

**Subsonic Dreams.**

# Subsonic Dreams

## (c) Boningen. 2004

Idé:

Joakim Andersson och Johan Nordinge

Konstruktion:

Boningen

Illustrationer:

Simon Mårtelius

Idéer, kommentarer och synpunkter:

olav@telia.com

### Om scenariot

Scenariot försöker i görligaste mån fånga den stämning som finns i William Gibsons böcker. Upptakterna och miljöbeskrivningarna är inte tänkta som högläsningstexter, även om det inte finns något tungt vägande argument för att de inte skulle kunna fungera som sådana. Istället finns de där för att försöka förmedla rätt känsla till läsaren. Om du redan är välbekant med Gibson kanske det räcker med att bara läsa delarnas manus.

I scenariot finns ett antal tips till dig som leder spelet. De är absolut inga anmodningar eller riktlinjer, utan helt enkelt tips som förhoppningsvis kan vara till hjälp om du känner att du är i behov av sådan. För dig som är erfaren spelledare kommer tipsen troligtvis kännas värdelösa eller fåniga. Hoppa över dem. Gör vad du vill med scenariot, så länge slutprodukten är något som både du och spelarna uppskattar. Det är faktiskt bara det som räknas.

### Tips till spelledaren

Scenariot är kort. Tänk igenom varje moment, så att varje minut är så givande som möjligt.

Spela med spelarna, var en del av deras karaktärer. Eftersom antalet spelledarpersoner är kraftigt begränsat, ibland kanske obefintligt, och miljön relativt statisk får du vara delaktig på andra vis. Lägg fram förslag

och resonera. Viska tankar eller känslor. Regissera, eller låt bli och lita på att spelarna faktiskt är mer intresserade av att handlingen drivs åt rätt håll än du. Låt scenariot ta slut medan det är roligt.

Använd rummet. Bygg en kaktus av klädhängaren. Göm er under bordet. Spela i realtid, eller tänj på realtiden genom att rita en egen klocka. Sitt inte för länge på samma plats. Låt spelarna hjälpa till att konstruera er scen.

Låt spelarnas ord gälla för sanning. Svara inte på frågor. Ställ frågor som spelarna får besvara själva. Skulle en spelare säga något som är totalt opassande, ändra tillbaka genom att använda de andra spelarna, eller genom att låta det sagda vara en upplevd sanning som inte klarar en objektiv prövning. Det är inte deras scenario, men ni är alla delägare.

### Om karaktärerna

Karaktärerna som finns saknar värden. Dessutom saknar de nästan helt karaktärsbeskrivning i termer av personlighet, utseende, utrustning. Istället är karaktärsbeskrivningarna en glimt av varje karaktär, i form av en kort berättelse och/eller *erlebte rede*. Tanken är att spelarna själva, utifrån några högst obetydliga ledtrådar, skall bli delaktiga i skapandet av sin karaktär. Detta gör också att när karaktärer dyker upp en andra gång kommer deras gestaltning speglas av hur den nya spelaren uppfattade karaktären när den gestaltades av en annan spelare.

Således är det viktigt att du som spelleder delar ut karaktärerna med omsorg. Du bör tillse att 1) de mest bärande rollerna alltid finns med, 2) varje spelare får gestalta så varierade roller som möjligt.

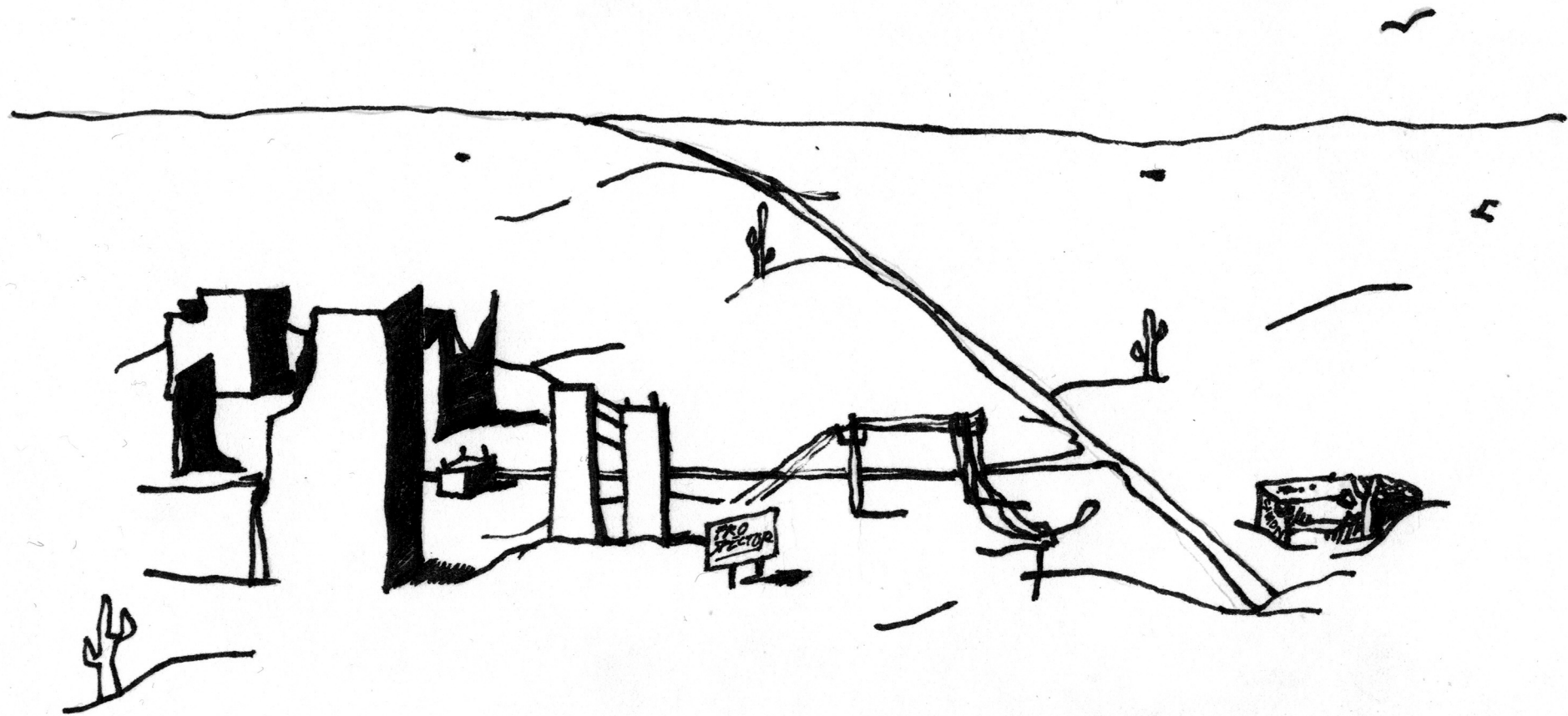
Nedan följer några konkreta tips.

A Vid tre spelare, tillse att dessa spelar (åtminstone) de tre första karaktärerna.

B Vid fyra eller fem spelare, tillse att den/de spelare som är datorprogram i del två är Peter i antingen del ett eller tre.

C Dela ut karaktärerna så att ingen spelar samma roll två gånger.

1.



# Helvetet i öknen

## Roller

### Huvudkaraktärer

Peter Hammond (Operationsledaren)  
Lee Gardner (Övervakaren)  
Abraham Fletcher (Vännen)

### Övriga karaktärer

Stephen Lucas (Teknikern)  
José Sanders (Vapenexperten)

### Bifigurer

Hakajiro Shinji (Läkare)  
Ikuja Marimoto (Läkare)  
White trash-familj

## Upptakt

Den ena långtradaren var av typ Mack Power Train Atlas och hade allvarliga skador längs hela förarhytten. Framrutan hade spruckit upp i oräkneliga glasfragment, fortfarande ihopkopplade med varandra genom sitt plastartade ytskikt. Motorhuvens högersida var kraftigt tilltryckt och de åtta xenonstrålkastarna skelade åt alla håll. Paniksvarta gummispår repade den dåliga asfalten, ett sjuttiototal meter från där vänster framhjul sprack. Företagsloggan längs sidan som nu låg uppåt på vägbanan avslöjade inget om fordonets innehåll, bara att man fraktade allehanda gods över hela den amerikanska kontinenten. Immerman Shipping. Den andra långtradaren hade klarat sig bättre, men bara hjälpligt. En hjulaxel var knäckt, och det våldsamma stoppet hade fått släpet och hytten att vika så att den nu stod lätt lyft, i en omöjlig vinkel som en bruten nacke.

Den sjunkande solen blev till glödande reflexer i glassplitter, avslitna backspeglar och ännu stilla roterande navkapslar, svajade spefullt över omgivningen: döda, övergivna betongfasader, isoleringsmassa och armeringsjärn. Öknen var fortfarande obarmhärtigt varm.

Deras synkroniserade klockor slog 17.00 när de kolliderade med varandra. Exakt 32 minuter senare, när temperaturen sjunkit med fyra grader klev de sex passagerarna ut. Om tio minuter skulle ett satellitfoto tas över området, så det gällde att arbeta fort.

## Miljö

Det är tveksamt om väg 84 någonsin varit trafikerad. Och efter att Metropolitan Expressway breddades till åtta körfält är de enda som åker här enstaka långtradarchaufförer på betafenetylamin, beväpnade rymlingar och av och till någon Marco-zapatistisk stridsvagnskonvoj.

Öknen breder ut sig i alla riktningar, långt förbi horisonten. Solen hänger övermogen, tre fingerbredder ovanför Sierra Madre Occidentals torrt nikotingula kullar i väst, gammal och darrig. Vassa skuggor skär avgrundsmörka revor den heta, flimrande kvällen; sträcker sig långtande bort, mot den annalkande nattens svalka.

Den gamla, tärda vägen löper förbi några asbestgrå betongskelett, rester av en framtidsförort som kom av sig. Femtio meter bort, nästan parallellt med vägens projektilraka sträckning kryper en uttorkad flodbädd fram. Ett par döda träd står vid den forna stranden, ytterligare några ligger omkullblåsta. Genom breda sprickor i betonghusens grunder och vägens giftiga syntetbeläggning växer knotiga buskar med mer taggar än blad. Enstaka agavedungar, någon kaktus. I övrigt bara torr, död jord.

Några seglivade Tudor-solceller får tvåhundrafemti volt att surra och knastra i den ökenheta transformatorstationen. Vindbyarna rasslar av torra grenar, platsopor och flagnad Alcro. En stor reklamskylt visar stolt upp visionen av staden, så som den skulle blivit.

ProSpecter bygger 200 000 nya bostäder. Klart hösten 2011.

Sandbeiga bokstäver, träd och vita tjugofemvåningshus. Ett politiskt korrekt leende par, med ett adopterat barn vinkar välkomna. Allt är solblekt och kraftlöst, utom parets keramiskt vitglänsande tänder.

## Manus

### Det viktigaste är

att allt går fel i slutet – de har blivit upptäckta.  
att Operationsledaren får med sig Dottern ur planet.  
att spelarna förblir ovetande om att det inte är Murdoch Alexander som sitter i glidflygplanet.

Apostle corp har i hemlighet kontaktat professor Murdoch Alexander och erbjudit honom en anseelig summa för att hoppa av sitt nuvarande arbete

hos Biodune System och istället börja arbeta för Apostle. I flytten skall Alexander ta med sig alla sina tidigare forskningsresultat och patent. Avhoppet skall ske genom att Alexander rymmer från Biodunes forskningscentrum med ett ultralätt glidflygplan. Väl på säkert avstånd från Biodunes anläggning skall Alexander mötas upp av ett speciellt fritagningsteam.

Fritagningsteamet anländer samma dag i två lastbilar och en svävare. Deras uppgift är att föra Alexander vidare i säkert förvar, samt att avleda eventuella förföljares uppmärksamhet för att underlätta Alexanders flykt. Eftersom Apostle har anledning att tro att Alexander kommer vara märkt finns två japanska läkare på plats i ett mobilt labb. Innan Alexander förs iväg skall läkarna göra en snabb hälsokontroll och avlägsna spårutrustning, såväl som eventuella fientliga element som Alexander har inopererade. Därefter förs Alexander iväg med svävaren, medan resten av teamet hämtas upp av en V3 Bouncer Jumpjet.

Under hela operationen måste största försiktighet vidtagas, eftersom området fotograferas av en övervakningssatellit som passerar över området var tionde minut.

#### Avslutning

Scenen tar slut när personalen når fram till glidflygplanet.

### Planen för uppdraget, minut för minut

- 17:00 Lastbil Mack PT Atlas och lastbil Toyota Mammoth kolliderar.
- 17:32 Förberedelserna påbörjas
  - Rigga labb
  - Säkra ström
  - Säkra området
  - Ordna en landningsbana
  - Upprätta kommunikationer
  - Kamouflera alla upprättade stationer
  - Ordna vakthållning
  - Förbered gömställe för planet
- 17:35 Svävare, Mitsubishi Free Roamer mk5, når kollisionplatsen.
- 18:20 Glidflygplanet anländer
- 18:33 Jumpjeten, Lockheed Martin V3 Bouncer anländer. Uppbrott.

### Helvetet bryter lös, minut för minut

Allt går enligt spelarnas planer fram till klockan 18:10, då första tecknen på att något gått snett skymtar. Det första som händer är att kontakten med jumpjet-planet, som skall hämta personalen från platsen, bryts.

- 18:10 Kontakten med jumpjet-planet bryts.
- 18:12 Övervakningssatelliten passerar
- 18:18 Glidflygplanet kommer in för landning.
  - Vakten uppmärksammar rörelser i sanden
  - Strömmen slås ut
- 18:20 Glidflygplanet misslyckas landa, försöker igen.
- 18:22 Glidflygplanet kraschlandar
  - Övervakningssatelliten passerar
  - Massiv skottlossning

Observera att detta är det **verkliga** händelseförloppet, medan spelarnas tidslinje (presenterad ovan) är det **planerade** händelseförloppet. Jumpjet-planet och dess försträrkning kommer inte.

Observera att planets passagerare inte är Murdoch Alexander (Avhopparen), utan Julie Alexander (Dottern). Detta går dock inte upp för spelarna förrän i del tre.

### Händelser

#### Labbet

Labbet består av två lufttäta moduler av mimetisk polykarbon, vilka sätts samman med hjälp av snabbkopplingar. Därefter måste väggarna mellan de två modulerna avlägsnas, och det förpackningsskum som hållit instrument och apparatur hela under kollisionen lyfts ur.

Det sista steget är att koppla in labbet till en strömkälla, och tillse att alla instrument är kalibrerade.

Under hela proceduren är det viktigt att all personal som går in i modulerna bär skyddskläder, för att den aseptiska miljön skall bibehållas så att Alexanders hälsa inte äventyras vid den snabba operationen.

När labbet är aktiverat kommer ytskiktet anta ungefär samma färg och utseende som omgivningen, vilket gör det mycket svårt att upptäcka.

### Hakajiro Shinji/Ikuja Marimoto (Läkarna)

Skytteln från Kyoto hade varit luftkonditionerat bekväm. Lastbilen var den raka motsatsen. Mr Lee körde med nedvevade fönster, så att ökensanden virvlade in och fastnade i håret, öronen och kläderna. Varje försök att sova omintetgjordes av radion, den konstiga populärmusiken knastrade som sanden mellan tänderna. Ni var inte införstådda med varför det var nödvändigt att operationen måste ske här ute, men labmodulerna från Sony tålde det mesta och ni var övertygade om att deras förtjänster snabbt skulle framgå, oavsett vem det var som skulle opereras. Oftast rörde det sig om celebriteter i miljard Yen-klassen, men ni hade också varit med om militära skyddsobjekt eller hemliga prototyper av olika slag. Som Hakajiro Shinji såg det var språket det enda problemet. Mr Lee talade visserligen pinyin med förståligt uttal, men han hade under resans gång inte verkat särskilt pratsam och ni ville inte verka oartiga. Ni hade internationellt gott rykte, och ville inte smutsa ned detta, även om det innebar att uthärda lastbilens dåliga komfort. Troligtvis skulle ni omsider bli varse vem eller vad det handlade om, och var ni bara korrekta och vänliga skulle det gå bra – även om det rörde sig om någon i Japan okänd stjärna. Marimoto gjorde en minnesanteckning om att se till att nästa kontrakt innehöll en bekvämlighetsaspekt. Ni var trots allt specialister.

#### Tips

Låt tolken ställa frågor få svar på låtsasjapanska, som han sedan får tolka till resten av gruppen.

#### Läkarna

Läkarna som skall utföra ingreppen är specialister från Kyoto, ytterst kompetenta men också mycket dåliga på engelska.

Efter att labbet satts samman, kommer läkarna att se till att allt är i ordning där inne. Genom plexiglasfönster i luftslussarna kan utomhuspersonalen ha insyn i labbet, och högtalarutrustning möjliggör kommunikation genom kolfiberväggarna.

Det är dock lämpligt att ha briefing med läkarna innan de begivit sig in i modulen, eftersom deras minst sagt bristande kunskaper i engelska gör vissa saker svärförklarade.

De japanska läkarna vill ha så detaljerad information som möjligt om vilken utrustning som kan tänkas påträffas i Alexander, och dessutom undrar de över hur det är tänkt att de skall ta sig från platsen, när hämtningen kommer och varför inte alla åker i samma farkost som målet.

#### Ström

Att koppla in sig på de solströmsaggregat som finns erbjuder inte några större problem för någon med utbildning inom elektronik. För nödfall finns också en propandrivna generator, samt en spänningsomvandlare för att koppla in generatorn till labbet. Användandet av generatorn är dock inte att föredra, eftersom den kommer att generera onödig värme, vilket skulle kunna spåras av övervakningssatelliterna.

Solströmsaggregatet fungerar utan problem, med enbart obetydliga spänningsfall.

18:18 Strömmen bryts helt, samtidigt som glidflygplanet går ned för landning. Endast nödbelysning skänker något ljus åt försöken att koppla om elektriciteten.

#### Kommunikationer

Kommunikationsanläggningen erbjuder inga svårigheter att ställa upp. Över NBCs satelliter kan markpersonalen kontakta Jumpjeten och också pejla det inkommande glidflygplanet. Det enda som märks av kontakten är smärre störningar i pågående TV-program i området, och så länge enbart begränsade datamängder överförs borde ingen fatta misstanke.

18:10 Kontakten med jumpjet-planet bryts.

#### Landningsbana

För att underlätta glidflygplanets inflygning, såväl som landning, måste en landningsbana märkas ut. Då mörkret kommer att falla 18:07 finns både magnesiumflares och laserguidning med i utrustningen. Med hänsyn till övervakningssatelliten kan lystavarna och guidesystemet inte tändas förrän planet är i närheten, och måste dessutom släckas direkt därefter.

Terrängen runt den övergivna staden är platt ända bort till de avlägsna bergen, men på grund av vegetationen är vägen troligen det bästa stället

att upprätta en landningsbana på. Enda nackdelen är att ifall något går snett finns risken att planet kolliderar med de ofärdiga husen eller med lastbilarna och fritagningsteamets mobila labb.

*Område/Vakthållning*

Ganska snart står det klart för personalen att de inte är ensamma i öknen. I ett av husen bor en ung familj, och utanför huset vid sidan om står deras bil parkerad.

Familjen måste likvideras snabbt och effektivt, eftersom fritagningsteamet inte vill dra till sig onödig uppmärksamhet.

18:18 Vakten uppmärksammar rörelser i sanden, samtidigt som glidflygplanet är på väg ned.

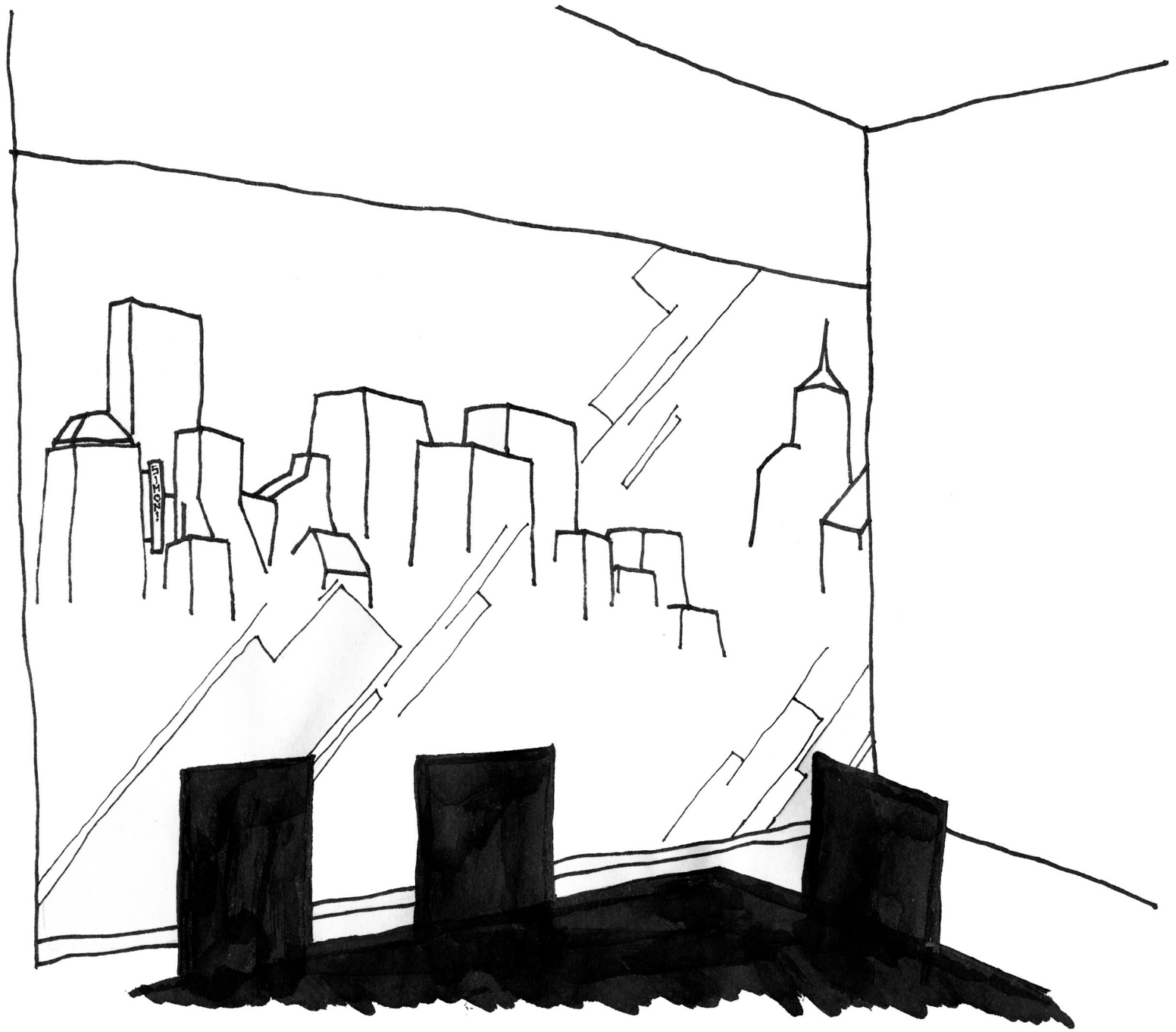
### **Tanni/Sal/Josh/Kevin (White trash-familjen)**

Hukad vid en gammal bildrörsteve med transparent blåa menyer satt Tanni, bläddrade svärande bland tyska ord med brett utspärrade fingrar för att inte hindra nagellacken från att torka. På soffbordet i plast stod tre halvätta cup noodles, bredvid en påse med bakeoff-bagels från Walmart som obevekligt torkade. En smutsig Colt skröpade mellan brödsmluror och förpackningsplast. På den billiga soffan med skärande färger, moderna för femton år sedan, låg Sal, däckat blek. Hennes treåriga son satt byxlös och hukad, försjunken i sig själv mellan det grova nedfallna murbruket. Av och till sköt han några låtsasskott med den avlångt gröna plexiglasbit han hittat på våningen under. Luften var kvalmig av hetta, Benson & Hedges och den fräna lukt som bildades när hallondoften från tvättbaljans kalk- och tensidergrumliga vatten mötte stanken från den ickefungerande toaletten.

Josh satt tomt stirrande framför den flimriga bilden. I högra handen höll han en fingerljummen San Miguel, den vänstra rörde sig håglöst under Sals kläder. Då och då skrapade hennes tafatta armar över hans – de ljusgröna huddiskarna och melanombruna leverfläckarna bildade ett kamouflagemönster.



**2.**



# Vår man i Cyberspace

## Roller

### Huvudkaraktärer

Abraham Fletcher (Vännen)  
Murdoch Alexander (Avhopparen)  
Dave (Mannen på utsidan)

### Övriga karaktärer

Fitzgerald (Juristen)  
Blotch (Vakten)  
Ichi (Svart is)  
Ni (Svart is)

### Bifigurer

Eventuella reklamprogram

## Upptakt

I ett Borman-konstrukt, dolt bakom en turistportal längs Stillahavskabeln, skulle mötet äga rum. Den släta, intetsägande fasad som bakdörren ledde till var täckt av ett tjockt halvgenomskinligt kristallager och saknade skenbart ingång. Videosekvenser från bländvita sandstränder och bakvända Yenpriser i fult klarröda typsnitt sken igenom hemsidans tunna fondvägg och fick oroliga återsken att dansa vagt på konstruktets tomma fasad. En grå dimma mot den tomma horisonten skvallrade om att linan tog slut här, att man kunde vandra tangentrakt tills psykosen tog en utan att stöta på någon annan programvara.

Det enklaste sättet att ta sig in, var att han en inbjudan med användarrättigheter. Bakom byggnadens isgrå skal fanns en lobby i tråkig marmortextur. Fyra cylinderformade glashissar förde upp till de olika moduler som hostades här, vilka kunde hyras per timme och omprogrammerades efter kundens egna önskemål. Då och då passerade män med likadana, av anonymitetspolicyn föreskrivna ansikten och kostymer.

På våning femton sträckte sig i en helt rak korridor, med vita väggar och tak och en cinnoberfärgad heltäckningsmatta på golvet. Kritvita McAffe-dörrar med svagt lysande touchpad, blandas med fjolårsversioner med grånande färg och ip-lås. Ett rum är borttaget helt, men en osnygg upprepning i väggen visar var det låg.

Med en lätt skälvning startades rum 1512 om. Blixtnabbt ritades bordet upp på nytt när två av stolarna försvann, medan en timer låste upp dörren. Användartiden hade börjat, och de schweiziska atomurssekunderna tickade punktligt nedåt.

## Miljö

Det enda som stör rummets perfekta intryck är en irriterande död pixel där en ljusst randig och en behagligt limegrön vägg möter takets svala offwhite. I övrigt är allt klanderfritt. Den antika soffan längs ena väggen har utsökt ådrade trädetaljer och ett uns av patina i fernissan – trots ett utropspris på över en halv miljon Yen hade soffan haft ett hundratal intressenter innan den slutligen hamnade här. Dörren ut öppnas och stängs med bara ett helt lätt ljud från handtaget, vilket på intet vis skvallrar om att den är omöjlig att öppna utifrån för den som saknar användarrättigheter.

I rummets mitt står ett enkelt elegant bord i körsbärsträ, omgivet av sex höga stolar i borstat aluminium, furu och mörkt limegrönt tyg. Pellegrinovattnet på bordet bubblar långsamt, utan tecken på att bli avslaget. En lätt arom sprider sig i rummet från automatens rykande färskbryggda kaffe – det svaga ljudet från termostaten som av och till slår på värmeplattan blandas med minibarens kylskåpsviskning. Väggarna inramas av ståtliga blommande växter, som ser aningen för friska ut för att säkerligen vara levande, men aningen för levande för att säkerligen vara av plast.

Genom ett stort söderfönster strömmar morgonljuset in utan att solens sneda strålknippen direkt når rummet. Utanför skymtar en vacker skyline, importerad från Danmark som en av två auktoriserade reproduktioner. Nedanför ligger en friskt lummig park samt en smal, lätt trafikerad väg där diskret silvergrå, vita och svarta japanska bilar passerar gång på gång. I en grund damm i parken rör sig ett par majestätiska hägrar lättjefullt. En pensionär med rosarutig Linda McCarthy-skjorta sätter sig av och till vid en av bänkarna för att mata småfåglarna eller de två hägrarna. Längs trottoaren och parkens gångstigar spatserar ett udda antal personer. Någon har en dalmatin, några andra en barnvagn och ibland stannar de för att samtala med någon annan. Himlen är molnfritt Kleinblå.

## Manus

*Det viktigaste är*

att den Svarta isen grillar minnet hos Vännen och Mannen på utsidan.  
att Avhopparen skriver under kontraktet.

Alexander har under en längre tid letat efter en möjlighet att hoppa av arbetet på Biodune Systems. Under ändlösa timmar i cyberspace började Alexander samtala med sin barndomsvän Fletcher om sin situation, och den senare lovade att försöka hjälpa Alexander.

Sedan flera år har Apostle Corp haft ögonen på Alexander, då de genom industrispionage kommit fram till att han legat bakom några av Biodunes största tekniska landvinningar. Genom en gedigen bakgrundsresearch stötte Apostles agenter på Fletchers namn, och till slut kontaktades han av en representant för företaget vid namn Dave. Efter många förhandlingar beslöt de inblandade parterna att Alexander skulle våga sig på en flykt från sin nuvarande arbetsgivare till Apostle.

För att inte dra till sig onödigt uppmärksamhet har all kontakt med Alexander hittills skötts via hans barndomsvän. Delar till ett ultralätt glidflygplan har smugglats in i Biodunes anläggning och i lönnedom satts samman av Alexander. Om 27 timmar skall avhoppet ske, enligt planerna. Det har blivit dags för en sista samling, då Alexander själv skall närvara. Ett kontrakt måste skrivas under, och de sista detaljerna måste kontrolleras så att inget går fel i sista sekund.

*Avslutning*

Strax innan tiden är slut kommer Biodunes svarta is på mötet. Rummet slutar långsamt fungera korrekt, och detsamma gäller besökarnas digitala representationer.

Dessutom kommer Ichi och Ni, två agenter, in och börjar förklara för de närvarande att mötet är olagligt och med stöd av vilka paragrafer som hjärnbarken hos alla inblandade nu kommer att förstöras.

## Tips om Blotch och Fitzgerald

Vid fyra spelare, låt båda datorprogrammen spelas av en och samma person.

I och med att Blotchs tolerans är inställd så lågt som möjligt (av säkerhetsskäl)

är det troligt att han reagerar väldigt kraftigt om någon mötesdeltagare beter sig det minsta oberäkneligt eller underligt.

Fitzgerald är väldigt pådrivande och resultatriktad. Han är visserligen en härmande AI, men i och med att han aldrig varit inkopplad tidigare är det troligt att han till en början kommer ha bristande kännedom om sociala konventioner och vara tvungen att imitera Daves beteenden, eller kanske metodiskt arbeta sig igenom alla sina beteendemönster för att se vilket som röner störst framgång.

## Övriga tips

Mötet kan störas av tex spam, popupcasinon eller potenshöjande läkemedel.

Tiden för mötet är kort eftersom a) risken att eventuell spårutrustning upptäcker dem ökar ju längre de är inkopplade, b) möteslokalen är dyr, och c) delen inte skall bli långtråkig.

## Ichi/Ni (Svart is)

Det hade varit en helt vanlig perimeterscan, när ni plötsligt fick vittring. Exakt vad det var kunde ni inte avgöra, bara att något knuffade eller sög er iväg längs västkusten. I en universitetshub i Canada bytte spåret riktning, rasade fram och tillbaka mellan olika privata teleoperatörer. Matrisen blev till ett halvrenderat brus av enkla geometriska strukturer som febrilt skissades upp i alla riktningar, medan ni fortsatte mot Fiji via Kristallpalatset Stillahavskabeln bredde ut sig, grön och pulserande av information. Ni var nära nu. Vid en turistportal på Midwayöarna försvann spåret. I åttio miljarder processoroperationer krefsade ni villrådigt på den glättiga väggen, sedan hade ni räknat ut vägen runt.

Ni kunde känna hur förbindelsen som så oemotståndligt dragit er hit befann sig i konstrukten. De flesta andra uppkopplingar verkade oväsentliga, två personer, en juridikrutin och ett föråldrat säkerhetsprogram. Konstrukten bleka istäcke skälvde, vilt medvetet om de överlägsna versioner som närmade sig.

Ni gick in.

**Intermezzo.**

## Häri från

Hakajiro Shinji såg förvånat hur 37 millimeter pansarbrytande ammunition lossade hans vänstra arm från kroppen. Avlägset hörde han Ikuja Marimoto skrika när nästa salva vräkte hans tunga kropp genom magnetröntgenapparaten i en smet av glasskärvor, sladdar och avslitna ledband. Rikoschetterna fick den japanska högteknologin att skingras i brända silikater och plastkompositer. I nödbelysningens undergångsröda sken stapplade Shinji mot luftslussen, med ångest bubblande i luftstrupen. Lågsborna slant bland golvet blodslippriga bråte och ett halvt kretskort borrhade sig in djupt i kinden. Med sin slamsigt hjälplösa armstump som skydd mot det omkringflygande splittret började han bända upp slussdörren. Han levde precis tillräckligt länge för att höra det frasande ljudet av teflon och smält kött.

Den första chockgranaten slog ner precis innan glidplanet tog mark. Med inopererad snabbhet vände José ned huvudet med vänster arm för ögonen, samtidigt som alla ljud tystnade i ett högfrekvent skärande pip. Avancerade stridslogaritmer han inköpt i AMRO för flera år sedan hade redan räknat ut avstånd och bäring och börjat krama avtryckaren innan han slog upp ögonen igen. Periferet registrerade hans synnerver hur lastbilen exploderade, hur Lee gång på gång slets upp - ansiktet vanställt i ett skrik som ingen kunde höra. De menade allvar. Han kunde höra blodet banka vid tinningarna också genom tystnades genomträngande tjut – vilt, hårt och levande. Vant kopplade han om till reservmagasinet medan muskelservon svängde i rytm med treskottssalvorna – mindre än två centimeters spridning var garanterad på avstånd upp till en kilometer. Han var nog så jävla allvarlig med, tänkte han och osäkrade granattillsatsen.

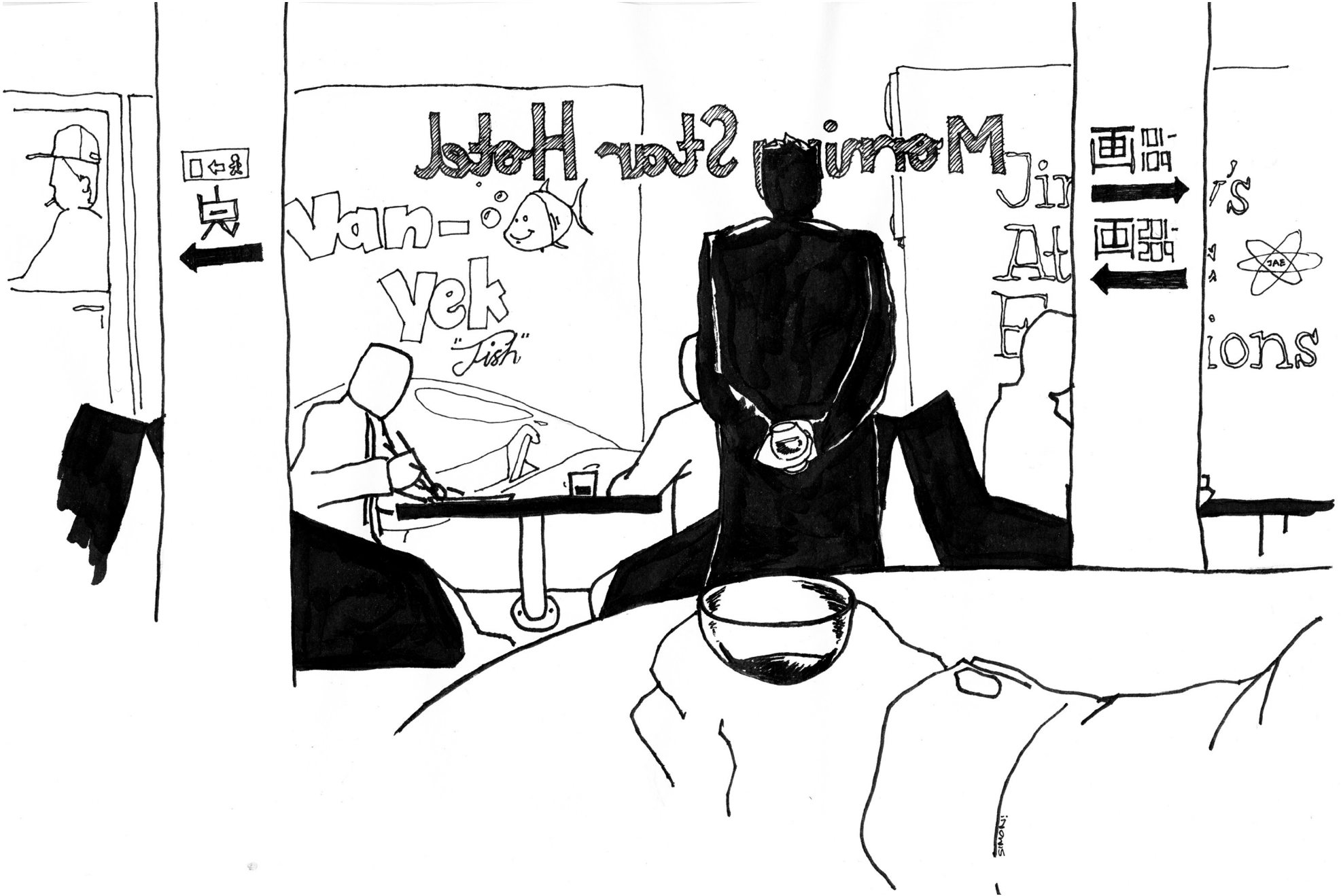
Det gick en minut innan Peter återfick medvetandet. Kroppen darrade fortfarande när han torkade bort tårarna med sin nerspydda skjortärm och tvang sig själv på fötter. Lee låg på marken med revbenen spretande åt alla håll. José stod fortfarande upp, men av skadorna att döma var det mest autoinjektorernas förtjänst. Fletcher syntes inte till.

Peter slet passageraren ur planet och iväg mot svävaren genom ett flimrande vrålände vakuum. Hjärtat pickade förtvivlat hårt, som klubblåtar på för hög hastighet. Han ville leva. För första gången i sin karriär var han

rädd, men han hade bestämt sig. Han ville leva.

Med ett dån släppte chocken och verkligheten kopplades in igen. Stephen Lucas skrek från sitt håll, träffad – ett utropstecken mot skottlossningens kompakta vägg. Nästan omärkliga frekvensförändringar avslöjade när magasinbyten fick eldgivningstakten att förändras, och det visslade i betongen, sanden och svävarplåten runt omkring. Två siluetter i skyddsdräkter uppenbarade sig i rökmolnets utkant, och Peter sköt båda utan att tveka innan han kastade in sin börda i g-nätet vid svävarens passagerarsäte. Sammanbitet slog han av radion med Josés otydliga, vrålände order till den understödsstyrka som också han måste förstått aldrig skulle komma. När farkosten rev sig genom ljudvallen tystnade också omvärlden.

**3.**



← 貞

Jethro van Yek Fish  
Jin At E

画品  
→  
画品  
←

'S  
ions



SIMON



# Everybody's dead, Dave

## Roller

### *Huvudkaraktärer*

Peter Hammond (Operationsledaren)  
Dave (Mannen på utsidan)  
Julie Alexander (Flickan)

### *Övriga karaktärer*

Juri Krustjev (Agenten)  
Jinmei Nagumo (Forskaren)

### *Bifigurer*

Diverse bargäster  
Eventuella agenter

## Upptakt

Svart, oljigt regn smetade ut neonfärg över Chibas gator den kvällen. Matta lysrör och presenningar över gatuförsäljarnas bord höll den avgasgrå himlen på avstånd. Det luktade svett, tobak och urin från bakgatornas hala trottoarer. Fyra kvarter norrut öppnade sig sjätte underljuds-ringen, med paradbreda gator som väste av regn och hjulgummi. Taxin stannade trots ljudligt protesterande signalhorn och de två passagerarna hastade ut med jackorna över huvudet.

Timmarna innan någon eller något ströp Peters ekonomiska tillgångar hade allt verkat enkelt. De hade ätit, bytt till nya kläder och köpt biljetter till Sprawl. Han visste fortfarande inte om det var erfarenhet eller bara tur som gjort att han hade sett de tre koreanerna i tillräckligt god tid för att släppa boarding-chipen och röra sig ut genom folkvimlet.

De hade plundrat sitt hotellrum och lyckats få lift med en godsåkare till Seattle. Det var där de kom i kontakt med Dave, mannen som kunde hjälpa Peter ur situationen han hamnat i. Genom att svika ett förtroende och utnyttja en gammal bekant lyckades de komma ombord oregistrerade på en hyperballistisk skyttel mot Hokkaido och sedan magleven till Chiba.

Nu stod de utanför Morning Sun Hotels glänsande glasfasad, tvekande. Det var en risk, en enorm risk, men som Peter såg det fanns det ingen annan utväg. Den lilla näring som fanns i skyttelns torra bullar och pistagenötter hade för länge sedan försvunnit ur deras system, och nu var det nästan

en vecka sedan de ätit ordentligt. Huddiskarna tog slut redan i svävaren, det analoga endorfinet hade pumpat ut i blodomloppet, sjutusen femti underbara microgram glömska. Peter höllde i sig minibarens sista centiliter rom och slängde ifrån sig den genomskinliga plastflaskan. "Kom" sade han och ansträngde sig för att le. "Du skall få se att allt blir bra." Han hoppades att det inte hördes hur falskt orden smakade.

## Miljö

Hotellbaren är belägen på bottenvåningen, någon meter ovanför trottoaren. En välputsad glasvägg blickar ut över sjätte ringvägens ilande trafik. Halogen och stoppljus blandas med utryckningsfordonens sirener till ett kalejdoskop av färger i de grånande kristallkronorna. Ett konstgjort vattenfall vid entrén sorrar slött och blänkande guldfiskar kippar vid den lilla dammens yta. En av de nydoriska pelarna har tappat sin syntetiska murgröna och den skamfilade gipsytan hänger naket benvit. Serveringspersonal rör sig i traditionellt japanska kläder i glada färger över den utnötta heltäckningsmattan, torkar av dova träbord och ställer in de tunga fåtöljerna. Underhållningshologram spelar pumpande etnopop och laserstroboskop flackar lila och grönt över gästerna. Från dansgolvet skymtar några svettiga affärsmän med händerna överallt på eskortfirmans flickvänner för kvällen.

Bakom bardisken glimmar färgglada spritsorter och från uttjänta plastskärmar visar animerade go go-dansare upp sig själva och kvällens specialpriser, då och då avbrutna av korta varningsmeddelanden från olika myndigheter.

I en soffa som sträcker sig nästan runt det lilla bordet sitter Dave, flankerad av illaluktande designerväxter i polyeten.

## Manus

*Det viktigaste är*

att karaktärerna tar ställning till vad som skall göras med Dottern.  
att beslutet känns viktigt för alla närvarande.

Peter har stämt möte med Dave, i hopp om att få hjälp och en förklaring av vad som egentligen har hänt. Dave blev dock bränd av Biodunes svarta is vet han inte speciellt mycket. Det enda han vet är att något gick snett på mötet i matrisen. Dessutom vet han att flickan som kom i glidplanet, på grund av det skrivna kontraktet, ägs av Apostle. Företaget är nu på jakt efter Peter eftersom deras spår efter honom försvann i samband med explosionen på mötesplatsen och han nu är misstänkt för smitning.

Under den gemensamma flykten har dock Peter fäst sig vid flickan, och hon har börjat ty sig till honom. Dave är god vän med Peter, men samtidigt anställd på Apostle.

Eftersom flickan är sjuk, och måste få medicin tillkallas en forskare som Peter känner sedan tidigare. Dessutom kommer en annan Apostleagent, med uppdrag att beslagta flickan.

#### *Avslutning*

Scenen är slut när flickans öde är avgjort, antingen hon beslagtas av Apostle eller flyr – med eller utan någon annan.

#### **Tips**

För spelargrupper om bara tre spelare kan de två senare karaktärerna (Läkaren och Agenten) komma in senare under scenen, alternativt inte alls. För spelargrupper om fyra, respektive fem, bör dock dessa två karaktärer komma in mer eller mindre direkt.

Scenen blir troligen tätare och mer laddad genom att inte blanda in fler parter än nödvändigt.



Ensamhet. Vi drivs av den, alienationen, priset för en ny värld. Jag var van att kämpa mot den till varje pris. Hon, däremot, hade aldrig upplevt den tidigare. Det som hände var inte så konstigt – det händer andra människor med andra förutsättningar varje dag. Drömmarna som drev oss. Drömmarna vi körde ifrån, redan första kvällen.

Ett scenario, fritt efter William Gibson.

(c) Boningen. 2004