha. Förstörs de tre robotarna bryter resten samman. De klarar inte av att välja nya mål för sin existens.

Robotarna frågar alltid skelettet om råd innan de gör något. De två dörrarna leder till datorhallen (9 b) och en toalett (9 c).

10 Sovrum

Överblick: Tjugo identiska sovrums. I vart

och ett finns det en säng, ett bord med en stol och ett skåp. Dessutom finns det en kombinerad stereo/video i varje rum. Det finns skelett i tre av rummen. Det finns inget av intresse här.

11 a-e: Mäss

Överblick: Rummet är mörkt och dammigt. Fyra runda bord finns i rummet, omgivna av bekväma fåtöljer. Det finns dörrar i norr. På golvet ligger mängder med skelett i klädtrasor.

SL: I mässen tog de flesta av Genlab Alphas forskare sina liv med gift när smittan hade kommit in. Av den anledningen går aldrig robotarna in här. Det finns en trasig Autochef i sydöst. Rum 3 b-e innehåller diverse trasiga elektroniska spel.

Allmänt

Går larmet någonstans i laboriet kommer samtliga robotar dit inom 2T6+2 SR. Fångas några rollpersoner förs de till rum 2. Efter ett tag kommer de tre administrativa robotarna för att undersöka de fångade djuren. Rollpersonerna har då en chans att angripa dem utan vapen. Det finns inga andra robotar i rum 2 vid det tillfället.

Laboriet får sin energi från en mycket effektiv fusionsreaktor långt under berget. Det finns gott om bränsle.

Testet

Testet är avsett att en gång för alla avgöra om rollpersonerna är intelligenta eller inte. Det kontrollerar om de har ett språk, om de har ett jag-medvetande och om de kan tänka i flera led. Spelarna måste lösa detta på egen hand. Lyckas de blir alla robotar förtvylade av skam. Fyra av de vanliga robotarna slutar att fungera när deras positronhjärnor bryter ihop. Alla "försöksdjur" blir omedelbart frigivna. Robotarna erbjuder sig att hjälpa stammen på alla sätt de kan. Misslyckas rollpersonerna avlivas de. Hela deras stam används sedan för medicinska experiment.

Kodens originaltext är som följer:

"Den som sitter till höger om den av er som skriver ned detta, skall resa sig upp. Gå sedan till glasskärmen med märkta fyrkanter bredvid er. När du är där skall du trycka ned fyrkanterna märkta med tecknen "HELP" och "RTN". Du kommer att se en lista med fem avsnitt på glasskärmen. Välj det fjärde, genom att röra vid glasskärmen över det avsnittet."

Rollpersonerna

Renha'at av rättornas klan

STY 11	SMI 14	MST 15
INT 13	STO 8	KP 25
PER 14	FYS 17	

Färdigheter: Hoppa 60%, Klättra 70%, Lyssna 26%, Första hjälpen 40%, Gömma sig 70%, Stjäla föremål 5%, Finna/desarmera fällor 5%, Finna dolda ting 20%, Finna ätliga växter 5%, Jaga & spåra 5%, Rida 5%,

Vapen & Sköld	Att	Par	Skada	Abs	Vikt	BV	Räckv	Eldh
Klubba	85%	85%	1T8+1	—	2	8	—	—
Kastspjut	80%	—	1T8	—	1	6	11 m	—
Sköld	—	70%	—	12	2	—	—	—

Fehak av kaninernas klan

STY 14	SMI 11	MST 16
INT 10	STO 8	KP 24
PER 15	FYS 16	

Färdigheter: Hoppa 45%, Klättra 56%, Lyssna 20%, Första hjälpen 30%, Gömma sig 55%, Stjäla föremål 5%, Finna/desarmera fällor 5%, Finna dolda ting 5%, Finna ätliga växter 85%, Jaga & spåra 5%, Rida 5%,

Vapen & Sköld	Att	Par	Skada	Abs	Vikt	BV	Räckv	Eldh
Stålrör	85%	85%	1T6+2	—	2	12	—	—
Slunga	95%	—	1T8	—	1	—	STY m 1	—
Sköld	—	65%	—	12	2	—	—	—

Smyga 60%, Simma 5%, Stridskonst/självförsvar 70%, Dyrka upp lås 5%.

Mutationer: Immunitet mot radioaktivitet, gifter och sjukdomar, Skapa magnetism.

Klass: FMD

Yrke: Krigare

Vikt: 55 kg

Längd: 155 cm

Ålder: 24 år

Bärförmåga: 11

Smyga 65%, Simma 5%, Stridskonst/självförsvar 90%, Dyrka upp lås 5%.

Mutationer: Pansarartad hud.

Klass: FMD

Yrke: Krigare

Vikt: 55 kg

Längd: 155 cm

Ålder: 21 år

Bärförmåga: 14



Sebon av apornas klan

STY 11 SMI 14 MST 16
INT 11 STO 13 KP 25
PER 18 FYS 12

Färdigheter: Hoppa 60%, Klättra 95%,
 Lyssna 25%, Första hjälpen 80%, Gömma
 sig 50%, Stjäla föremål 5%, Finna/desar-
 mera fallor 5%, Finna dolda ting 20%, Finna
 ätliga växter 5%, Jaga & spåra 45%, Rida 5%,

Vapen & Sköld	Att	Par	Skada	Abs	Vikt	BV	Räckv	Eldh
Tvåhandsstav	65%	70%	2T6	—	2	6	—	—
Kastspjut	70%	—	1T10	—	1	—	STY m	—
Sköld	—	75%	—	12	2	—	—	—

Aidan av katternas klan

STY 11 SMI 16 MST 14
INT 16 STO 7 KP 25
PER 13 FYS 18

Färdigheter: Hoppa 55%, Klättra 85%,
 Lyssna 32%, Första hjälpen 44%, Gömma
 sig 50%, Stjäla föremål 5%, Finna/desar-
 mera fallor 5%, Finna dolda ting 30%, Finna
 ätliga växter 5%, Jaga & spåra 60%, Rida 5%,

Vapen & Sköld	Att	Par	Skada	Abs	Vikt	BV	Räckv	Eldh
Tvåhandsstav	90%	75%	2T6	—	2	6	—	—
Slunga	55%	—	1T8	—	0,5	—	STY m	1

Temtak av ödlornas klan

STY 17 SMI 11 MST 15
INT 15 STO 17 KP 28
PER 13 FYS 11

Färdigheter: Hoppa 40%, Klättra 30%,
 Lyssna 30%, Första hjälpen 25%, Gömma
 sig 35%, Stjäla föremål 5%, Finna/desar-
 mera fallor 5%, Finna dolda ting 30%, Finna
 ätliga växter 5%, Jaga & spåra 5%, Rida 5%,
 Smyga 45%, Simma 75%, Stridskonst/självs-

Vapen & Sköld	Att	Par	Skada	Abs	Vikt	BV	Räckv	Eldh
Stålrör	95%	80%	1T6+2	—	2	12	—	—
Kastspjut	65%	—	1T10	—	1	—	STY m	1
Sköld	—	80%	—	12	2	—	—	—

Nebrakat av hundarnas klan

STY 15 SMI 18 MST 12
INT 11 STO 15 KP 28
PER 18 FYS 13

Färdigheter: Hoppa 75%, Klättra 30%,
 Lyssna 95%, Första hjälpen 35%, Gömma
 sig 95%, Stjäla föremål 75%, Finna/desar-
 mera fallor 40%, Finna dolda ting 40%,
 Finna ätliga växter 5%, Jaga & spåra 80%,
 Rida 5%, Smyga 60%, Simma 5%, Strids-

Vapen & Sköld	Att	Par	Skada	Abs	Vikt	BV	Räckv	Eldh
Stålrör	75%	70%	1T6+2	—	2	12	—	—
Slunga	60%	—	1T8	—	1	—	STY m	1
Sköld	—	60%	—	12	2	—	—	—

Smyga 65%, Simma 5%, Stridskonst/självs-
 försvar 40%, Dyrka upp lås 5%.
Mutationer: Riktningsknöl
Klass: FMD
Yrke: Helare
Vikt: 70 kg
Längd: 175 cm
Ålder: 34 år
Bärförmåga: 11

Smyga 85%, Simma 5%, Stridskonst/självs-
 försvar 50%, Dyrka upp lås 5%.
Mutationer: Energikropp, Radar.
Defekter: Fysiskt sammanbrott
Klass: FMD
Yrke: Krigare
Vikt: 55 kg
Längd: 155 cm
Ålder: 25
Bärförmåga: 11

försvar 70%, Dyrka upp lås 5%.
Mutationer: Energikropp, Eldkastare,
 Gälarsimhud.
Defekter: Dåliga griporgan.
Klass: FMD
Yrke: Krigare
Vikt: 85 kg
Längd: 190 cm
Ålder: 26 år
Bärförmåga: 17

konst/självsförsvar 40%, Dyrka upp lås 5%
Mutationer: Immunitet mot radioaktivitet,
 gift, sjukdomar, Eldkastare, Fotosyntes.
Defekter: Underligt utseende.
Klass: FMD
Yrke: Spejare
Vikt: 75 kg
Längd: 180 cm
Ålder: 21 år
Bärförmåga: 15

Robotarna

Djurskötrobotarna motsvarar skyddsrobo-
 tar med INT 5. Alla andra robotar i Genlab
 Alpha motsvarar standardskyddsrobotar
 med INT 15. Det enda undantaget är de ad-
 ministrativa robotarna. De har INT 17 men
 ingen beväpning.

Spelhjälp 1: Utrustning

Föremål	BEP	Antal
Varm tröja	—	10
Överrock	1	5
Vinterrock	1	6
Skinrock	1	2
Läderstövlar	—	6
Fackla	0,25	30
Stearinljus, 6 st	0,25	10
Elddon	—	5
Filt	1	10
Liten säck (2 BEP)	—	20
Liten ryggsäck (3 BEP)	0,5	3
En veckas proviant	3	15
Stor fältflaska (0,5 l)	0,5 (fylld)	10
Stort vattenskin (8 l)	8 (fylld)	2
Rep (10 m)	3	10
Änterhake	0,25	2
Normal träsköld	2	10
Härdat läder	3	8
Blyrör (stålrör)	2	5
Tvåhandsstav	2	3
Klubba	1	10
Kastspjut	1	5
Slunga ¹	1	10

¹ 20 stenar = 3 Bip

Spelhjälp 2: Koden

CDM RNL RHSSDQ SHKK SÄFDQ NL CDM
 ÖU DQ RNL RJQHUIQ MDC CDSSÖ,
 RJÖKK QDRÖ RHF TOO. FZ RDCÖM
 SHKK FKÖRRJÄQLDM LDC LÄQJSÖ
 EXQJÖMSDQ AQDCUHC DQ. MÄQ CT ÄQ
 CÄR RJÖKK CT SQXBJÖ MDC EXQ-
 JÖMSDQMÖ LDC SDBJMDM "GDMO"
 NBG "QSM". CT JNLLDQ ÖSS RD DM
 KHRSÖ LDC EDL ÖURMHSS OZ FKÖRR-
 JÄQLDM. UÄKI CDS EIÄQCD FDMNL ÖSS
 QÄQÖ UHC FKÖRRJÄQLDM ÄUDQ CDS
 ÖURMHSSDS.

Lösning: Koden är alfabetet förskjutet ett
 steg åt höger. Ö=A, B=A, C=B osv.

