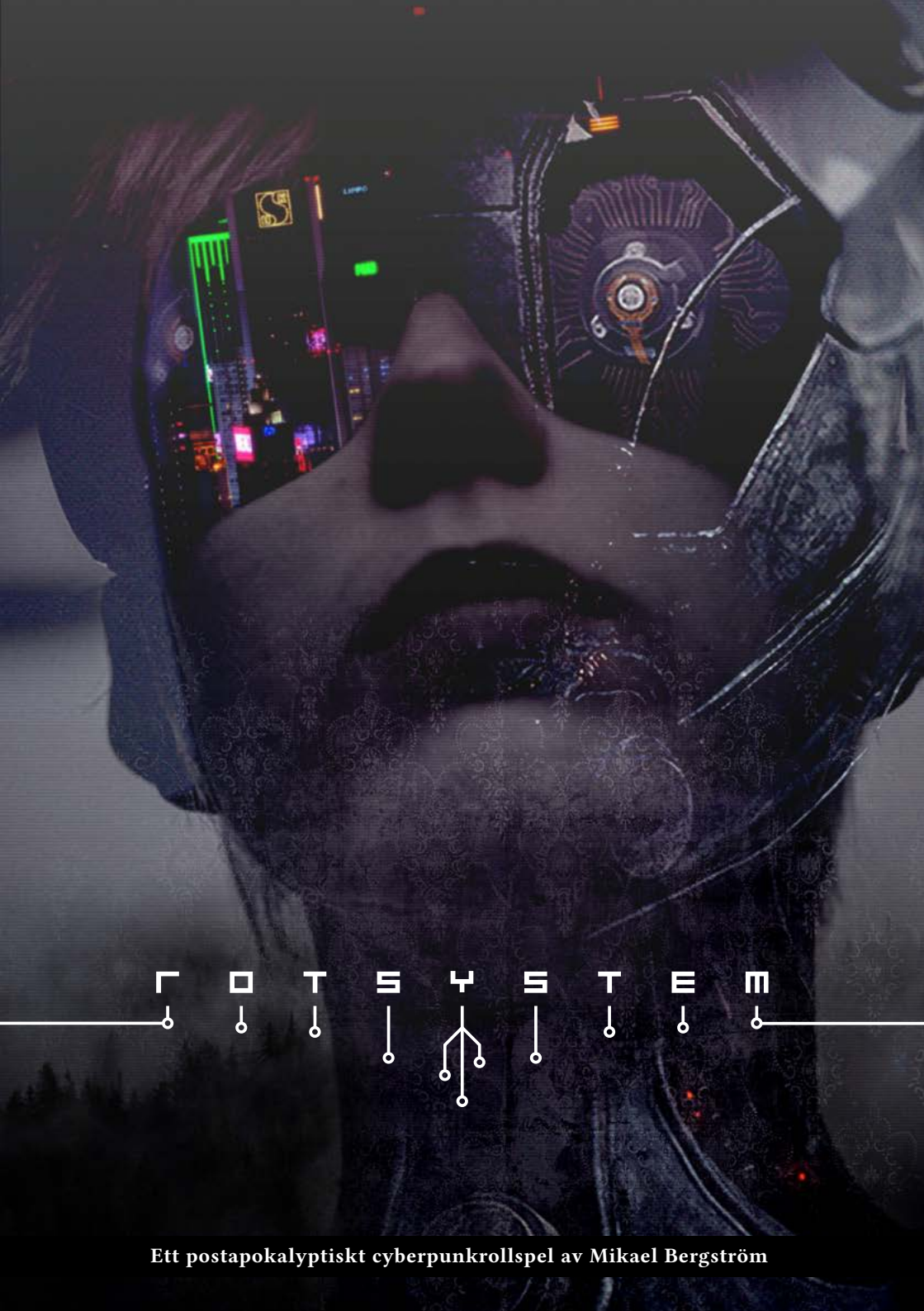


Ett postapokalyptiskt cyberpunkrollspel av Mikael Bergström

FOTSYSTEM

Text och layout

Mikael Bergström

Ovärderlig hjälp

Dan Algstrand
Elin Dalstål
Markus Samnell
Mats Andersson

Korrläsare

Adam Kratz
Andreas Hedström Mace
Chryckan
Jochen Newbeach
Johan Strömberg
Kathrin Hagmaier
Magnus Bergqvist
Markus Linderum
Nathalie Andersson
Nicklas Nallo
Olle Härstedt
Robert Jonsson

Speltestare

Daniel Widén
Fredrik Sergler
Henrik Pietarila
Jan-Olof Flink
Kristoffer Andersson
Mats Andersson
Mattias Swing
Nils-Erik Nauclér

Illustratörer

Eric Quigley
George Cotronis
Jenna Fowler
Ronja Melin
Steven Austin

URVERK
Speldesign

SPINDELKUNGEN
FÖRLAG

Version 1.6

Innehåll

Introduktion 4
- Världen 7
- Regelsystemet 10

Historia 12
- Överflödets tid 13
- Grönskan 18
- Exilen och korporationskrigen 20

Världen utanför 24
- Ruiner 25
- Gränslandet 26
- Grönskan 28

Arkologin 32
- Styre och struktur 33
- Geografi 38
- Teknologi 41
- Kultur 48
- Ekonomi 55
- Produktion 57
- Forskning 60

Megakorporationer 62
- Sigmatech 63
- Omni 67
- Panopticon 72
- Ifrit 78
- Lucid 84

Andra organisationer 88
- Enhetskyrkan 88
- Fristaden 91
- Gaia 92
- Kampen 93
- Koalitionen 95
- Nätverket 97
- Rada 98

Rollpersonen 100
- Hemsektor: Omni 101
- Utseende och stil 102
- Namn och alias 103
- Roll i gruppen 103
- Bakgrund 104
- Motivation 106
- Egenskaper 107
- Expertiser 108
- Fria poäng 109
- Andra sätt 109
- Cybernetik 111
- Pengar och utrustning 114
- Förbättring 114
- Lathund 116

Bakgrunder 118
- Uppväxthändelser 118
- Bakgrundshändelser 123

Cybernetik 134
- Datorsystem 134
- Förstärkningar 138
- Utseende 141
- Sammanfattning 142

Utrustning 144
- Valuta 144
- Licenser 144
- Vapen 146

Skydd 149
Annan utrustning 150
Fordon 154
Droger 155
Designkultur 156
Frilansar-kit 157
Exempelrollpersoner 158
Dallas Hellspawn 158
Dr. Sukanto Hakizimana 162
Konstantine 165
Morgan Stern 169
Sharon Tyler 172
Regelsystemet 176
Att hacka systemet 176
Slaget 177
Cybernetik 179
Hacking 180
Strid 183
Spelaren 190
Uppdragsgivare 190
Utmaningar 192
Undersökning 193
Expertiser 197
Inbrott 200
Hacking 202
Utforskning 207
Strid 210
Spelledaren 212
Spelledarpersoner 212
Spy ur dig cyberpunk 214
Stämningsmusik 215
Rekvisita 216
Portaler 216
Spel utanför spel 217
Metasamtal 218
Spelarmakt 218
Uppdrag 220
Inbrott 223
Hacking 227
Utredning 229
Utforskning 238
Strid 247
Belöningar 251
Mörkrets hjärta 252
Grönskan 252
Rörelsen 256
Nu Grönskar Det 258
Bakgrund 259
Uppdraget 260
Del 1: Sigmatechområde 3:04:17 262
Del 2: Invid Laboratories 268
Del 3: Topside 274
Appendix 284
Saker som finns 284
Saker som inte finns 284
Liten ordlista 285
Inspirationskällor 286
Exempel på rollpersonsskapande 290
Rollformulär 301
Illustrationer och licens 307

Introduktion

Rotsystem är ett *rollspel* som utspelar sig i en cyberpunkvärld med inslag av grön postapokalyps. För dig som spelat rollspel förut kommer inte det här att vara några större nyheter, men för dig som är ny kan det vara bra med en liten introduktion.

För att spela behöver ni vara minst två deltagare – gärna fyra eller fem. Spelandet går till så att ni helt enkelt sitter och pratar med varandra. Tillsammans berättar ni en berättelse som utspelar sig i den värld som beskrivs i den här boken. Alla som deltar i samtalet, utom en, är *spelare*. Var och en av spelarna styr en av berättelsens huvudpersoner, en *rollperson*.

I Rotsystem är rollpersonerna individer som löser problem mot betalning. Ni som är spelare hittar på era rollpersoner innan spelet börjar. Till er hjälp har ni reglerna i kapitlet Rollpersonen (s. 100).

Den person som inte är spelare kallas *spelledare*. Spelledarens uppgift är att beskriva miljöer och gestalta alla personer i fiktionen som inte är rollpersoner, till exempel uppdragsgivare, konkurrenter, kidnappningsoffer och gängmedlemmar. Personer som styrs av spelledaren kallas *spelledarpersoner*.

Spelarna beskriver vad deras rollpersoner gör och spelledaren beskriver vad som händer. Spelledaren har också hand om rollspelets *regler* och bedömer när någon ska slå tärning för att se om något lyckas eller inte. Reglerna hittar du i kapitlet Regelsystemet (s. 176).

Uppdragen rollpersonerna skickas iväg på kan ta lång eller kort tid att utföra, både i fiktionen och rent praktiskt kring spelbordet. Ett rollspelstillfälle, ofta kallat spelmöte, kan vara så kort som tre timmar eller så långt som ni önskar och orkar. Ett uppdrag brukar ta mellan ett och fyra spelmöten att ta sig igenom. Få uppdrag brukar ta mer än tolv timmars aktiv speltid.

Exempel

Aram är spelledare. Ji-min, Qi och Anna är spelare. De spelar rollpersonerna Dallas, Konstantine och Sharon (s. 158). De har fått i uppdrag att infiltrera ett dotterbolag till megakorporationen Ifrit och plantera en bit skadlig kod i deras centrala server.

> **Aram:** Okej, ni gömmer er i lufttrumman. Ut genom ventilationsgallret ser ni ett öde kontorslandskap. Rummet har en dörr i vardera ände.
>
> **Qi:** Som jag fattat det så leder den ena dörren till rummet där vakten satt?
>
> **Aram:** Ja, det stämmer nog.
>
> **Anna (som Sharon):** Öh, okej… Så Konstantine (pekar på Qi), äru klar med att förvandla fejjan?
>
> **Qi:** Är jag det, Aram?
>
> **Aram:** Ja, vid det här laget ser du nog ut som den där vaktchefen ni hittade kort på. Så länge ingen kollar för nära. Och kroppsformen är ju helt fel…

Qi: Det är skitsamma, behöver bara huvudet...

Qi (som Konstantine): Redo.

Ji-min (som Dallas): Okej, men då kör vi då! (till Aram) Jag försöker lirka upp gallret så gott jag kan.

Aram: Ja, det är ju lite klurigt eftersom det inte är gjort för att öppnas åt det här hållet, men efter nån minuts pillande har du gallret i händerna.

Ji-min: Okej, då klättrar jag ut så tyst jag kan. Det borde ju inte vara nån här, men man vet ju aldrig...

Qi: Jag klättrar ut efter hen.

Aram: Sätter ni tillbaks gallret efter er?

Anna: Jag försöker sätta tillbaks det och få det att se typ orört ut.

Ji-min: Jag tar mig till närmaste dator. Ser jag nåt jack?

Aram: Det här är gamla arbetshästar, företaget har tydligen inte den fetaste budgeten. Du har inga problem att koppla in dig.

Anna: Jag håller ögonen öppna medan datanörden gör sitt... (Som Sharon) Rappa på lite va. Vi har bara nåra minuter på oss innan han går sin vända...

Aram: Det stämmer.

Ji-min: Okej, jag jackar in. Vad hittar jag?

Aram: Ungefär det du förväntade dig. Tråkigt jäkla kontorssystem. Excel, typ. Definitivt ingen direkt tillgång till centrala servern, men du kan helt klart...

Ji-min: ...ringa vakten och få det att se ut som att det kommer från hans chef?

Aram: Jupp, inga problem.

Qi: Okej, jag är redo att snacka.

Ji-min: Då kör vi. Det ringer nu. Tre, två, ett...

Qi (som Konstantine, härmar vaktchefen): Hörredu, din lilla skit. Vad står du där för? Det är ju för fan brandlarm i andra änden av kontoret! Har du inte hört nåt?

Aram (som vakten): Eh, nej chefen, javisst chefen, jag springer direkt.

Qi (som Konstantine): Okej, det där gick ju bra.

Aram: Det verkar så. Dallas (tittar på Ji-min), via en säkerhetskamera i det andra rummet kan du se att vakten reser sig och börjar springa iväg mot andra änden av kontoret.

Ji-Min (som Dallas): Yessss! Eliten krossar igen! Då ska det bara vara att strosa in där då.

Anna: Let's go!

Ungefär så fungerar det. Spelledaren Aram beskriver situationen, svarar på frågor och bedömer vad som lyckas och inte. Spelarna beskriver sina rollpersoners handlingar och improviserar fram det rollpersonerna ska säga. Vid oklarheter kan ni alltid fråga varandra.

Världen

Naturen är inte god. Den enda balans som finns i naturen är terrorbalansen. Då som nu.

Människan hade uppnått ett nära nog utopiskt samhälle. Det fanns inte längre några fattiga. Tack vare billig, miljövänlig energi och tekniska revolutioner inom bland annat 3d-skrivarområdet fanns ett allmänt tillgängligt överflöd. Makten var jämlikt fördelad och de sista stora megaföretag som under en kort tid ersatt nationerna var på väg att försvinna helt.

Sedan kom det som kom att kallas mänsklighetens bane. Det började som en mutation i en klängväxt i Sydamerikas återställda djungler. Den nya varianten hade en stor fördel: varje planta hade förmågan att kommunicera med sina likar via radiovågor. Inom loppet av ett par år hade den mutaterade växten spritt sig över hela kontinenten och sedan hela världen.

Det radiotelepatiska nätverket växte och blev alltmer komplext. Varje enskild växt agerade som en neuron i en hjärna stor som hela jordens yta. I denna hjärna föddes det medvetande som kallas ”Grönskan”.

Den gick snart på offensiven, infekterade andra livsformer och lärde sig hacka trådlösa nätverk. Människan tvingades att backa steg för steg. Grönskan visade sig övermäktig. Nu sitter överlevarna inlåsta i gigantiska byggnader som kallas arkologier.

Den skandinaviska arkologin Stad ett är 64 kubikkilometer stor och bebos av många miljoner människor. Huruvida någon annan arkologi klarat sig vet ingen. Grönskan har hindrat all radiokommunikation och ingen expedition har hittills återkommit. Kanske är de ensamma.

I samband med exilen in i arkologin utkämpades ett krig mellan megaföretagen om de krympande resurserna. Kriget slutade i ett slags dödläge där företagen tvingades acceptera att vidare stridigheter antagligen skulle leda till arkologins – och därmed kanske mänsklighetens – undergång. En inre terrorbalans skapades där varje megakorporation styr sin egen sektor samtidigt som de gör så gott de kan för att stärka sina positioner mot varandra. Tack vare Grönskan är utopin slagen i spillror. Bristsamhället är tillbaka.

Mycket av den avancerade teknologin från innan exilen finns kvar och används fortfarande. Energin är inte längre lika billig, men 3d-skrivarna kan fortfarande producera både mat, vapen och annat som behövs. Däremot har verktyg som GPS, bluetooth, trådlösa nätverk, RFID-taggar och mobiltelefoner förpassats till historien. I en värld där varje radiosignal är suspekt och där fienden har processorkraften hos en hel värld kan ingen kryptering vara tillräckligt säker.

Regelsystemet

Varje rollperson beskrivs med ett antal egenskaper och expertiser. Egenskaper är sådant alla kan i någon mån medan expertiserna är specialiserade kunskaper och utbildning.

Egenskaper har ett värde 0–6. När en rollperson försöker göra något där utgången är osäker och något står på spel slår spelaren så många sexsidiga tärningar som hen har i lämplig egenskap. Om egenskapsvärdet är 3 så slår spelaren alltså tre tärningar. Spelledaren bestämmer vilken egenskap som är lämplig. Ibland ges bonus eller avdrag på antalet tärningar utifrån omständigheter, utrustning eller cybernetik.

Tärningar som visar 4, 5 eller 6 är lyckade. Antal lyckade tärningar avgör hur väl rollpersonen lyckas. I vanliga fall räcker det med en lyckad tärning, men den som hamnar i en konflikt mot en annan aktiv part behöver få flest lyckade för att vinna.

En av tärningarna ska vara av annan färg. Den kallas kaostärningen. Om den visar en sexa slår spelaren en tärning till och om den också visar en sexa slås ytterligare en. Detta fortsätter tills en tärning visar något annat än en sexa. Lyckade extratärningar räknas in i det totala antalet lyckade. Det gör även kaostärningen.

Om en egenskap har värde 0 slås ändå en tärning men den lyckas bara om den visar en sexa. Den tärningen räknas inte som en kaostärning.

Expertiser har värde 0–3 och används av spelledaren för att avgöra hur detaljerad information spelaren får av en ledtråd rollpersonen hittar. Detta sker utan tärningsslag.

Historia

”När jag jobbade på bassängerna så lärde jag känna en ganska märklig snubbe. Elias hette han. Värsta databanken. Kunde allt, eller jävligt mycket i varje fall. Såg ut att vara typ åtti-nitti kanske. Helt klart old school, med feta gener från förr. Han jobbade bra, men blev ofta trött, så vi tog rökpauser och snackade skit.

Han hade jobbat som lärare, sa han, innan Stora Gröna fucked it all up. Nu jobbade han på bassängerna som oss andra. Livet är märkligt, que? Men i alla fall, han pratade en del om hur det var innan. Hur det blev som det blev.

'Makt är beroende av sammanhanget' brukade han säga. Och så hostade han. 'När alla hade allt, då tynade företagen bort. Men när vi tvingades i exil, då kom de tillbaks.'

Ibland tänker jag på det där. Om megakorparna och makten. Kanske vill de inte tillbaks till Elias värld, que? Kanske vill de bara hålla kvar sin makt och hålla oss nere i skiten”. – Cassandra Nyne

Överflödets tid

Makt är beroende av sammanhanget. Mot slutet av 2080-talet hade företagen fortfarande makt. Industrialismens massproduktion var fortfarande det förhärskande sättet att skapa nya varor och det kapitalistiska systemet såg till att det alltid fanns ordentliga skillnader mellan de i toppen och de i bottnen. Parametrarna är välkända. Tillgång och efterfrågan och betalningsförmåga. Kulturellt och socialt kapital. Karl Marx och Ayn Rand.

Den tysta revolutionen

3d-skrivarna skapade förutsättningarna för den stora förändring av samhället som kom att kallas ”den tysta revolutionen”. När de först introducerades på konsumentmarknaden var de klumpiga, primitiva apparater. De kunde knappt skriva ut småprylar och ofta bara i olika sorters plast. Tekniken förbättrades och blev ett allt vanligare inslag i vardagen trots skarpa protester och aktiv lobbyverksamhet från olika företag och intressegrupper för upphovsrättsinnehavare. År 2089 introducerades den första modell som klarade av att skriva ut mat.

I takt med att fler och fler hushåll fick en flexibel 3d-skrivare minskade behovet av företag som tillverkade produkter. Varför köpa en T-shirt tillverkad av en tolvåring i Bangladesh när det går lika bra att skriva ut en hemma och priset nästan är detsamma? Stora delar av tillverkningsindustrin gick över till att producera 3d-skrivare eller delar till dem. En del specialiserade sig på att själva ha stora 3d-skrivare för stora föremål som bilar och husdelar – så stora skrivare ville få ha stående hemma. Många andra företag gick under. Andra sadlade om till att sälja tjänster.

Det fanns fortfarande företag med makt. En 3d-skrivare kunde producera det mesta som behövdes i vardagen, men för att skrivaren skulle kunna fungera behövdes tre saker: energi, råmaterial och digitala ritningar av det som skulle skrivas ut. Privatpersoner kunde ha egna vindkraftverk, samla sitt eget råmaterial och hålla sig till egendesignade eller gratisritningar från nätet, men de flesta upplevde det som betydligt säkrare och enklare att nyttja företagens tjänster.

Även denna balans utmanades dock bara ett par år senare, när det brittiska företaget NeuroFutures Incorporated lanserade en begränsad AI som kunde hjälpa användare att designa snart sagt vadsomhelst. Liknande mjukvaror hade funnits på marknaden tidigare, men aldrig såpass användarvänliga och aldrig såpass billiga. NFI blev världsledande över en natt.

Mjukvaran efterhärmades naturligtvis av andra företag och snart fanns en uppsjö av designermjukvaror tillgängliga. Efterfrågan av professionella designers minskade till nästan ingenting.

Energibolagens död

Energibehovet löstes snart. Forskare anställda hos energiföretaget Commonwealth Future Energy lyckades år 2106 skapa en stabil reaktor som nyttjade kallfusion. Företaget fick omedelbart ett enormt marknadsövertag i och med att de kunde leverera el billigare och med större vinstmarginal än någon annan.

Det tog de övriga energibolagen några år att komma ikapp med sina egna reaktorer, men med tiden förlorade CFE sitt övertag. Ritningar på en kallfusionsreaktor blev snart tillgängliga även för gemene man. En av de stora fördelarna med kallfusionen är att det inte finns någon risk för härdsmälta. Detta ledde till att många entusiaster kunde experimentera hemma relativt riskfritt. Energibolagens makt och inflytande minskade. Inom ett decennium blev det omöjligt att ta betalt för elektricitet då vem som helst kunde producera mer än nog för egna behov.

Samhällsomvandling

I takt med de tekniska landvinningarna och företagens krympande makt minskade också skillnaden mellan underklass och medelklass. Det fanns fortfarande en liten elit i toppen men i övrigt hade de flesta ungefär samma förutsättningar och möjligheter. Eliten var också den på väg bort i takt med att kapitalismen sakta men säkert avvecklade sig själv.

På varje steg i utvecklingen mot det utopiska samhället såg utvecklingen likartad ut. Företag skaffade sig kortsiktig makt och glada aktieägare genom att erbjuda folk att slippa vara beroende av andra företag. Det fanns hela tiden innovatörer som låg steget före. Utan att riktigt reflektera över det avvecklade de det samhälle som skapat dem. När alla fick tillgång till allt kunde vem som helst vara kreativ. Alla hade förutsättningarna att hjälpa till att förbättra samhället.

Detta ledde till ett samhälle fritt från krig och orättvisor, nästan fritt från giriga företag, där ingen behövde svälta eller förnekas sjukvård. Inga tiggare satt på gatorna, inga kåkstäder växte i storstädernas utkanter, ingen tvingades sälja sin kropp för att överleva. Världsomspännande nätverk gjorde det möjligt för vilka människor som helst att kommunicera och dela kunskaper – även om en betydande del av kommunikationen fortfarande bestod av pornografi och bilder på söta djur.

I en värld där inget saknas någon – där ingen är beroende av att kämpa eller slava för brödfödan – finns få konflikter. Kapitalismen hade avvecklats till förmån för ett klasslöst samhälle där både materiella resurser och god utbildning fanns tillgängliga för alla. Det enda arbete en genomsnittlig människa behövde utföra var att leta rätt på material som kunde återvinnas och användas som material i hushållets 3d-skrivare. Återvinningsmaskinerna var mycket effektiva och arbetet tog sällan mer än ett par timmar i veckan.

Detta ledde också till en markant minskning av fundamentalistiskt religiösa grupperingar. När mängden bastrygghet ökade och resurser fördelades jämnt över planeten blev det mycket svårare för både dem och andra extremistiska grupperingar att rekrytera nya medlemmar. En världsomspännande bekväm medelklass har mycket litet intresse i revolutionära förändringar.

Miljöförbättringar

Genom den tysta revolutionen löste sig också de flesta miljöproblem. Mängden transporter av varor minskade till nästan noll. Kallfusionen var betydligt mindre riskabel och krävde mindre miljöfarlig gruvdrift än de traditionella kärnkraftverken som sedan länge konkurrerat ut fossila bränslen. Privatbilismen hade redan till större delen ersatts av välfungerande datorstyrd kollektivtrafik.

Naturen var visserligen tämjd och hanterlig, men den kunde samtidigt upplevas som orörd. Det fanns inte längre några kalhyggen, ozonlagret var återställt, olja och kol fasades bort som energikällor och överhuvudtaget återställdes större delen av planeten till preindustriell status.

I och med den matproducerande 3d-skrivaren slutade i princip alla att äta kött från levande djur, åtminstone i industriell skala. Det fanns fortfarande enstaka jaktentusiaster, köttkonnässörer och andra som envisades med att döda djur smakade bättre än det som kom från 3d-skrivarna. Detta trots att många blindtester visat att i princip ingen människa var kapabel att känna någon faktisk skillnad.

Den nya världsordningen

Varje paradis har sina ormar och alla var naturligtvis inte villiga att spela med i den utopiska samhällsordningen. För att hindra dem från att förstöra för sina medmänniskor konstruerades ett antal mäktiga artificiella intelligenser. De sattes att sköta den byråkrati som en gång nationerna stått för och den resursfördelning de och marknaden delat på – i den mån resurser behövde fördelas i en värld där alla hade tillgång till ett överflöd av både resurser och information. Nästan allt fysiskt arbete utfördes av robotar.

De artificiella intelligenserna arbetade mestadels med olika former av socialt ingenjörskap snarare än polisstatsförtryck. I enstaka fall krävdes mer aktiva och direkta metoder för att förhindra människor från att skada eller döda varandra. Då fanns en uppsjö av mer begränsade artificiella intelligenser som via robotkroppar skötte de traditionella uppgifterna hos poliser, åklagare och domare.

Ofta tillsattes en jury bestående av vanliga människor. Intelligenserna hade funnit att denna sorts arrangemang upplevdes som mest rättvist och neutralt av människorna, även om de själva i nära 100% av fallen kunde förutsäga domsluten på förhand. Systemet fanns där för att människorna skulle uppleva att den värld de levde i var rättvis, jämlik och empatisk.

Företagen hade med tiden förvandlats till megaföretag. Deras funktion var vid det här laget mest administrativ. Nationerna var sedan länge upplösta och megaföretagen skötte befolkningsräkning, underhåll av viss infrastruktur och produktion av större och mer komplexa föremål.

Grönskan

År 2202 upptäckte en grupp forskare i Sydamerika flera nyligen övergivna byar, som var helt övervuxna av vad de beskrev som ett slags aggressivt snabbväxande kudzu. Samma forskare hade varit där bara året innan och hade då mötts av levande och stabila samhällen – och nu var det som att besöka gamla mayaruiner. Stenmurar och väggar hade vittrat sönder, betongbyggnader hade rasat samman. Ingenstans lyckades de hitta några spår efter de människor som bott där.

Kort efter att de återvänt till sina hem började samma växt sprida sig även där. Trots rigorösa protokoll för desinficering hade alltså frön eller pollen överlevt resan.

Infektionsåren

2203 var ett rekordår för pollen och sporer i luften. Många allergiker dog, andra stängde in sig i hermetiskt tillslutna hem. Den mystiska kudzuväxten spred sig. Givetvis bekämpades den med de medel som stod till buds: gift, eld och genetiskt manipulerade bakterier. Det räckte inte. Dessutom upptäcktes snart att växten utvecklades extremt snabbt och dessutom uniformt. Om växten på en plats utsattes för ett visst gift så fungerade det. En gång. Nästa generation var i stort sett immun – och märkligt nog verkade mutationen som gav immunitet dyka upp även hos exemplar av växten på andra platser.

Växten spred sig aggressivt och förändrades snabbt beroende på vilka hot den ställdes inför. På något sätt delade de enskilda exemplaren också information med varandra och modifierade sin egen arvsmassa. Framför allt de senare egenskaperna förnekades länge av mer konservativa biologer. De överbevisades till slut när ett asiatiskt forskningsteam lett av doktor Xiaotong Shung i januari 2214 visade att växten kommunicerade via radiovågor.

Snabbt började de styrkor som bekämpade Grönskan, som den kommit att kallas, att använda sig av radiostörsändare. På så vis kunde de enskilda växterna inte kommunicera med varandra. Under hela första halvan

av 2214 drevs Grönskan tillbaka och tappade mark. Men sedan hände något – störsändarna räckte inte längre till. Istället började människans egen radiokommunikation att krångla. Ett oidentifierbart brus fyllde etern. Till en början påverkades bara enskilda enheter i områden där Grönskan var stark, men inom loppet av några år ökade bruset i styrka till den grad att radiosignaler inte gick att använda överhuvudtaget.

Det digitala hotet

Parallellt med att Grönskan växte till ett reellt problem i den fysiska världen började ett datorvirus härja i de globala nätverken. Viruset var enormt komplext och varje försök de artificiella intelligenserna gjorde att utrota det visade sig bara fungera tillfälligt. Datorer över hela världen slogs ut eller började styras av någon okänd makt.

I oktober år 2216 lyckades viruset infiltrera Orion, den artificiella intelligens som administrerade vad som tidigare kallats USA. Inom loppet av tre dagar lyckades den döda över sexton miljoner människor genom att krascha flygplan, sabotera sjukvårdsutrustning och få robotar att gå bärsärk. Turligt nog hade i princip hela den amerikanska kärnvapenarsenalen demonterats sedan länge. Annars hade det kunnat gå ännu värre.

Det var i samband med denna ”Svarta oktober” som de resterande artificiella intelligenserna i världen kopplades ur och lades i malpåse i väntan på ett sätt att stoppa viruset. Den administrativa makten överfördes istället till megaföretagen. En tillfällig lösning hette det då.

Samtidigt pågick en global jakt efter den som skapat viruset. Jakten hindrades ofta av att de opålitliga radiovågorna förhindrade kommunikationen över längre avstånd. En efter en av kommunikationssatelliterna slocknade. Antingen störde Grönskan ut dem eller så togs de över av viruset.

I april 2217 visade forskargrupp i Bern att det fanns likheter mellan Grönskans brus och delar av virusets signatur. Det avfärdades av många som rena fantasier men det blev allt tydligare att viruset och Grönskan hörde ihop. Apparater som saknade trådlös uppkoppling via radiosignaler och som isolerades från infekterade maskiner gå fria från infektion. Genom att stänga av de trådlösa nätverken kunde mänskligheten få tillbaks makten över datorer och andra tekniska system. De kunde återigen användas i kampen mot huvudfienden: Grönskan.

Parasitisk utveckling

Samtidigt utvecklades Grönskan ytterligare. Redan år 2208 hittade forskare flera djur som tycktes angripna av en mystisk infektion. Den var inte helt olik cordyceps, en svamptyp som infekterar djur och insekter och tar över deras nervsystem. Framför allt påverkades nämligen djurens hjärnor. De började att agera extremt underligt. En del av dem verkade helt enkelt ha slutat andas. Andra svalt ihjäl efter att uppenbarligen ha glömt bort att de behövde äta. I några fall hade de inre organen helt enkelt slutat fungera av okänd anledning eller börjat förgifta varandra.

Med tiden har forskarna förstått att detta var Grönskans första försök att lära sig styra andra varelser. Den hade redan lyckats infektera och korspollinera många andra sorters växter och nu lärde den sig hur djur fungerade.

Exilen och korporationskrigen

Arkologierna fanns redan där när Grönskan tog över världen. De var tänkta som det yttersta uttrycket för vår rationella, harmoniska civilisation. Effektiviserade, hypermoderna system för strömförsörjning och minimerade transporter med i princip obefintlig miljöpåverkan. Samtidigt, var det tänkt, låg de tillräckligt nära naturen för att vem som helst skulle kunna ta sig dit om de ville.

I den södra delen av den Skandinaviska halvön skulle fyra arkologier byggas bredvid varandra. Där skulle hela landets befolkning kunna bo bekvämt. Som helhet kallades arkerna Folkhem. Den första av dem att färdigställas döptes – föga fantasieggande – till Hus ett. Hus två påbörjades men färdigställdes aldrig.

När Grönskan gick från att vara en intressant vetenskaplig kuriositet till ett reellt hot började allt större del av världens befolkning söka sig mot arkologiernas trygga väggar. I det som skulle ha blivit Folkhem blev det snart ett enormt tryck när miljontals människor från hela Skandinavien sökte sig dit.

Arkologierna på den europeiska kontinenten var ännu mindre förberedda och snart instiftades hårda regler för vilka som fick komma in. De gamla, de sjuka och de svaga nekades inträde och sökte sig istället till det som kallades den ”Skandinaviska drömmen”. Folkhem och Hus ett blev en symbol för trygghet och säkerhet för många.

Korporationskrigen

De megaföretag som var som starkast i och kring Folkhem pressades hårt av de folkmassor som ville in. Snart uppstod konflikter när varje megakorp försökte ge företräde åt sina egna anställda. Konflikterna eskalerade och snart låg fokus inte längre på bekämpning av Grönskan utan i första hand utan på kampen om de allt knappare resurserna i och kring Folkhem.

Korporationskrigen pågick mellan 2218 och 2223 och slukade enorma mängder människoliv och resurser när företagen blev alltmer desperata. De rekryterade bland de desperata massorna, som utlovades platser innanför Folkhems skyddande väggar i utbyte mot att de kämpade för sin korporation.

Utifrån vad som kunnat uttydas från de sporadiska kommunikationerna från andra delar av världen utspelade sig liknande scenarier överallt. Tre av de amerikanska arkologierna försvann i vätebombsexplosioner. Någon av de korporationer som kämpade om herraväldet förintade hellre arkologin än lät den falla i sina fienders händer.

Koalitionen

Kommunikationerna försämrades hela tiden och innan kriget tog slut hade Folkhems invånare helt tappat kontakten med omvärlden. I samband med det dök en ny aktör upp på scenen: Koalitionen. Den började som en utbrytargrupp bestående av anställda från bland annat Omni och Sigmatech och dess uttalade mål var att få ett slut på de uppenbart självdestruktiva stridigheterna. Genom skicklig diplomati – och antagligen en hel del skumraskaffärer – lyckades de få till samarbetsavtal mellan de flesta korporationer som var inblandade i konflikten.

Avtalen reglerade bland annat hur många individer varje megaföretag fick släppa in i Folkhem och varje megaföretag som gick med i Koalitionen fick kontrollen över en egen del av arkologin – en egen *sektor*. De fick också representation i Koalitionens centrala råd.

Alla sektorer upptogs inte av megakorporationer. En del var helt urblåsta efter krigen, andra var infekterade av Grönskan. Hårda gränser sattes upp mellan sektorerna och kapade alla nätverk.

Hus Två hade mer eller mindre raserats under stridigheterna och beslutet togs att fokusera på att försöka reparera och skydda Hus ett. Arkologin var allt som återstod av Folkhem och som för att understryka hur död den gamla utopin var döptes den om till Stad ett. De infekterade sektorerna rensades och Grönskan pressades ut, en meter i taget. De urblåsta sektorerna förseglades i brist på resurser att göra dem beboeliga och säkra igen.

På julafton år 2224 stängs portarna till Stad ett. Utopin är död. Utanför murarna härskar Grönskan. Innanför dem styr megakorporationerna som sitter i sina sektorer och smider planer. Koalitionen lyckas nätt och jämnt hindra megaföretagen från att återgå till öppen krigföring och de flesta förstår att det bara är en tidsfråga innan Grönskan tar sig in igen om den inte redan gjort det.

Energibrist är återigen ett problem och genom denna brist har en ny valuta uppstått. Den är givetvis inte fördelad demokratiskt, utan styrs av de som kontrollerar alla andra resurser: företagen och deras ledningar. Grundläggande medicinsk akutsjukvård finns tillgänglig gratis men allt annat kostar pengar i form av energikrediter, E-kred. Alla har visserligen tak över huvudet och tillgång till näringsslem som tillgodoser kroppens behov av vitaminer och annat men många har inte mer än så.

Välkommen till framtiden.

Världen utanför

Nature #FF0000 in tooth and claw...

Större delen av världen utanför arkologin framstår som helt orörd. Det är vidsträckta slätter och skogar, höga berg och djupa gröna dalar. Mäktiga bergsklyftor, sjöar med kristallklart vatten och stränder med kluckande vågor.

Redan innan Grönskan tog över hade storskaliga projekt i allmän regi sett till att rensa undan allt skrot och skräp som dumpats i naturen. Vattendragen renades, gruvor fylldes igen, stränder rensades, soptippar grävdes ut och allt som hittades delades upp i sina beståndsdelar och blev till råvaror åt 3d-skrivarna.

När Grönskan sedan tog över blev växtligheten större, ymnigare, vildare och giftigare. Djuren blev större, starkare, farligare och märkligare. Övergivna åkrar växte igen och täcktes av kudzuliknande grön växtlighet. Nästan alla vägar har brutits upp och försvunnit under det gröna täcket. På många sätt är det som om människan aldrig funnits och aldrig lagt naturen under sig.

Klimatet

Sedan Grönskan tvingade in människan i arkologierna har medeltemperaturen i världen utanför dess skyddande väggar ökat marginellt samtidigt som vädret blivit mer extremt.

På sommaren är det stekhett medan vintern präglas av tjocka snötäcken och gigantiska snöstormar som kan vara i flera veckor. På våren och hösten är vädret ombytligt och skiftar mellan skyfall, kraftiga vindar och tjock dimma som lägger sig som ett täcke.

Ruiner

Här och var syns fortfarande rester av mänsklig civilisation. Ensamma, trasiga betongtorn pekar upp mot himlen och sedan länge övergivna bilvrak skymtar under tjocka lövtäcken.

Dessutom finns fortfarande en del bunkerkomplex och underjordiska forskningslaboratorier kvar, även om de flesta numera infekterats och tagits över. För många megakorporationer representerar de här platserna förlorade resurser och möjligheter som de naturligtvis vill återfå kontrollen över. Med jämna mellanrum anordnas därmed expeditioner ut i naturen. Små grupper av forskare och säkerhetsexperter försöker lokalisera och hämta det som förlorats.

Det har också hänt att megakorporationer utnyttjat den här sortens komplex för att kunna utföra forskning och experiment som Koalitionen förbjudit inom arkologins väggar. Sådana projekt brukar utföras i största hemlighet och under mycket begränsad tid för att minimera risken för upptäckt.

Ute bland ruinerna finns också forntidens största energiproducenter, de enorma kallfusionsverken som försåg städerna med el. Flera av dem låg i arkologins närhet och var tänkta att täcka en stor del av dess energibehov, men kontakten med dem har gått förlorad sedan länge. Grönskan har kapat kablarna och infekterat byggnaderna. Det finns expeditioner som rapporterat att kraftverken fortfarande är aktiva. Ingen har ännu lyckats räkna ut om Grönskan använder energin till något.

Megaföretagen tycker inte om att erkänna det, men det finns också enskilda enklaver av människor som vägrat flytta in i arkologin eller som flytt från den. Några av dem är politiskt obekväma som flytt förföljelse, andra är brottslingar som vill undvika polisen, säkerhetsstyrkorna eller något brottsyndikats vrede. Andra vill bara leva fritt under bar himmel och klara sig själva, trots de stora riskerna.

För de som bor utanför väggarna är livet hårt. De måste ständigt vara på sin vakt mot infektion och vilda djur. När de går utomhus måste de klä sig i skyddsdräkter. Odlar de något måste de göra det i hermetiskt tillslutna växthus. Med tiden blir de här enklaverna allt färre, då det bara är en tidsfråga innan deras alltmer åldersdigna teknik fallerar och de lämnas att antingen svälta ihjäl i sina bunkrar eller bli infekterade eller dödade av Grönskan.

Gränslandet

Kring arkologin ligger en stor ruinstad som i folkmun kallas ”Gränslandet”. Staden är ursprungligen en sammanslagning mellan flera andra städer och dess arkitektur varierar mellan det klassiska och det moderna.

Gamla traditionella betongbyggnader samsas med mer futuristiska byggnadsmaterial. Höga skyskrapor står sida vid sida med gamla köpcentra som omvandlats till temporära bostäder för nödställda för att sedan

överges helt. Under korporationskrigen och exilen inhystes här miljoner desperata människor som flydde undan Grönskan, men numera ekar husen tomma.

I Gränslandet förs ständigt krig mellan Grönskan och megaföretagens styrkor. Kriget utkämpas på stadens gator och i dess gränder, på dess hustak och i de labyrinter av tunnlar och kloaker som döljer sig under parker och torg.

Delar av staden har raserats eller bränts ner men Grönskan har än så länge hållits på någorlunda behörigt avstånd från arkologins väggar. Stadens förorter är sedan länge infekterade och övertagna, medan de centrala delarna kring Stad ett är någorlunda fria. Det finns ett fåtal fria rutter ut genom Grönslandet men de är ständigt ansatta av Grönskan och måste försvaras konstant.

Ibland släpper korporationerna stora brandbomber över delar av Gränslandet när infektionen nått för långt. Det krävs bomber med allt större verkan för att göra jobbet och ansvariga befarar att de inom några år kan behöva uppgradera till vapen i kilotonklass.

Hus två

Några kilometer från Stad ett ligger den halvfärdiga och sedan plundrade och raserade arkologin som skulle ha blivit dess syskon. Hus två var som namnet antyder den andra arkologin som började byggas som en del av det mäktiga projektet Folkhem (s. 20). Under korporationskrigen blev dess vindlande gångar och ofärdiga gallerior arenor för många stridigheter. Olika grupperingar kämpade mot varandra och mot grönskan om de resurser som dväljdes i dess inre.

Än idag talar många om gömda och glömda skatter som sägs finnas i Hus två. En och annan expedition dit har genomförts – de flesta har kommit tillbaka tomhämta eller inte kommit tillbaka alls.

Grönskan

Det globala nätverket av radiotelepatiska växter som kallas ”Grönskan” är idag det i särklass största hotet mot mänskligheten. Trots årtionden av någorlunda samordnad kamp har megakorporationerna i Stad ett inte lyckats med mer än att hjälpligt hålla den utanför arkologins väggar.

Forskningen kring Grönskan begränsas av Koalitionens föreskrifter och säkerhetsriktlinjer kring karantän och vilken typ av forskning som får utföras. Megaföretagen är ännu långt från att hitta någon långsiktig lösning.

Grönskans intelligens är fortfarande inte fastställd. Studierna av dess kommunikation försvåras av att Grönskan tycks kunna hacka varje system den kommer i kontakt med. Alla experiment för att försöka upprätta en dialog har slutat i katastrof. En del forskare menar att Grönskan bara är ett stort nätverk av enskilda växter. De hävdar att dess förmåga att hacka mänskliga nätverk inte tyder på mer intelligens än när en mus lär sig dra i en spak för att få mat.

Andra menar att Grönskan är ett gigantiskt medvetande, bortom vår föreställningsförmåga. Hur tänker en varelse stor som en planet? Som bokstavligt talat är överallt? Är vi ens myror eller framstår vi mer som ett

slags envist virus? Bland de mer resonabla forskarna i denna falang finns de som argumenterar att Grönskans interna processer faktiskt inte spelar någon roll. Den agerar som ett stort medvetande, om än ett som fungerar enligt okända principer. Därför är det rationellt, enligt dem, att agera som om Grönskan faktiskt vore medveten.

Något forskarna däremot har ganska goda kunskaper om är Grönskans centrala biologi och funktion. Den tar sig många former men den överlägset vanligaste är den kudzuliknande klängväxt som spreds från Sydamerika. Den sprider sig snabbt och kan därmed på mycket kort tid återhämta sig från det mesta. Dessutom har det visat sig att den kan mutera väldigt snabbt, vilket gör att samma metod sällan fungerar fler än två eller tre gånger. Nya mutationer kommuniceras till resten av nätverket så att förändringar från hela planeten införlivas i återväxten.

Många växter har i princip utrotats eller korspollinerats med kudzuväxten. Den kan mutera sina pollen så att de kan kombineras även med växter som inte tillhör dess egen art. När andra växter pollinerats av Grönskan så har de först och främst muterat till att ha samma förmåga till radiokommunikation och sedan har de i många fall gjorts större och giftigare.

En av de saker som skrämmer mest med Grönskan är att den lyckats hitta sätt att forma cordycepsliknande svampar som kan styra djurs nervsystem. Svampens sporer är luftburna och när de inandats börjar de snart slå rot så att svampen kan växa inuti offret. Fokus ligger kring hjärnan och ryggraden. Infektionen kan ofta upptäckas genom att vita, svampiga utväxter sticker ut genom offrets hud. Snart formas också den klump materia som låter svampen kommunicera med resten av Grönskan, samtidigt som den helt tar över både kropp och hjärna.

Det här är en av många anledningar till att den som rör sig utanför arkologin gör bäst i att bära skyddsdräkt. Ännu har bara enstaka fall av människor som tagits över påträffats och dem verkar Grönskan inte haft speciellt god kontroll över, men risken finns.

Teorier

Grönskan är det enskilt största hotet mot den mänskliga civilisationen och föremål för många vilda teorier. Många tar för givet att den börjat som någon form av vetenskapligt experiment. Enligt denna teori har megaföretagen, de artificiella intelligenserna eller någon annan med resurserna och kunskaperna experimenterat med genetisk manipulation. De har lekt gud och nu betalar mänskligheten priset för deras hybris.

En annan teori, vanlig bland mystiker och deras lärjungar, är att Grönskan är gudomlig. Inte i den kristna betydelsen, utan i en polyteistisk betydelse. Grönskan är Gaia, urmodern som blivit arg på människan och bestämt sig för att slå tillbaka. Den terroriststämplade Gaiakulten är det mest extrema uttrycket för den här teorin. Kritiska röster menar att vi precis innan Grönskans spridning i princip återställt balansen i naturen. Sådana argument brukar bemötas med att det är precis den sortens hybris och respektlöshet mot naturen som ledde till den nuvarande situationen.

Bland religiösa är det vanligt att se Grönskan som en arg Guds straff. Yahve är en hämndlysten och blodtörstig gud i gamla testamentet och människan har lekt gud och förstört paradiset. Därför har Gud nu skapat Grönskan som en ny syndaflod som sveper över världen. De som tror på den här teorin brukar föraktfullt kallas ”arkbyggare”.

Det som är gemensamt för alla dessa teorier är att människan ses som ytterst ansvarig. Det var vi som gick för långt, det är vår hybris som nu bestraffas. Bland vissa forskare sägs det ofta att just denna tendens – att tillskriva människan ansvaret för Grönskan – i sig är ett utslag av hybris hos människor som desperat letar efter någon att skylla på. De menar istället att den helt enkelt var en slump. En genetisk anomali som råkade ge extremt god förmåga att överleva och sprida sig.

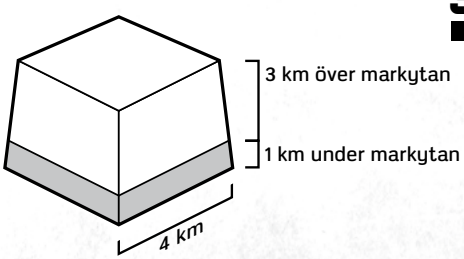
Arkologin

Stad ett liknar till det yttre en något avsmalnad kub där varje sida är omkring fyra kilometer lång. Den nedre fjärdedelen av kuben är nedsänkt i marken.

Ytterväggarna är tillverkade av ett betongliknande, extremt tåligt material som klarar värme, kyla, väder och vind. Arkologierna var tänkta att hålla i flera tusen år, om de inte medvetet monterades ner innan dess. Väggarna är idag täckta av smuts, damm och en och annan klibbig växt som lyckats rota sig i någon mindre spricka eller utstående delbyggnad. Här och var finns stora hål som leder direkt in i övergivna sektioner megakorporationerna ännu inte lyckats rensa ut och försluta.

På ovansidan står övergivna skyskrapor. De var tänkta som lyxboenden och forskningsstationer – utanför arkologin men ändå med bibehållen tillgång till dess fördelar. Utsikten är magnifik men sedan Grönskan kom vågar få ta sig dit upp.

STAD 01
STORLEK



Styre och struktur

Arkologin är indelad i stora, avgränsade områden som kallas sektorer. Varje sektor ungefär motsvarar en av 1900-talets miljonstäder. Indelningen är mestadels en sentida uppfinning. De flesta väggar och golv som avgränsar dem tillkom antingen under korporationskrigen eller som resultat av de överenskommelser som avslutade krigen.

De korpstyrda sektorerna

De flesta sektorer styrs enväldigt av en megakorporation. Den fungerar som arbetsgivare för alla som bor permanent i sektorn. Att vara anställd motsvarar alltså ett medborgarskap, men garanterar ingen lön utöver tillgång till näringsslem och – i mån av plats – tak över huvudet. För att få lön räcker det inte med anställning inom megaföretaget. Man måste arbeta också.

Megaföretagen fungerar som största maktfaktor i sina sektorer. Det är de som stiftar lagarna och som bestämmer hur resurser i form av energi och råvaror ska distribueras. De äger polisen och säkerhetsstyrkorna, åtminstone i teorin. I praktiken finns ofta olika kriminella gäng och brottsyndikat som också äger andelar av poliskåren. De stiftar sina egna lagar i områden megakorporationen inte prioriterar.

Ett exempel är block A23/55 i Sigmatechs sektor. Där är megaföretagets polis bara symboliskt närvarande och i praktiken styrs området av kriminella ligor som själva ser sig som arvtagare till den japanska yakuzan. De har en komplex och delvis överlappande maktstruktur där en del rentav hävdar att de enskilda ligorna i själva verket bara är en del av en enda stor organisation. Rån och våldsbrott riktade mot utomstående är vanliga, samtidigt som den som har kopplingar till någon av ligorna generellt kan gå runt obeväpnad utan större risk.

De flesta megaföretag centraliserar sitt beslutsfattande och har en tydlig hierarkisk struktur med avdelningar och underföretag. Dotterbolag som koncept existerar knappt längre, framför allt efter att Ifrit (s. 78) bröt sig loss från moderföretaget Omni.

Megakorporationerna samarbetar med varandra genom Koalitionen, även om många kritiska journalister och politiska tyckare menar att det mest är för syns skull. Koalitionens främsta syfte är att samordna kampen mot Grönskan och har en separat, icke företagsbunden militär styrka och administration.

Med hjälp av dessa försöker organisationen också hindra megakorporationerna från sådant som riskerar hela arkologin, till exempel experiment med radiotelepati eller genetisk manipulering av Grönskan. Koalitionen finansierar allt detta genom den avgift som alla anslutna megaföretag betalar för att få vara med i Koalitionens råd.

Lag och rätt

De flesta sektorer har minst en egen poliskår och egna, men likartade, lagar. Lagarna gäller sällan lika mycket i alla delar av sektorerna. Ofta finns nivåer och våningar som är undantagna – antingen på grund av att ansvariga administratörer och poliser mutats eller för att polisen bedömer att området helt enkelt inte är värt resurserna. Givetvis kan megaföretaget också undanta utvalda delar av sektorn från specifika lagar, så att till exempel den ägande eliten inte behöver leva under samma ok som de sämre bemedlade.

Poliser är i allmänhet underbetalda och har ett mycket utsatt jobb. Kårandan är negativ och tenderar ofta mot korruption och brutalitet.

Kriminella straffas ofta med kroppsliga straff eller ekonomiskt med böter. Grövre brott innebär dödsstraff eller att skickas till fängelsekorporationen Panopticon. Systemet fäller hellre än friar och många straff behöver inte ens bestämmas genom en rättegång. Ett fall går till domstol om:

- Straffet riskerar att kosta megaföretaget pengar.
- En åklagare bedömer att det finns oklarheter i fallet.
- Den misstänkte förövaren tillhör eller har kontakter inom megaföretagens toppskikt.

Generellt gäller att småbrott – till exempel inbrott, stölder och misshandel – kan redas ut på plats. Det är uppenbart vem som är förövaren och det finns många ögonvittnen. Då kan polisen nöja sig med att dokumentera fallet och sedan själva döma ut böter och kroppsstraff på plats.

Undantaget är megaföretaget Lucid som använder teknologi som läser misstänktas minnen istället för domstolar och omprogrammering istället för straff (s. 84). Sådan teknologi är annars illa ansedd och förbjuden i nästan alla korporationsstyrda sektorer.

I de rikare blocken inom varje sektor är livet tryggt och bekvämt. De flesta beväpnar sig inte ens när de ska röra sig utanför hemmet. I de fattigaste blocken bär i princip alla vapen, men eftersom alla ligger på samma låga ekonomiska nivå är risken för rån betydligt lägre än risken att hamna mitt i ett gängkrig eller råka ut för någon som tagit för mycket Aggro (s. 155).

Andra sektorer

Alla sektorer styrs inte av megakorporationer. En del styrs inte alls, utan är helt utbrända sedan korporationskrigen. I några av dem har Grönskan fått fäste. De, och sektorer som helt enkelt är övergivna, kallas ”nollsektorer”. De används ofta som hem av olika

kriminella eller av annan anledning ljusskygga grupper. Ibland används de också av megaföretag som vill bedriva förbjuden eller tvivelaktig forskning.

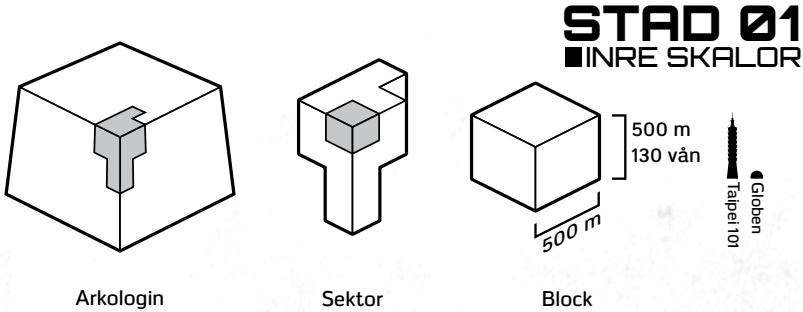
Det finns också en och annan sektor som styrs av andra grupper än megakorporationer men som ändå betraktas som någorlunda legitima och civiliserade. De kan till exempel styras av en religiös orden eller av ett arbetarkollektiv.

Geografi

Arkologins 64 kubikkilometer delas in i omkring 40 *sektorer*. Sektorerna är i genomsnitt omkring 1.5 kubikkilometer stora och brukar illustreras översiktligt som 12 *block*. Ett block är en kub där varje sida är 500 meter.

Sektorerna är naturligtvis mer komplext formade än så och blocken används sällan som fysiska avgränsningar inuti sektorn. De gör det däremot möjligt att enkelt illustrera sektorers relativa storlek och form.

I varje block bor i genomsnitt omkring 130 000 människor. Befolkningstätheten varierar dock väldigt mycket både mellan sektorer och mellan områden i sektorerna.



Transporter

Varje sektor har ett begränsat antal in- och utgångar som i de flesta fall är hårt bevakade. Turism och handel mellan sektorer är vanligt förekommande samtidigt som megakorparna ständigt förbättrar sina säkerhetsrutiner för att förhindra att terrorister, industrispioner eller infektionsrisker kommer in i deras sektor.

Bevakningen brukar bestå i bland annat beväpnade vakter, detektorer som känner av cybernetik, desinfektionskammare och liknande. Det är med andra ord inte trivialt att röra sig från en sektor till en annan, även om många gör resan varje dag. Hur mycket tid och arbete som krävs varierar beroende på vilka sektorer resenären försöker förflytta sig mellan. Mellan sektorer styrda av megakorporationer innebär det sällan mer bekymmer än någon timmes köande och att genomgå några snabba säkerhetstester som säkerställer identitet och att resenären inte försöker ta med sig något illegalt in eller ut. Den som däremot försöker förflytta sig från en nollsektor – alltså en sektor som saknar organiserat och av Koalitionen erkänt styre – till en megaföretagsstyrd sektor kommer att få genomgå en betydligt längre process.

Den som vill resa längre sträckor inom en sektor kan ofta nyttja långa transportband som rör sig i olika hastigheter. Resenären kliver då på ett långsamt band och växlar sedan till ett snabbare som rör sig i rätt riktning.

Ett annat vanligt sätt att resa är kollektivt via cylinderformade tåg som går i horisontell eller vertikal riktning. Det kostar ett par E-kred i månaden.

Genom hela arkologin löper en hel del stora vägtunnlar, designade för privatbilism och transporter. Numera är de flesta sådana avstängda eller omvandlade till bostäder och det finns bara någon enstaka som faktiskt tillåter att resor från en sektor till en annan. De öppna tunnlar som finns kvar används mest av bilentusiaster, kriminella gäng och en och annan sällsynt tyngre transport.

Givetvis är inget av de här transportsätten riskfria. Karteller, kriminella gäng och terrorister brukar alla ha olika transportmedel som favoritmåltavlor. Risken att

bli mordhotad, rånad eller sprängd i bitar får många att undvika situationer där de behöver röra sig långa sträckor. De flesta går beväpnade. Som allra minst med en kniv. Inte för att det egentligen ökar chansen att överleva – många kriminella betraktar beväpning mer som en provokation – men det ger åtminstone en illusion av trygghet och kontroll över situationen.

Restiderna varierar något, men i genomsnitt går en resa från den ena sidan av en sektor till den andra sällan på mindre än ett par timmar. Det beror väldigt mycket på trängsel, byten, säkerhetskontroller och annat. Att ta sig från en sektor till en annan kan ta allt mellan tio minuter om megaföretagen har bra avtal och det inte är rusningstid, till sex timmar mellan sektorer vars megaföretag har en mer kylig relation eller där tillströmningen är stor.

Taket

På arkologins ovansida fanns en gång kontorsbyggnader, bostäder och forskningsstationer. En del människor uppskattade utsikten, även om de var tvungna att använda syrgasmasker för att kunna gå utomhus. När arkologin stängdes begränsades också tillgången till taket som idag betraktas som lika riskfyllt som resten av utsidan.

Få växter lyckas hålla sig kvar här, där syretillgången är dålig och vindarna starka. I gengäld är vindarna ibland starka nog att svepa med sig oförsiktiga vandrare och Grönskan kontrollerar otaliga fåglar och även en och annan flock av vildhundar som på något sätt lyckats hålla sig levande däruppe.

Klimat

Livet i arkologin påverkas bara marginellt av klimatet utanför dess väggar. Längs ytterväggarna kan det bli en smula kallare om vintern, men för de flesta finns bara det väldigt reglerade inre klimatet. I vissa större gallerior och ljusschakt används artificiellt regn antingen

som effekt eller som ett sätt att göra rent. Regnvattnet är fullt av rengöringsmedel och annat och går därmed inte att dricka. Det samlas sedan upp i kloakbrunnar som är ihopkopplade i ett enormt system av rör och pumpar mellan våningarna och i väggarna.

I de sektioner som ligger under marknivå blir det lätt väldigt varmt, även om spillvärmen i hög grad leds upp till arkologins övre delar eller omvandlas till energi.

Teknologi

Den tekniska utvecklingen har återhämtat sig förhållandevis väl efter korporationskrigen och exilen. Det spekuleras i huruvida trångboddhet, en konstant hotande yttre fiende och de begränsade kommunikationerna bidragit till utvecklingen eller hindrat den. En hel del teknik och tekniskt kunnande fick läggas i malpåse, men desperation är uppfinningens moder.

Det finns enskilda grupper – framför allt religiösa fanatiker – som helt avsvärjer sig teknik som inte är absolut nödvändig och det finns en och annan sektion som bebos av olika sorters primitivister, men för de flesta tillhör högteknologin vardagen.

Cybernetik

Cybernetiska kroppsdelar och andra förbättringar av människokroppen är vid det här laget en väl beprövad teknik som fungerar bra och är förhållandevis riskfri. Cybernetiken är allmänt tillgänglig, även om den är dyr och ibland belagd med licens.

Megaföretagens militärpoliser och säkerhetsstyrkor har tillgång till bättre cybernetik än vanliga anställda eller civila, men i övrigt finns förhållandevis få begränsningar.

För många är cybernetik inte bara något som ger utökad funktionalitet utan också en livsstil. För andra är det något de motvilligt skaffar för att kunna få ett visst jobb.

Cybernetik vars enda uppgift är att uttrycka individuell stil utan att bidra med något utöver vad en vanlig människokropp förmår kallas ”krom”. Förbättrande cybernetik – som antingen förstärker existerande funktion eller lägger till förmågor vanliga människor saknar – kallas ”skarv”.

För att få cybernetik inopererad behövs någon som är både medicinskt och tekniskt kunnig, till exempel en läkare som specialiserat sig på just krom eller skarv. De kallas ofta ”skarvare” och eftersom kunskaperna och teknologin inte är speciellt hårt kontrollerad av megakorparna finns alltid flera alternativ att välja på. Det finns billiga och opålitliga skarvare som arbetar i slummen, diskreta men dyra skarvare som ser efter de mer resursstarka kriminella organisationerna och det finns givetvis också officiellt sanktionerade skarvare som jobbar direkt åt megakorporationerna.

Servicen beror på vem som utför operationen. Gatuskarvaren kanske är billig men det finns inga egentliga garantier att cybernetiken inte är virusinfekterad eller stulen. Helt ny skarv eller krom utskriven av skarvarens 3d-skrivare är ofta dyrare men medför också färre risker. Dyrare skarvare ger flera månaders garanti inklusive ett antal servicetillfällen.

Alla skarvare har lite olika utbud, men de flesta brukar acceptera att kunderna tar med sig egna 3d-ritningar om de vill ha något som inte finns i lager.

Cybernetik använder bara lokala nätverk. Fysiska kablar går mellan styrsystem och implantat och den som vill koppla upp sig mot en annan person eller ett datorsystem måste använda en eller flera sladdar.

Vapenteknologi

De flesta vapen avfyrar fortfarande projektiler, även om de numera drivs av E-pack istället för traditionella explosiva medel. Elektricitet från E-packet driver en serie elektromagneter som i sin tur avfyrar projektilen. Det rör sig med andra ord om så kallade gaussvapen.

Vapnen är i hög grad anpassade för att användas inuti arkologin. Det yttrar sig bland annat i ett fokus på energieffektivitet och precision snarare än räckvidd.

CHARGING

Datorteknik

En dator består fortfarande av samma grundläggande komponenter. Den har en central enhet för beräkningar och lagring av data och sedan ett eller flera sätt att föra in respektive få ut information.

Exempel på inputs, alltså sätt att föra in data:

- Traditionella tangentbord, möss eller liknande fysiska styrenheter.
- Röstigenkänning via mikrofon.
- Vibrationsavläsare som opererats in under huden.
- Andra typer av sensorer som placerats på eller i kroppen, till exempel enkla tryckplattor som känner av specifika rörelser, temperaturförändringar, blodtryck, adrenalin eller något helt annat. De flesta av dessa är i första hand inte till för att aktivt styra datorn utan att passivt förse den med data som sedan kan analyseras.
- Elektroder som placeras direkt i hjärnan och som läser av användarens ”tankar”.

Outputs, alltså sätt för centralenheten att visa upp data:

- Skärmar. Svartvita, svartgröna eller i färg. Tjocka eller platta.
- E-bläcksdisplayer som alltid är svartvita och kräver mycket lite energi – ingen alls så länge bilden som visas inte ändras.
- Projektorer.
- Displayglasögon som projicerar data på glasen eller direkt in i ögat.
- Cybernetiska ögon som lägger in datorgränssnitt och information direkt i användarens synfält.
- Elektroder som kopplas direkt till hjärnan och skapar bilder direkt i användarens tankar.

Eftersom i princip ingen trådlös teknik finns längre så måste alla datorns delar sitta ihop med fysiska sladdar.

Nätverk

Sedan Grönskan fyllde radioetern är trådlösa nätverk inte längre ett alternativ. Megaföretagen experimenterar med nya krypteringar, men ännu så länge har de inte hittat något som hållit längre än ett par timmar. Grönskan hittar nätverket, hackar det snabbt och effektivt och försöker sedan infektera andra system så gott den kan.

I stort sett alla nätverk använder istället fysiska, välisolerade kablar, så kallade ”hardlines”. Det finns teknik som använder laserpulser eller liknande för att kommunicera mellan två enheter, men sådana nätverk blir väldigt beroende av att inget kommer emellan enheterna medan de kommunicerar. Därför används de mestadels i laboratoriemiljöer och i enstaka fall för nödsignaler från expeditioner ute i världen utanför arkologin.

Det finns inget internet. Varje sektion och megakorp har sitt eget interna nätverk. Det handlar om säkerhet. Om nätverket i en sektion skulle infekteras av Grönskan så blir det svårt att hoppa vidare till nästa sektion om det inte finns några nätverkskopplingar. Dessutom försvåras industrispionage när konkurrerande megaföretag aktivt måste skicka in folk för att hacka nätverken. Ofta finns dessutom ytterligare uppdelningar mellan mindre nätverk inom megaföretaget, av samma anledningar.

Att surfa på det lokala ”internet” är en mycket begränsad upplevelse, även jämfört med till exempel de primitiva globala nätverk som växte fram mot slutet av 1900-talet.

I den mån data behöver föras över mellan sektioner används därför speciella datakurirer som i de flesta fall helt enkelt tar med sig dataspikar som innehåller den information som ska föras över. I mottagaränden undersöks sedan igenom spikarnas innehåll i ett mindre, slutet nätverk för att säkerställa att de inte är infekterade.

Naturligtvis finns mer extrema säkerhetsåtgärder för mer känslig information, till exempel portföljer med elektroniska lås som förstör innehållet om någon försöker bryta upp dem. En del kurirer som specialiserar sig på diskreta dataöverföringar ser till att ha

extra utrymmen i sina egna kroppar där dataspikar kan placeras – givetvis på ett sådant sätt att kuriren inte själv kan läsa innehållet.

Det finns inga mobiltelefoner och ingenting som liknar bluetooth. Den som vill kontakta någon gör det via sin dator hemma eller via en offentlig terminal.

Kommunikation

Elektronisk kommunikation sker i princip enbart via fysisk kabel. Det experimenteras mycket med nya sätt att kommunicera trådlöst på långt avstånd, exempelvis via laser, mikrovågor eller riktade ljudvågor. Hittills har ingen hittat någon helt riskfri metod. Antingen kan Grönskan avlyssna signalerna, störa ut dem, eller båda. Expeditioner utanför arkologin är med andra ord väldigt begränsade i sina möjligheter till kommunikation. I första hand är de hänvisade till vanligt tal, i andra hand långa sladdar och i tredje hand experimentell laserkommunikation eller liknande. Även lasern har sina begränsningar. Även om utrustningen monteras på arkologins topp når den som mest cirka 20 mil. Det räcker definitivt inte om målet är att kommunicera med närmaste arkologi.

Robotteknologi

Datorstyrda maskiner finns men används i betydligt lägre utsträckning än tidigare. Innan Grönskan och exilen fanns humanoida robotar överallt. De användes som de artificiella intelligensernas avatarer och var ständigt uppkopplade mot nätverket. De städade, satt i receptioner, serverade mat och skötte den dagliga kontakten mellan de stora AI-komplexen och människorna. Tack vare sin koppling till nätverken fick de tillgång till stora mängder data och processorkraft, vilket behövdes för att de skulle kunna utföra sina olika arbeten självständigt.

Efter exilen används givetvis vanliga ickehumanoida robotar för montering av större och mer komplexa föremål, men de humanoida har i hög grad fallit bort i samband med att de trådlösa nätverken stängdes ner.

Ingen har ännu lyckats bygga en så kompakt artificiell intelligens att den får plats i en humanoid kropp. Dessutom är AI-forskningen begränsad på grund av infektionsrisken. Megaföretagen forskar naturligtvis ändå, men eftersom de måste göra det i skymundan och utan att dela sina resultat går det mycket långsamt framåt. Maskiner som närmar sig intelligens eller i någon mån kan låtsas vara intelligenta finns överhuvudtaget mest i kontrollerade miljöer.

Mindre avancerade varelser, till exempel artificiella husdjur, finns fortfarande. Det anses vara extremt dålig smak att ha något som ser alltför naturligt ut. Ett riktigt djur innebär ju betydande smittorisk, trots allt.

På ett fåtal platser används fortfarande humanoida robotar, men de kräver isåfall koppling till större nätverk via fysisk kabel. Sådana robotar kan till exempel fungera som sekreterare eller guider, men i och med att det knappast finns någon brist på arbetskraft så har de flesta sådana ersatts med människor. I en del företag, framför allt Sigmatech och Lucid, används också humanioda robotar som fjärrstyrda dockor på till exempel viktiga möten. För att det ska fungera måste den som styr dockan vara inkopplad på samma nätverk som mötesrummet.

Ofta har arbetsplatser med sådana robotar särskilda skenor i taket. Robotarna fästs i dem för att kunna vara mobila men ändå komma åt nätverket. I nästan alla sammanhang är det dock betydligt mer effektivt att bara ha en ickehumanoid robot som sitter fast i liknande skenor.

Medicin

Vanlig sjukvård finns tillgänglig för de flesta. Organ kan skrivas ut till en kostnad i E-krediter, liksom blod för transfusioner. Vissa kliniker kan ha brist på specifika droger, lite beroende på hur god ekonomi de har. Många mediciner kräver licens för att kunna produceras legalt. Större sjukhus har alla maskiner som behövs, medan mindre kliniker ofta får hänvisa patienter vidare om deras sjukdomar kräver någon udda behandling.

Eftersom de flesta saknar betalt arbete har de inte råd med sjukvård överhuvudtaget. De flesta megaföretag har någon form av kostnadsfri eller billig bassjukvård av den enkla anledningen att det skulle kosta dem mer att få sina sektorer fyllda med sjukdomsspridande lik.

Operationer som megaföretagens sjukvårdssystem bedömer som ickekritiska kostar pengar. Betydligt mer pengar än fattiga har råd med. Kostnaden motsvarar ofta flera månadslöner för en vanlig arbetare. Många hamnar i djup skuld och tvingas in i kriminalitet eller extremt riskfyllda arbeten för att kunna betala av den.

För den som kan betala kan också amputerade eller krossade kroppsdelar ersättas. Då klonas existerande vävnad och byggs upp till de kroppsdelar som saknas. För de flesta är cybernetik ett bättre val i sådana sammanhang men många lever kvar i föreställningen att deras egna DNA och biologiska kropp har ett egenvärde.

För de allra rikaste finns föryngringsteknologi. Kroppens klocka vrids tillbaks och celler får nytt liv. Det är en kostsam och smärtsam process, men få som ges möjligheten tackar nej.

Kultur

Inuti arkologin är kulturen framför allt bred och varierad. Massvis med olika subkulturer och religioner samsas under vad som trots allt är ett och samma tak. Megaföretagen har sina interna kulturer, med enhetlig varumärkesskyddad design och estetik, men de styr inte allt. Rester av gamla nationsbundna kulturer, religiösa traditioner, musikstilar, modeflugor och annan kulturell bråte från de senaste tvåhundra åren samsas och blandas till en färgsprakande helhet.

Arkitektur

När arkologin först byggdes var det med en enkel grundstruktur som i första hand fyllde ett praktiskt syfte. Sedan tillkom bidrag från kreativa medborgare som såg sin chans att sätta sin prägel på byggnaden.

Nära markplan finns fortfarande en hel del rester av gamla hus. Arkologin byggdes trots allt på och runt en existerande stad, vilket innebär att det fortfarande finns autentiska 2000-talshus mitt bland all funktionell futurism.

Efter korporationskrigen restes nya väggar för att skilja sektorerna från varandra. De byggdes framför allt av material som hämtades från Hus två. Den påbörjade arkologin hade inte hunnit nås av de kreativa medborgarnas skaparglädje. De bröt med andra ord av från de delar som tillhör originalstrukturen.

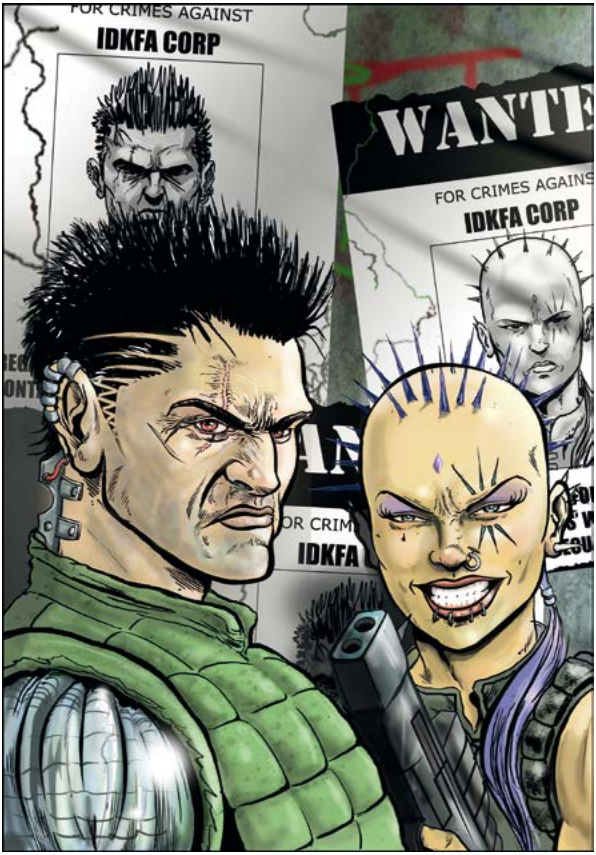
Megakorporationerna har sedan försökt sätta sin egen prägel på sektionernas arkitektur och estetik, även om de fokuserat mest på de rikare delarna. Det finns alltså stora skillnader mellan sektionernas stora turistcentran och de områden som nyttjas av de bättre bemedlade, medan de lägre och fattigare delarna är mer lika varandra.

Större delen av arkologins innanmäte utgörs av bostäder, kontor, lagringsutrymmen, återvinningscentraler samt givetvis de gigantiska bassängerna som producerar näringslösning och de områden som inhyser arkologins egna fusionsreaktorer. Varje sektion brukar också ha en eller ett par lite större öppna utrymmen, ljusa boulevarder med fejkhimmel. På grund av den ständigt ökande bostadsbristen börjar dock även dessa områden att byggas igen genom att nya bostäder byggs, med eller utan tillstånd. Kåkstäder hänger som cancersvulster från boulevardernas väggar.

Genom arkologin löper också stora ljusschakt som släpper in riktigt solljus. De är givetvis inte helt oskyddade. Med jämna mellanrum sitter tjocka och hermetiskt förslutna avgränsare av pansarglas. Det här innebär att de som bor högt upp i arkologin har förhållandevis goda möjligheter att se solen och få riktigt solljus några timmar varje dag genom att kliva ut på en av avgränsarna. De som bor längre ner har bara den förmånen någon timme eller någon minut per dag beroende på hur långt ner de bor. Dessutom blockeras ljuset naturligtvis av både smuts på avgränsarna och av folk högre upp som gått ut för att njuta av ljuset.

Företagskultur och subkultur

Med så många människor som bor såpass trångt som de gör i arkologin blir det väldigt viktigt att både signalera sin grupptillhörighet och sin individualitet. Ofta leder det till vilda och spännande kombinationer, när till exempel äldre arabiska, asiatiska, sydamerikanska eller östeuropeiska element kombineras med modern cybernetik, kroppsmodifikationer och animerade tatueringar.



De som har ett arbete inom någon en megakorporation anammar ofta dess företagskultur. För att komma ifråga för befordran till högre tjänster inom företaget gäller det att visa prov på de egenskaper företaget värdesätter, åtminstone på ytan. Inom Sigmatech premieras till exempel friskhet och goda gener, medan sjukdom och svaghet föraktas.

För de som saknar arbete spelar företagskulturen mindre roll. Istället bygger många sin identitet på att vara en del av en subkultur. En sådan kan egentligen vara vilken slags lös gruppering av likartade åsikter, värderingar och/eller estetik som helst. I arkologin tenderar de att renodlas och tar sig ofta extrema uttryck. De flesta människor identifierar sig med en eller ett par subkulturer och använder hela eller delar av gruppens estetik för att uttrycka sin tillhörighet.

En del subkulturer formas kring musik, andra kring religion eller bara en allmän attityd. Det finns ofta en längtan efter det genuina och rena uttrycket och inom gruppen har de som mest anses förkroppsliga det gemensamma idealet också högst status.

- **Cyberpunkare** hämtar inspiration från den gamla tidens punkare och kombinerar med modern cybernetik. Nitade skinnjackor, regnbågsfärgade tuppkammar och uppenbar cybernetik med provocerande symboler är exempel på vanliga inslag inom gruppen. Idealbilden är rebellen som står utanför samhället och säger obekväma sanningar.
- **Flares** kallas också ”påfåglar”. Flares har färgsprakande frisyrer, kläder med rörliga mönster och tatueringar som speglar deras sinnestämning. De lyssnar på snabb, poppig och energisk musik och tenderar att leva sina liv med gasen i botten.
- **Monos** är väldigt fokuserade på renhet och enkelhet. Betraktar uppenbara eller starka könsmarkörer med misstänksamhet, liksom bjärta färger. Monos är ofta androgyna, extremt bleka och strävar framför allt efter att renodla sig själva som personer. De lyssnar på entonig musik och dansar med små, välavvägda rörelser.

- **Retros** representerar en ganska förvirrad blandning av olika äldre kulturella uttryck. Vissa retros bär 1800-talskostym och monokel, andra försöker renodla någon form av rebellisk rocker-stil. De bryr sig sällan om huruvida deras personliga blandning blir anakronistisk. Historisk korrekthet är inte ett krav.
- **More than Human** är en religiös gruppering inom enhetskyrkan (s. 88). De har en mycket mer positiv syn på framför allt cybernetik och bioteknik än resten av kyrkan. De utgår från en transhumanistisk tolkning av evangelierna och menar att de förbättringar modern vetenskap kan tillföra i själva verket är att betrakta som en naturlig fortsättning av Jesus gärningar. De hjälper många som är i behov av cybernetiska kroppsdelar att finansiera proceduren, i utbyte mot en viss tids arbete inom orden eller kyrkan. De bär ofta antingen strikta kostymer eller kåpor. Ofta har de synliga silvertatueringar. Motiven är religiösa bilder eller symboler.
- **Posers** använder bioteknologi och cybernetik för att se ut som någon annan, ofta en kändis eller historisk person. Varje posergäng fokuserar på en eller ett fåtal identiteter och det är därmed ovanligt att någon är ensam om sitt utseende. Ett slående exempel är OP, där samtliga medlemmar – män som kvinnor – bär den mytomspunne statsministern Olof Palmes ansikte.
- **Boosters** är huvudsakligen helt vanliga kriminella gäng som använder stridsfokuserad cybernetik för att skaffa sig fördel i konkurrensen. Deras drivkraft är vanlig hederlig machisimo. Bland gängen pågår en ständig upptrappning där den enes nya cybernetik genast måste matchas eller helst överträffas av den andre. I takt med att medlemmarna i gängen blir alltmer cybernetiska går också allt större del av deras inkomster åt till nya inköp och service.

Alla som identifierar sig med en subkultur anammar inte dess mest extrema uttryck. Det finns gott om personer som mest lånar enskilda aspekter men som inte låter sina liv kretsa enbart kring subkulturen.

Det finns också ett samspel mellan företagskultur och subkultur. Många av de som har ett arbete och som tagit till sig företagskulturen har samtidigt kvar något attribut eller två som signalerar ursprung eller subkultur. Subkulturerna i sig skiljer sig också något åt mellan megaföretagen. Retros från Sigmatech lyssnar ofta på gammal j-pop medan de från Omni oftare lyssnar på punk. I allmänhet gäller dock att två personer ur olika megakorpars underklass har mer gemensamt än någon av dem har med överklassen i sin egen korp.

Media och underhållning

Den nya tekniken har möjliggjort en hel del nya sätt att skapa och uppleva underhållning. Film, musik och spel har i princip vuxit ihop. Filmer är ofta åtminstone delvis interaktiva och det är sällan musik upplevs separat utan en tillhörande virtuell verklighet eller åtminstone musikvideo. Det finns dessutom i de flesta fall mängder av olika ihopklippta och modifierade versioner av varje verk.

I princip alla har tillgång till den utrustning och kompetens som krävs för att skapa film, spel, musik och så vidare. Däremot har bristen på resurser gjort det svårare att skapa riktigt påkostade storproduktioner. De flesta sådana kommer från tiden innan exilen.

Det mesta i mediaväg finns på företagens interna nätverk och är tillgängliga för alla. Det som begränsar utbudet den enskilde har tillgång till är framför allt vilken utrustning som finns tillgänglig. För att se en 3d-film krävs 3d-kapabel utrustning om inte en stor del av upplevelsen ska gå förlorad..

De nya tekniska möjligheterna har givit upphov till flera nya konstformer och varianter av gamla. Samma teknik som gör det möjligt att koppla upp sig direkt till en dator har också givit upphov till synthesizermusik. Mellan två och fem bandmedlemmar kopplar in sig till en person, ”synthesizern”, vars uppgift det är att sätta ihop signalerna från övriga och omvandla dem till musik. Bandet behöver inte spela instrument. Musiken skapas rent elektroniskt.

De nya plattformarna är framför allt virtual reality (”virr”) och augmented reality (”agg”). Virr innebär att alla sinnesintryck ersätts med sådana som genereras av ett datorprogram. Den som virrar får en fullständig upplevelse av att vara på en annan plats. Om virren utspelar sig på en strand så känns vinden i håret, doften av saltvatten och sanden mellan tårna. Virr används mest för spel och enstaka filmer.

Med agg ersätts inte sinnesintrycken, de kompletteras. När något i verkligheten betraktas ges extra information direkt i synfältet. Under samtal kan aggen samtidigt ge en utskrift av vad personen säger, en analys av röstmönstret eller bara en enkel namnskylt för den som har lätt att glömma namn. För militärt bruk finns taktisk agg som analyserar terräng och markerar tänkbara strategier.

Biografer finns fortfarande, trots att samma upplevelse strikt taget kan fås hemma. Det biograferna bidrar med är inte längre bildkvalitet, teknik eller exklusivitet utan *gemenskap*. Att se på film gemensamt är ett väldigt socialt nöje där deltagarna förväntas prata om filmen, applådera, hurra och bli arg tillsammans medan filmen går.

Andra sociala nöjen inkluderar dans- och nattklubbar, stora arenakonserter samt drogbarer som serverar både alkohol och olika designerdroger. Många uppskattar fortfarande levande musik och många band specialiserar sig på att försöka ha så explosiva och spektakulära scenshower utan att blanda in agg och virr.

Musikstilar har korsats och blandats och tack vare remixkulturen finns en mycket stor bredd vad gäller musik – allt från de stora arenabanden till de ensamma trubadurerna, från renodlad punk till klassisk salongsmusik korsad med techno och metal.

Ekonomi

Den officiella och huvudsakliga valutan i arkologin är energikrediter, ”E-kred”. En energikredit är en antingen abstrakt eller konkret mängd energi ägaren har möjlighet att förfoga över. Inom arkologin används i hög grad elektroniska E-krediter. Den som vill köpa något identifierar sig och sektorns centrala system flyttar e-krediten till säljaren.

Enskilda medborgare som hittar sätt att generera energi på kan sälja denna energi till det gemensamma nätet och få innestående elektroniska E-krediter i utbyte.

E-kred kan också fraktas fysiskt i batterier som kallas E-stickor. De flesta vapen, fordon och andra föremål som drivs av el brukar använda sig av sådana.

Elektroniska E-krediter har nackdelen att de kan spåras. Fysiska E-krediter har å andra sidan nackdelen att batteriernas livslängd är begränsad, så att innehållet gradvis minskar och inom ett par veckor är helt borta.

Personer som saknar arbete har inget legalt sätt att få tag på E-kred, utan hänvisas till fattigdom eller kriminalitet. Värt att nämna är att även fattiga har tak över huvudet och tillgång till näringslösning. I de flesta sektorer har de också tillgång till åtminstone det öppna lokala nätverket. Varje bostad har en dator och det finns dessutom en uppsjö av offentliga terminaler.

Handelsplatser

I de stora galleriorna finns nästan alltid stora marknadstorg omgivna av specialbutiker. 3d-skrivarna i hemmen kan producera det mesta, men ofta kan den som specialiserat sig skapa varor något billigare. Därmed finns fortfarande en marknad för småskaliga producenter.

Dessutom har butiker och handlare ofta tillgång till bättre 3d-ritningar som svartsjukt vaktas så att ingen privatperson kan reproducera deras arbete. Den som ska skriva ut hemma är hänvisad till de ritningar som finns på öppna marknaden eller som är gratis. Ofta fungerar sådana också men de är sällan lika polerade och smidiga. Det finns givetvis undantag, men många väljer ändå den relativa säkerheten hos butikerna.

Marknaderna är dessutom ofta bra ställen för konstnärer att ställa ut och sälja sina verk. Där kan också musiker framföra sin musik och kanske få in en E-kred eller två på försäljning av specialdesignade kläder eller autografer.

Alla handlare är naturligtvis inte seriösa eller pålitliga och det finns gott om marknadsplatser med dåligt rykte. Där går det att köpa illegala vapen rakt över disk och där det inte alls är säkert att det kött som serveras kommer från en 3d-skrivare.

Klassamhället

Exilen in i arkologin innebar en återgång till en samhällsordning byggd på knapphet. Resurserna är begränsade och ojämnt fördelade, liksom elektriciteten. Det gör att de som kontrollerar resurserna får mer makt och resultatet blir ett klassamhälle.

Överklassen är de som kontrollerar produktionen. Framför allt gäller det el, värme och näringslösning. Här finns framför allt högre chefer, överstepräster, spirituella ledare och mäktiga maffialedare.

Medelklassen är de som uppnått en viss makt inom systemet och administrerar mindre delar. Deras makt kommer från deras akademiska och systemteoretiska kunskaper. De har begränsad makt över produktionsmedlen även om de är underställda överklassens mer övergripande beslut. Här finns bland annat olika sorters akademiker, administratörer, framgångsrika egenföretagare och mellanchefer.

Arbetarklassen är de som helt saknar makt över produktionsmedlen, utan är utlämnade till de högre klasserna för sin försörjning. De säljer sin arbetskraft till företagen i utbyte mot viss förbättring i levnadsstandard, men kan inte influera resursfördelningen på ett bredare plan. Här finns bland annat tekniker av olika slag, kodslavar, poliser och de som slavar vid näringsbassängerna.

Många ur arbetarklassen saknar arbete. Det finns få arbeten, många är sjuka eller har andra problem som hindrar dem från att vara anställningsbara. En del drabbas av bristsjukdomar trots näringslösningen och sjukvården är definitivt inte gratis.

Arbetarklassen är den överlägset största samhällsklassen. I och med att arbetsuppgifterna sällan kräver någon längre formell utbildning är det också lätt att vid behov byta ut en trilskande arbetare som till exempel insisterar på att vilja organisera sig.

Det finns en hel del motstånd mot den här världsordningen. De äldre har ofta knäckts av exilen och av de stora förändringarna, men de yngre – som vuxit upp i arkologin – har anpassat sig till de nya förhållandena och ser till att skaffa sig alla fördelar de överhuvudtaget kan. De hackar datorsystem, experimenterar med stulen teknologi och gör allt de kan för att göra uppror mot systemet.

Produktion

I enlighet med de överenskommelser Koalitionen fick till stånd (s. 22) ska alla medborgare som allra minst ha tillgång till mat och – så långt det är möjligt – husrum. Det kräver en hel del jobb, även om mycket av den gamla tekniken fortfarande fungerar. All produktion är hypereffektiviserad och megaföretagen letar ständigt nya sätt att minska kostnaderna.

Energi och värme

Arkologins nedre våningar genererar en hel del värme eftersom de är välisolerade och ligger under marknivå. Delar av den värmen används för att producera el, resten cirkuleras runt i arkologin. Systemet är självreglerande, men fungerar inte lika bra som det gjort tidigare. Omfattande reparationer skulle behövas, men ingen är intresserad av att betala. Innan Koalitionen lyckas tvinga fram ett avtal mellan berörda megakorporationer kommer det att fortsätta bli varmare därnere.

Under jord ligger också ett antal kallfusionsreaktorer. Tanken var att de skulle kompletteras med externa reaktorer och tillsammans skulle de kunna leverera tillräckligt med el för att arkologins tilltänkta befolkning skulle kunna leva i överflöd. De externa reaktorerna

har sedan länge kapats av Grönskan och befolkningen är nu mer än tio gånger den planerade. Reaktorerna har gått på högvarv de senaste decennierna trots att även de skulle behöva ordentlig service om arkologins framtida elförsörjning ska kunna säkras. Redan sker viss elransonering i och med ekonomins E-krediter. Om någon av reaktorerna skulle stängas av eller sluta fungera kommer E-krediterna plötsligt att öka kraftigt i värde och hela ekonomin destabiliseras.

Matproduktion

Livet i arkologin medger inte traditionell odling eller djurhållning. Detta har lett till mer artificiella, kreativa lösningar. I gigantiska bassänger framställs en näringslösning som innehåller alla mineraler, vitaminer och annat kroppen behöver. I folkmun kallas lösningen ”näringsslem” eller bara ”slem”. Slemmet smakar i princip ingenting och har en ganska obehaglig konsistens, men det är fullt möjligt att leva på utan andra näringstillskott.

Bassängerna finns till större delen under jord men de flesta sektorer har någon egen bassäng för säkerhets skull.

Från början designades slemmet som en grundråvara för 3d-skrivare. Med rätt mängd E-kreds och en ritning kan en skrivare forma slemmet till något som både smakar, luktar och känns som fast och god föda. Överklassen kan äta avancerade rätter som kostar mer energi att producera. Arbetare får snarare nöja sig med någon form av enkel brödliknande substans med tillsatta kryddor.

Annan produktion

Många megakorporationer har industriområden där de bland annat producerar vapen och fordon. Industriella 3d-skrivare i olika storlekar skriver ut komponenter som monteras av helautomatiska robotar. Människan är i princip helt eliminerad från tillverkningsindustrin annat än som servicetekniker.

Återvinning

Eftersom arkologin är stängd och resurserna begränsade krävs ett väl fungerande system för återvinning. Varje sektor har en eller flera återvinningsstationer som inte sällan upptar tiotals våningar där varje våning är stor som flera fotbollsplaner.

De material 3d-skrivarna använder sig av är designat för enkel separering och återvinning. Saker som slängs hamnar förr eller senare i en station. Där delas de upp i sina beståndsdelar. Det gäller plaster och metaller såväl som biologisk materia. Stationerna tar också emot kloakvatten och till exempel döda kroppar.

Det sker också begränsat intag av materia via expeditioner ut i vildmarken samt experiment med gruvdrift i arkologins undre sektorer.

Forskning

I huvudsak begränsas tekniken och forskningen av två faktorer. Dels är utrymmet inuti arkologin begränsat och dels fungerar inte radiovågor. Utrymmet blir problematiskt framför allt med forskning som kräver ordentlig säkerhet. Att förlägga forskningsstationer utanför arkologin för att minska risken att eventuella problem drabbar andra är riskabelt. Det är svårare att som ensam megakorporation försvara en forskningsstation än att som en samlad styrka skydda en hel arkologi och det finns alltid en risk att Grönskan kommer in i stationen.

Biologi, botanik

Detta är antagligen de högst prioriterade forskningsområdena. Koalitionen ger viss skattelättnad till megaföretag som satsar pengar på forskning om Grönskan och dess processer, förutsatt att det sker inom de ganska snäva ramar som satts upp för att skydda arkologins medborgare. Möjligheterna att utföra praktiska experiment och provtagning är därför begränsade.

Bioteknik

Forskningen har nått långt, men försiktigheten är stor. I allmänhet är det ett ganska stigmatiserat forskningsområde och vetenskapsmän som specialiserat sig på området ses ofta som Frankensteinliknande figurer. Samtidigt är genetisk ingenjörskonst väldigt efterfrågat av framför allt överklassen och i flera megakorporationer används den sortens modifikationer flitigt för att anpassa nästa generations medborgare till den position de förväntas ha.

Nanoteknik

Det finns inga nanomaskiner. Det är en av de teknologier som i princip totalförbjudits av Koalitionen. Det betraktas som en alltför riskfylld teknologi givet Grönskans förmåga att infektera komplexa system av samarbetande maskiner. Däremot används olika nanomaterial i många sammanhang, till exempel effektiva vattenavstötande tyger och smidiga skyddsvästar.

Rymdforskning

I princip har all forskning på området avstannat. Kontakten med både satelliter i omloppsbana och kolonierna på Mars och Europa har gått förlorad. Det finns amatörer som byggt teleskop som fungerar anmärkningsvärt väl i den rena och smogfria luften men megaföretagen är helt enkelt inte intresserade.

Megakorporationer

I samhället innan Grönskan hade nationerna redan i princip upphört att ha faktisk betydelse. De resursfördelande och samordnande funktioner som tidigare skötts av folkvalda regeringar hade förts över till artificiella intelligenser och gigantiska företagskoncerner som kallades megakorporationer eller megaföretag.

De föddes först som en naturlig del av den första postindustriella kapitalismens sista dagar. Små företag gick samman och formade allt större och mäktigare strukturer. Deras närmast fullständiga kontroll över produktionsmedlen gav dem också makt över en överväldigande del av befolkningen. De blev långt mer relevanta och inflytelserika än nationella regeringar. Megaföretagen hade egna arméer, egna territorier och egna lagar.

Under något årtionde var de planetens mäktigaste organisationer. Därefter gled den positionen dem snabbt ur händerna, när utvecklingen obevekligt rörde sig mot ett samhälle utan knapphet. Utan knapphet, utan brist, kan företagsväldet inte existera. Om alla har tillgång till allt utan att vara beroende av ett företag, om alla kan producera sina egna varor och sin egen energi finns inte speciellt mycket kvar för dem att styra över. Pendeln hade svängt och produktionsmedlen låg i medborgarnas händer.

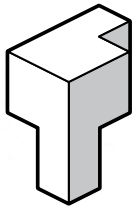
I och med exilen och Grönskans intåg svängde pendeln tillbaks och bristsamhället återkom. Det gjorde också megaföretagen. I arkologin är det de som kontrollerar både resurser och, i hög grad, produktionsmedel.

De samarbetar motvilligt för att bekämpa den gemensamma fienden utanför väggarna, men de konkurrerar också. Hemliga installationer, industrispionage och sabotage är mycket vanliga.

Sigmatech

Ursprungligen var Sigmatech en japansk robottillverkare som steg för steg köpte upp liknande företag över hela planeten. De drabbades hårt när Grönskan gick på offensiven, eftersom en betydande del av deras resurser var uppknutna i robotar och artificiella intelligenser — båda väldigt beroende av de trådlösa nätverk som var Grönskans huvudsakliga sätt att kontra den mänskliga civilisationens teknik.

Den globala koncernen fokuserade sina resurser på att försvara och stärka den asiatiska arkologin. Många lokala chefer uppskattade inte detta utan ville fokusera på sitt eget närområde och slog sig loss från moderföretaget redan innan korporationskrigen började och kontakten mellan världsdelarna bröts. Bland de som slog sig loss fanns företagets skandinaviska avdelning.



Sigmatechs sektor

Det Sigmatech som verkar inom Stad etts väggar är med andra ord lite av en utbrytare. Samtidigt är det definitivt ett riktigt megaföretag. Korporationen sysselsätter över tre miljoner människor och styr sin sektor med järnhand.

Kultur

Sigmatechs företagskultur är väldigt social. Megaföretaget anordnar sociala funktioner såsom fester och gemensamma virr-semestrar för sina anställda som också förväntas umgås och ha relationer utanför arbetstid. Ensamvargar ses med viss misstänksamhet och ”gemenskap” är ett av företagets ledord.

Megakorporationen styrs av ett råd bestående av aktieägare. Sedan många år ägs samtliga aktier i företaget av ett fåtal familjer och ingen nyemission har genomförts sedan tidigt 2040-tal. Aktierna går nästan alltid i arv, vilket gör att de som sitter i rådet ofta fått positionen av sina föräldrar.

Det finns undantag. Rådsmedlemmar har tvingats bort via politiska manövrar och deras aktier överförts till lämpligare kandidater. I några fall har den äldre generationen inte sett sina barn som tillräckligt kompetenta och istället sålt aktierna till någon utomstående.

Design

Sigmatech använder sig av en asiatiskt inspirerad futurism med mjuka kurvor med fokus på ergonomi och design. Deras filosofi är att teknologin alltid bör anpassas efter människan och dessutom vara estetiskt tilltalande. Bland deras produkter märks till exempel den bepansrade skyddsdräkten Hurricane 47 som består av ett svart underställ och vita pansarskydd med mjuk och följsam design.

Platser

Mecha Center är en av Sigmatechs största och mest omfattande sportfaciliteter. Lokalerna är luftiga och ljusa och de som tränar där kan, antingen som löneförmån eller i utbyte mot en avgift, få tillgång till en personlig robottränare eller motståndare. De kopplas till väggar och tak med hjälp av skenor och långa sladdar.

Gyllene Drakens Torg ligger i en av Sigmatechs större gallerior och är ett populärt turistmål bland annat tack vare ett antal stora, konstfärdigt utförda statyer som sticker upp ovanför de uppträdanden och marknadstorg som omger dem. Den centrala, färgglada torgplatsen omgärdas av mer minimalistiskt avskalade högstatusbutiker. Få andra gallerior kan erbjuda ett sådant möte mellan det folkliga och det exklusiva.

Personer

Kamatari Ueda lever ett dubbelliv. Först och främst sitter han på en hög chefsposition inom Organelle, en av Sigmatechs största producenter av lyxprodukter. Samtidigt är han ledare för brottssyndikatet Skorpionerna som sysslar med både beskyddarverksamhet och luktrativ smuggling av bland annat Organelleprodukter. Hans underlydande inom syndikatet känner honom bara som Skuggan och vet inte om hans verkliga identitet eftersom han alltid uppträder maskerad och mest kommunicerar via kurirer eller krypterade elektroniska meddelanden.

Inari Mingzhu har varit operativ chef för Sigmatechs hemliga polis i flera decennier och är respekterad för sin kompetens och effektivitet. Sedan många år missbrukar hon i hemlighet olika opiater. På senare år har opiaterna och åldern börjat ta ut sin rätt och hon har börjat komplettera med olika stimulerande och effektivitetshöjande droger.

Chu Song sitter i Sigmatechs råd och fokuserar på vetenskap, framsteg och forskning. Hon frustreras ofta av de begränsningar hon tvingas arbeta under, både vad gäller budget och regler. I mindre skala har hon därför börjat samarbeta med brottssyndikatet Skorpionerna dit hon säljer recept på olika designerdroger.

Dessutom har hon flera hemliga laboratorier utspridda i sektionen. De som arbetar där forskar framför allt kring artificiella intelligenser och hur sådana skulle kunna säkras så att de inte kan infekteras av Grönskan.

Henry Bae-Xiu äger en mindre fabrik som bygger cybernetiska ben. Han har ärvt ett fåtal Sigmatech-aktier, men inte tillräckligt många för att säkra honom en plats i megaföretagets centrala råd. Sedan några år har han därför börjat försöka få tag på fler. De aktier han äger kommer ursprungligen från Tsao Huifang, en före detta rådsmedlem som istället för att låta dem gå i arv skänkte bort aktierna till Rising Sun, ett kollektiv av framgångsrika chefer och entreprenörer. Kollektivet splittrades på grund av meningsskiljaktigheter och det är nu mycket svårt att spåra vilka som egentligen äger aktierna.

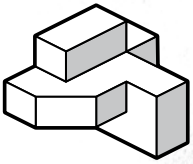
Underföretag

Silver Moon Coalition är en samarbetsorganisation för säkerhetsföretag. Framför allt samarbetar SMCs medlemmar kring prissättning och anställningsprocedurer. På pappret har varje medlem lika mycket att säga till om, men i praktiken är det Wolf Security som har sista ordet tack vare att de har de mest prestigefyllda kunderna.

Sherzai Cyphernetics designar mind-machine-interfaces, alltså kopplingar mellan den mänskliga hjärnan och cybernetiken. Deras specialitet och mest välvaktade företagshemlighet är de kryptografiska nycklar som används för att säkra kopplingen. Om de hamnade i fel händer så skulle alla människor med Cyphernetictillverkad MMI vara i riskzonen för illvillig hacking. Det går såklart att hacka kopplingar mellan människa och maskin ändå (se s. 182) men med de här nycklarna är det betydligt enklare.

OMNI
MEGACORPORATED

Omni



Omnis sektor

Omni började som ett Detroitbaserat läkemedelsföretag med nära kopplingar till olika säkerhetsfirmor som de sedan köpte upp. När polismyndigheten privatiserades 2029 var det Omni som tog över på många håll. Efter det växte företaget snabbt fram till att den tysta revolutionen lade locket på för samtliga megakorporationer.

När Grönskan kom följde Omnis skandinaviska kontor sina grannars exempel och fokuserade på den lokala arkologin. Skillnaden ligger i att detta inom Omni skedde utifrån centralt givna direktiv snarare än i strid med moderföretaget.

Under korporationskrigen förfinade Omni sina kunskaper inom cybernetik och genmodifikation. Deras rekryter utsattes för plågsamma behandlingar och fick sina kroppar till större delen utbytta mot stål och plast. Det gjorde att Omni fick en viss fördel i kriget, men innebär också att de överlevande veteranerna från kriget ofta är vanställda och drabbade av långsiktiga effekter företagets krigsledning inte kände till eller brydde sig om.

En stor del av Omnis anställda har antingen själva genomgått omfattande genmodifikation eller har ärvt modifierade gener från sina föräldrar. Överlägset vanligast är förstärkning av immunförsvaret, eliminerandet av olika ärftliga sjukdomar och olika kosmetiska förbättringar.

Det här har lett till en ganska påtaglig stratifiering. Inom företaget ställs ofta krav på en viss genetisk profil för arbetssökande och den som inte är klassad som GenPerfekt™ kommer aldrig att kunna nå de högre posterna.

GenPerfekt™ kan ingen bli i vuxen ålder. Det är en dyr behandling som måste utföras i fosterstadiet. Den korrigerar färgseende, eliminerar olika genetiska sjukdomar och förstärker till exempel intelligens, metabolism och styrka. Resultatet blir en kropp med anlag för att bli extremt atletisk och intelligent. Personer som är GenPerfekta™ drabbas sällan av fetma, alkoholism, fysiska eller psykiska funktionsnedsättningar. En GenPerfekt™ kropp har en förväntad livslängd på 130 år.

Den genetiska stratifieringen innebär i praktiken ett slags kastsystem där bara de rikaste har råd att göra sina barn GenPerfekta™ och bara GenPerfekta™ i praktiken har möjlighet att bli rika. Motsättningarna mellan den genetiskt förstärkta överklassen och ”genskräpet” i botten är starka och ofta våldsamma. Omni har utvecklat en särskild säkerhetsstyrka bestående av GenPerfekta™ officerare och cybernetiskt förstärkta fotsoldater som går hårt åt revolutionära element.

Arkitekturen är modernistisk eller brutalistisk, det är många hårda kanter och vinklar, stora tomma ytor, stål och glas och betong. Omnisektorn upptar tolv våningar där de fattigaste bor längst ner.

Omni har viss egen produktion av näringslösning men måste importera en hel del från lägre sektioner, samma sak med energi. Det sätter dem i beroendeställning, något andra korpar ibland försöker utnyttja. De pipelines som går in är också tacksamma mål för de mest revolutionära elementen.

Företaget exporterar framför allt medicinsk teknologi och välutbildad medicinsk personal. De mest avancerade teknologierna och de främsta experterna behåller de givetvis för sig själva.

Kultur

Inom Omni finns ett stort fokus på fysisk perfektion enligt företagets standarder. Social status är väldigt förknippat med både hälsa och upplevd skönhet. Ärftliga fysiska eller psykiska sjukdomar och funktionsnedsättningar ses med misstänksamhet – nästan som om de vore tecken på moralisk underlägsenhet eller svaghet. Renhet och styrka är ledord inom företaget.

I teorin är företaget meritokratiskt och vem som helst som uppfyller vissa krav har möjlighet att söka vilket arbete som helst. Företaget menar att den som har en frisk och sund kropp behöver ta färre pauser, kommer att ha färre sjuktimmar och överhuvudtaget arbeta mer effektivt. Det är därför företaget kompletterar rena kompetenskrav och krav på viss cybernetik för specifika arbetsuppgifter med omfattande krav vad gäller genetisk sammansättning, skadliga vanor och sjukdomsbild.

Inom företagets omfattande underklass råder delvis andra normer och ”avvikelser” är mer accepterade. Samtidigt drömmer många om att kunna skrapa ihop E-kreds nog för att ge sig själv eller sina barn en bättre framtid. Kanske kan resultatet inte bli GenPerfekt™ men varje ”korrigering” skapar nya möjligheter och öppnar nya dörrar.

Omni är som företag extremt negativt inställt till att tillåta nya dotterbolag att skapas utan föredrar helägda underföretag. Detta eftersom ett av megakorporationens tidigare dotterbolag, Ifrit, lyckats bryta sig loss och bilda ett eget megaföretag. Även om detta möjliggjordes av mycket speciella omständigheter föredrar Omni att ta det säkra före det osäkra.

Design

Omni bygger praktisk och funktionell utrustning som har ganska raka kanter. Ofta finns en känsla av industridesign. De är inte rädda för tomma ytor som saknar utsmyckning. De har till exempel den mycket populära automatkarbinen Storm 1138 som också används av företagets egna polisstyrkor.

Platser

Tunnel 23 är en gammal vägtunnel som går genom sektorns nedre delar, där underhållet är eftersatt och dit polisen sällan rör sig. Området runt tunneln har en gång varit ett förstklassigt turiststråk, men sedan korporationskrigen är det en slum där kriminella gäng är den närmaste man kommer en ordningsmakt.

Tunneln brukade förbinda Omnis och Sigmatechs sektorer med en numera helt sammanrasad nollsektor. Idag används den mest som tillhåll för motorcykelbundna vägpirater som använder den som hemmabas och som sätt att ta sig mellan olika delar av sektorn. Här och var längs tunneln finns gamla stationer och uppgångar, sedan länge glömda och överbyggda.

Wynterwhite är en exklusiv klubb dit bara GenPerfekta™ har tillträde. Där dricker överklassen exklusiv alkohol och knyter kontakter. Klubbens ägare, Donara Wynter, brukar rankas som en av megakorporationens mäktigaste trots att hon inte innehar någon officiell chefspost för något annat än klubben.

Någon gång i månaden anordnas mer exklusiva spektakel för att underhålla gästerna. Ofta blir det någon form av arenakamp, inte sällan till döden, mellan frivilligt ”genskräp” som lockats med löften om genetiska förbättringar. Eftersom den sortens underhållning strikt taget är illegal måste alla gäster som önskar delta maskera sig, för sin egen och andras säkerhet. Wynter för givetvis hemliga register över deltagarna.

Den döda zonen är ett område mitt i sektorn som är satt i karantän sedan årtionden tillbaks. Företagsledningen säger att det helt enkelt är ett område som föröddes under korporationskrigen och ännu inte återställts nog för att öppnas för allmänheten, men det är det få som tror på riktigt.

De ledande teorierna just nu är att området döljer hemliga företagsexperiment, koncentrationsläger för oliktänkande eller en infektion av Grönskan företaget inte lyckats få bukt med.

Personer

Qasima Karzai styr över stora delar av Omnis forskningsbudget och anses i allmänhet vara en stark, bestämd och kompetent chef. Hon lider dock av tilltagande psoriasis som hon gör sitt bästa för att dölja.

Karl Hoffmann sköter en av de forskningsavdelningar vars budget bestäms av Qasima. Han är en hänsynslös opportunist som klättrat snabbt på karriärsstegen inom företaget. Just nu är han framför allt inriktad

på att ta över Qasimas plats, men har ständigt ögonen öppna för nya möjligheter att utöka sin makt. Han kan vara extremt charmig när han behöver, men de flesta märker snart hans hänsynslösa ådra.

Doktor Aramasi är en välkänd — eller kanske snarare ökänd — cyberdoc som arbetar i Omnisektorns slum. Hon är mycket kompetent men lider av någon form av väldigt degenerativ sjukdom som får hennes kropp att långsamt falla samman. Hennes hud är blekt grå och hängig, ögonen blodsprängda och av håret finns bara enstaka tofsar kvar. Sedan flera år kan hon inte längre utföra sina operationer själv eftersom musklerna i hennes armar degenererat för mycket. Istället använder hon sofistikerade maskiner hon fått andra att stjäla åt henne som hon styr med hjälp av cybernetiska implantat.

Underföretag

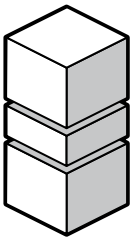
Gloop är det enda företaget i Omnisektorn som producerar näringslösning. Det sker i ganska liten skala av utrymmesskäl. Omni har helt enkelt inte plats för de enorma bassänger som krävs för storskalig produktion. Gloops näringslösning är egentligen inget speciellt i sig, men det finns många som gärna köper lokalproducerat av ren princip, för att hålla E-kredsen inom korporationen. De flesta av Gloops kunder återfinns i de övre samhällsskikten.

Företaget har planer på expansion men utrymmesbristen gör det svårt att genomföra dem. Det bor helt enkelt för mycket folk i sektorn, framför allt i de fattigare delarna. Så antingen behöver genskräpet rensas bort eller så får företaget hitta andra ställen i arkologin där de kan placera sina bassänger.

Omnis Poliskår (OP) är på många sätt en formidabel organisation. En stor del av poliserna erbjuds både genetisk modifikation och cybernetisk förstärkning som del i sin anställning. Detta gör att många poliser är förstärkta och förbättrade, en del så mycket att de knappt kan kallas mänskliga längre. De är extremt effektiva, även om de föredrar punktinsatser framför långvariga krig mot till exempel kriminella gäng på de lägre nivåerna.

Panopticon

Panopticon



Panopticons sektor

I takt med att bristsamhället växte fram under och efter exilen blev också lagarna hårdare och brottslingarna fler. När många ska dela på små resurser finns alltid de som är desperata eller hänsynslösa nog att utnyttja situationen. Dessutom är det väldigt användbart att ha någonstans att skicka rebeller och revolutionärer som motarbetar megakorporationerna eller Koalitionen. Det finns med andra ord ett behov av fängelser och det behovet tillgodoses till övervägande del av Panopticon.

Megaföretagets sektor består av två vanliga sektorer som satts samman och nu bildar ett gigantiskt, labyrintliknande fängelsekomplex. Panopticons gallerior är rastgårdar och dess fabriker bemannas av fångar som visat prov på gott uppförande.

Vissa områden är i det närmaste helt öppna. Där sköter fångar i stort sett allt. Det är som små samhällen i miniatyr även om de naturligtvis är övervakade dygnet runt. I andra områden är säkerheten extrem. Där hålls fångar hålls helt isolerade från varandra och om de alls får gå ut ur sina kuber så är det för korta promenader i begränsade utrymmen, hårt bevakade av flera beväpnade vakter. En fånges relativa frihet och privilegier beror på uppförande, vilket brott de sitter inne för och framför allt vilka direktiv Panopticon fått från den megakorporation som betalat dess fängelseplats.

Nästan alla av Panopticons anställda är fängelsevakter eller administrativ personal. Fångarna räknas antingen som anställda hos de megaföretag de kommer från eller som anställningslösa och därmed utan andra rättigheter än de någon annan betalar för. Panopticon är med andra ord unikt i och med att en majoritet av de som lever i sektorn inte är anställda hos megakorporationen.

Hos Panopticon hamnar de brottslingar övriga megaföretag varken vill döma till döden eller förvara i hemsektorn. Platsbristen har gjort att allt fler fångar skickas hit även om dödsstraff också blivit vanliga då många föredrar att slippa förvaringskostnaden. Panopticon bryr sig inte nämnvärt om vilka lokala lagar fångarna brutit mot eller omständigheterna kring deras domar. De får betalt för förvaring — inte för att ställa frågor.

Det är inte helt ovanligt med oroligheter, upplopp eller massiva protester bland fångarna. Med jämna mellanrum försöker dessutom någon bryta sig ut eller befria någon annan. Vid varje givet tillfälle kan planeras hundratals ljusskygga aktiviteter. Överenskommelser träffas och kontakter knyts.

Det ryktas om en central, hemlig avdelning i mitten av Panopticons sektor, dit nästan ingen har tillträde. De som placeras där sägs utsättas för otäcka experiment som involverar Grönskan. Företagets officiella talespersoner förnekar givetvis att en sådan avdelning skulle finnas men myten lever vidare.

Kultur

De av Panopticons fångar som har möjlighet att kontakta varandra har av ren självbevarelsedrift format olika gäng. Den som är ensam klarar sig inte länge. En del av gängen har motsvarigheter utanför murarna, men många är specifika för Insidan, som fångarna själva kallar fängelset.

Bland fångarna heter det att ”plitarna är ställets största gäng”. Det ligger något i det. Vaktstyrkan är stor och till mycket stora delar korrupt. Brutalitet och smuggling av information och varor är vardagsmat och det gäng som inte har ett par vakter i fickan blir inte långlivat. Samtidigt spelar vakterna ofta ut gängen mot varandra även om de också ofta ser till att avbryta våldsamheter innan de går för långt.

Det finns naturligtvis också ärliga och plikttrogna vakter, men jargongen och kulturen är hård och i längden brukar de flesta falla till föga eller byta arbete.

De som arbetar inom Panopticons administration undviker generellt fångar och plitar i så hög grad som möjligt. Nästan all kontakt mellan dem sker genom ett antal vaktkaptener. Det finns en tydlig skiktning – administrationen är ett slags överklass medan vakterna är arbetarklassen som utför det praktiska arbetet.

Administrationen är i stort sett uppdelad i två läger. Dels de som gärna fokuserar på rehabilitering och korrigering av fångarna och dels de som ser brottslingar som oförbätterliga och värdelösa. Detta gör att de order som utfärdas från administrationen via vaktkaptenerna ibland säger emot varandra, beroende på vem som utfärdat dem.

Design

Panopticon specialiserar sig på att ha så få lösa delar som möjligt kombinerat med väldigt rigorösa säkerhetssystem. Ett vapen från dem är nästan alltid inställd på att bara fungera ihop med en specifik ägare och är extremt svår att ta isär utan att den exploderar. Designmässigt ser deras produkter ofta ut att vara helgjutna och väldigt funktionella. De har väldigt tråkiga namn som liknar serienummer, till exempel kpisten KPNM//58J.

Platser

Gården är ett stort öppet område på flera våningar där fångar som inte sitter i isolering får röra sig när de inte är inlåsta i sina kuber. Gårdsprivilegierna är de första som dras in för den som missköter sig och området hårdbevakas av beväpnade vakter.

Faktoriet är en fabrik där fångar monterar leksaker och husgeråd som sedan antingen ska levereras till andra megakorporationer eller användas internt. Monteringen är hårt och svettigt arbete som involverar en mängd stora tunga maskiner och kräver stor koncentration och precision. Den skulle dessutom skulle kunna utföras snabbare och bättre av maskiner. Syftet är inte produktionen i sig utan att hålla fångarna upptagna.

Båda sidorna inom administrationen ser fördelar hos faktoriets verksamhet. De rehabiliterande ser förtjänster i att fångarna tvingas utföra manuellt arbete och vara konstruktiva. De mer cyniska menar att en fånge som lägger hela sitt fokus på arbete har inte tid eller energi att planera ”jävelskap”.

Isoblocket eller ”Isen”, är samlingsnamnet för ett flertal områden där fångar hålls fullständigt isolerade från sin omgivning. En fånge som är ”på is” ser sällan eller aldrig andra människor, får aldrig besöka Gården och spenderar större delen av sin tid i mörker. En del högsäkerhetsfångar hålls konstant nedsövda eller fastspända i sina isokuber.

Här hamnar i första hand de fångar som betraktas som extra våldsamma eller destruktiva för sin omgivning. En del sitter här för att deras överlämnande megakorporation haft anledning att betala extra för att de ska förvaras helt säkert. De kanske vet för mycket eller har bara förargat fel person. Inom administrationen finns de som menar att fler skulle behöva sättas i isokub av skyddsskäl men de flesta tycker inte att det spelar någon större roll om en fånge dödar en annan.

Personer

Fängelsedirektör Karin Stolpe är Panopticons högsta verkställande chef och hon sitter i princip på livstid. Hon är rik, excentrisk och i stort sett helt avskiljd från själva verksamheten. Hennes enda dagliga kontakter med andra är via administrationen. Det ryktas bland vaktcheferna att hon är död sedan flera år tillbaks och att administrationen i själva verket använder en robotstandin för de sällsynta tillfällen då direktören ska tala inför personalen.

I själva verket är hon i allra högsta grad levande, även om hon hålls väldigt isolerad av administrationen. Stolpe har en tendens att vilja detaljstyra med ganska hård hand vilket naturligtvis skapar irritation. Genom att isolera henne får båda administrationens läger mer makt och större möjligheter att driva sina agendor.

Direktören har på senare tid börjat dyka allt djupare ner i Panopticons datorsystem och kan vid det här laget hålla ett vakande öga på det mesta som händer. Via systemen kan hon också ge order till specifika personer och därmed få en hel del gjort. Hon upprätthåller charaden av isolering gentemot administrationen eftersom det passar hennes syften att de tror att hon är maktlös.

Sureyya Mardin är personalchef inom administrationen och har ansvar för många av vaktcheferna. Hen är en av de drivande bakom isoleringen av fängelsedirektören, då hen tidigare motarbetats av henne. Framför allt handlar det om att Mardin vill tillåta andra megakorporationer att använda fångpopulationen som försökskaniner för sociala och medicinska experiment, medan Stolpe menar att detta skulle innebära en alltför stor säkerhetsrisk.

Frans Al-Aljani är en psykolog som jobbar inom administrationen men också har en hel del kontakt med fångar. Han anser att det inte är långsiktigt hållbart att bara förvara fångarna utan menar att de borde kunna rehabiliteras genom till exempel avancerad psykokirurgi. Många av fångarna, menar han, skulle kunna befrias från sina våldsamma eller brottsliga tendenser om relevanta minnen bara kunde raderas..

Han har varit i kontakt med megakorporationen Lucid som drivit utvecklingen inom psykokirurgin längst och som aktivt använder sådana tekniker i sin hantering av brottslingar. Från dem har han köpt utrustning och fortbildning och planerar att snart börja testa metoderna i liten utsträckning i någon av Panopticons mer avskilda avdelningar.

Cornelis är ledare för Pures, ett gäng som fokuserar på genetisk och biologisk renhet. De vägrar alla former av cybernetik, genmodifikation och andra kroppsmodifieringar. Cornelis sitter inne på livstid, dömd för att ha mördat över trettio människor genom att spränga deras cybernetiska kroppsdelar. Hon har också dödat tio personer sedan hon låstes in och har spenderat en hel del tid i isolering. Numera är det oftast hennes flickvän som antingen sköter mord och våld själv eller delegerar till andra gängmedlemmar. Cornelis själv håller sig ”ren” för att inte bli av med de gårdsprivilegier hon lyckats muta till sig.

Draken är vad gängledaren för Mods kallar sig. Mods är motsatsen till Pures – de är transhumanister som vill lämna det veka köttet bakom sig. I fängelset har de givetvis blivit fråntagna all cybernetik som inte krävs för att de ska kunna fortsätta leva och de har definitivt inte kvar sina vapensystem, men de är ändå formidabla motståndare. Draken har trettio år kvar av sitt straff. Han sitter inne för tre mord och över hundra fall av misshandel mot konkurrerande gäng på utsidan.

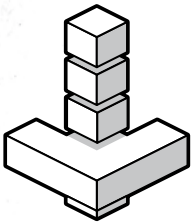
Underföretag

Square Solutions är ett tekniksupportföretag som nästan uteslutande arbetar med att leverera tekniska lösningar och support till Panopticons olika avdelningar. Det är ett hårt jobb i flera bemärkelser. Dels innebär det att företagets tekniker måste röra sig i miljöer där många våldsamma människor samlas. Risken för upplopp finns ständigt där, även om vakterna försöker ha kontrollen. Dels är konkurrensen stenhård och det finns många andra liknande företag som ständigt kämpar för att få del av kakan. Flera av dem har också mindre kontrakt i delar av fängelset, vilket SS naturligtvis inte uppskattar.

SS arbetar också tillsammans med den del av administrationen som vill rehabilitera fångarna. Bland annat innebär det att enstaka fångar sedan en tid fått möjlighet att delta i ett pilotprojekt där de får dra kablar och i vissa fall också jobba med supportärenden och därmed kommunicera med kunder inom och utanför fängelsets murar. De mer cyniska elementen inom administrationen ser projektet som dömt att misslyckas.

IFRÎT

Ifrit



Ifrits sektor

Alla megaföretag började inte sin bana innan exilen. Ifrit var ett underföretag till Omni när korporationskrigen pågick. Efter krigen kläckte företagets chefer en plan om att slå sig loss från sin moderkorporation för att istället ta över den sektor som styrdes av det döende megaföretaget Daneel Robotics. Under några år samlade de resurser och knöt kontakter med vad som fanns kvar av Daneels ledarskikt efter de brutala utrensningar bland andra Sigmatech och Omni genomfört.

När Omnis företagsledning upptäckte vad som var på gång var det redan för sent. Ifrits kontor på Omnis område ekade tomma. På mycket kort tid ”återföddes” Daneel Robotics och bytte namn till Ifrit, stärkta av den personal och de resurser de smusslat undan från Omni.

Detta var bara ett par år efter att freden slöts och Koalitionen bildades. Ifrits agerande var nära att starta ett andra korporationskrig. Koalitionen klev in och tvingade fram en fredlig kompromiss där Ifrit betalar en symbolisk skatt till Omni men fortsätter vara sin egen megakorporation. Detta skaver naturligtvis hos Omni som inofficiellt fortsätter planera hur dess rebelliska ”barn” ska föras tillbaks in i flocken.

Innan de bröt sig loss var Ifrit experter på Grönskan och sätt att stoppa den. Den kunskapen har de sedan försökt förvalta och kapitalisera på som megaföretag också. Tanken är att skapa anledningar för andra megaföretag att samarbeta med dem. Framför allt Sigmatech har visat stort intresse för Ifrits nyare generationer av vapenteknologi även om några större köp ännu inte genomförts.

Kultur

Innovation och beredskap är Ifrits två ledord. Företaget är ganska militariserat och vanliga medborgare går ofta runt med betydligt tyngre beväpning än inom andra korporationer. Ifrit satsar också hårt på att låta så stor del av sin befolkning som möjligt genomgå militärträning.

Det finns en viss tendens till paranoia bland både ledning och befolkning gällande framför allt Omni men även andra företag. Ledningen består mestadels av de som ursprungligen planerade och genomförde utbrytningen och de är väldigt inställda på att aldrig böja sig för någon annan megakorps vilja.

Forskningen företaget bedriver sker ibland med en oförsiktighet som gränsar till det dumdristiga. Koalitionen har funnit det nödvändigt att skicka in flera inspektörer för att se till så att de säkerhetsprotokoll de satt upp efterföljs.

I den allmänna kulturen florerar också en i många utomståendes ögon smaklös naturvurm. Den går inte så långt som att de faktiskt har levande djur eller växter men en hel del av företagets design använder sig av organiska former och djurmotiv. Även fantasidjur och mytiska bestar figurerar här och var.

Design

Ifrits designmönster hämtar ofta inspiration från naturen, men de är tillräckligt syntetiska för att inte ska upplevas som alltför obehagliga — möjligen lite smaklösa. De har bland annat skapat de hydrauliska cyberbenen ”Satyr” och allehanda cybernetiska husdjur. Vapnen är ofta inspirerat av något speciellt djurs ”estetik”. Det är alltså inte fråga om rak avbildning av djuren utan mer former och övergripande känsla.

Platser

Mechatron Zoo betraktas av många som en riktig freakshow – som en smaklös men kittlande föreställning få erkänner att de besökt. Här kan besökare möta väldigt naturtrogna, animatroniska djur som styrs av datorprogram som imiterar förlagornas beteenden. Många finns bara i burar men det finns också ett och annat undangömt skrymsle där den hugade kan få klappa en katt, hund eller kanin.

Eftersom djurparken helt och hållet befinner sig inomhus finns här bara artificiellt ljus och givetvis bara artificiella växter. Korridorerna mellan burarna är mörka och luftfuktigheten hålls hög för att ge en känsla av djungel och natur.

Det går ofta rykten om att några av djuren i själva verket är riktiga, men djurparkens ägare har tillbakavisat alla sådana rykten. Dessutom har ingen av Koalitionens inspektörer kunnat finna några som helst tecken på att det skulle finnas något annat än ”elektriska” djur i parken.

Lion's Den är en stor virr-arkad som upptar flera våningar i utkanten av en av Ifrits gallerior. Här finns ett stort utbud av upplevelser och stället har många stamkunder. Arkaden ägs av flera olika virrgrupper som använder den för att testa nyutvecklat virrmaterial samtidigt som de tjänar lite extra pengar på de som hellre hyr plats i en maskin än skaffar en egen.

Vilka maskiner som ägs av vilken grupp varierar från dag till dag och det sker en ständig konkurrens både om själva maskinerna och om vem som får lägga in sin mjukvara i dem. Bråken mellan grupperna har flera gånger gjort att Ifrits militärpolis fått stänga arkaden.

Den senaste tiden har flera rapporter kommit in från besökare som hävdar att de fått kontakt med Grönskan via någon av arkadens virrmaskiner. Det har naturligtvis föranlett undersökningar, men eftersom ingen kunnat peka ut exakt vilken maskin det skulle röra sig om misstänker polisen att rapporterna är falska.

Röda marknaden är en hemlig marknadsplats, inhyst i ett tiotal stora lastfordon som ständigt förflyttar sig runt i megaföretagets vägtunnlar. Det sägs att de som styr marknaden dessutom hittat en hemlig utgång som låter dem åka till andra sektorer.

Inne i röda marknaden finns det mesta till salu, från droger och illegal cybernetik till kött som med största säkerhet inte kommer från någon 3d-skrivare. För att hitta dit krävs kontakter som vet när och var marknaden kommer att dyka upp härnäst.

Trots många försök har Ifritpolisen ännu inte lyckats genomföra någon ordentlig razzia på marknaden. Elaka tungor säger att det beror på att de polischefer som koordinerar försöken egentligen inte har något intresse av att de lyckas, då de mutats av marknadens säljare.

Personer

Johanna Kanerva brukar pekas ut som den mest drivande kraften bakom utbrytningen. Den allmänna uppfattningen är att hon lever och har hälsan men att hon — av naturliga skäl — ogärna visar sig eller kommunicerar med omvärlden. Det finns många inom Omni som gärna skulle se henne skjuten eller åtminstone skickad till Panopticon.

Hon bor i en avskild och diskret välbevakad del av sektorn. Där utkämpar hon en strid av ett helt annat slag. Hon har drabbats av cancer och trots tillgång till extremt avancerad medicinsk vetenskap ser det ut som att hon håller på att förlora kampen. Hennes läkare gav henne ett halvår kvar att leva för åtta månader sedan och med tilltagande desperation letar hon nu sätt att förlänga livet.

Jamileh Frederick Sebastian är en känd och duktig skapare av syntetiska djur, både replikor av djur som funnits på riktigt och de mytiska bestar en del av megaföretagets elit föredrar. Till stor del tillverkar hen djuren för hand av små, specialdesignade delar hen skrivit ut från en 3d-skrivare. Det tar ofta flera veckor eller rentav månader för en beställning att bli redo att levereras.

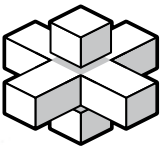
Proxima Jones, chef för Ifrits renhållningssystem, är utåt sett lika aggressivt lojal mot företaget som alla chefer förväntas vara. I själva verket saknar han sin tid inom Omni och trivs inte det minsta i sin nuvarande position. Ännu har han inte gjort något åt saken, men hans växande missnöje kommer nästan helt säkert få honom att göra något förhastat förr eller senare.

Underföretag

TRANS/human är ett forskningsföretag som fokuserar på den mänskliga genomen och sätt att förbättra människan. Det kan till exempel röra sig om att minska risken för specifika sjukdomar eller DNA-defekter, förstärka specifika muskelgrupper, öka skelettets hållfasthet eller förbättra synen. Det är också känt att de har lukrativa kontrakt med Ifrits militära styrkor, men exakt vad de går ut på har de hittills lyckats hålla hemligt.

Arkenprojektet påbörjades redan innan exilen och följde med när Ifrit bröt sig ut. Projektgruppens kärna består av tiotalet forskare som kommit över en omfattande databas med digitaliserade, ickekontaminerade DNA-kedjor från djur och växter. De bestämde sig för att fortsätta projektet och finansierar idag expeditioner ut i Grönskan för att försöka hitta livsformer som inte smittats eller modifierats och återvända med prover. Projektet finansierar sin verksamhet genom att sälja tillgång till databasen. De företag som köper informationen skriver under ett kontrakt som förbjuder dem att använda den för oetisk forskning, men i praktiken har projektet inga möjligheter överhuvudtaget att kontrollera att det efterlevs.

Lucid



Lucids sektor

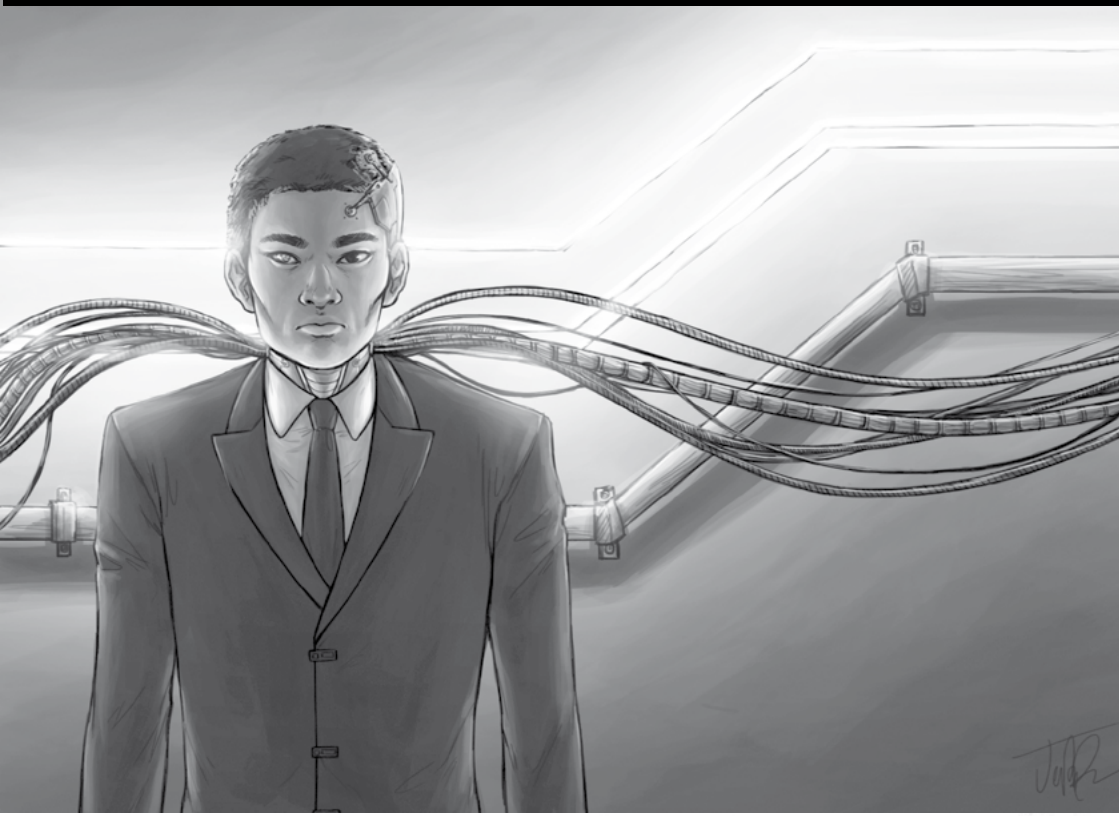
Under den utopiska eran, då megakorporationernas makt var som svagast, bildades ett nätverk av duktiga konstnärer och ingenjörer. Nätverket kallades Lucid och hade som gemensamt mål att konstruera nya virtuella upplevelser. De lade mycket tid på att lära sig förstå människans hjärna och nervsystem och hur de kunde påverkas på teknisk väg. I Lucids drömmaskiner var virrvärldarna tydligare och mer verkliga än någon annanstans.

När Grönskan började bli ett reellt hot och de andra megakorporationerna mobiliserade inför korporationskrigen militariserades också Lucid. De anställde chocktrupper ur de svältande, desperata massorna som ville ta plats inuti arkologin och lyckades i ett tidigt skede ta makten över en liten, central och lättförsvarad sektor.

De började också tidigt att sälja sina tjänster i utbyte mot beskydd från andra korporationer. De sålde propagandamaterial, designade memetiska bomber som fick fiendens soldater att ifrågasätta sina överordnade och byggde elektroniska träningsprogram som förvandlade nya rekryter till härdade kämpar på ett par veckor.

På så vis lyckades de hålla sig nyttiga och någorlunda säkra tills Koalitionen bildades. De var då bland de första att ställa sig bakom det nya initiativet.

Idag är det få som har något öppet samarbete med Lucid utöver motvilligt via Koalitionen. De har ont om resurser och saknar direktväg ut. Därför har företaget fokuserat på återanvändning, miniatyrisering och effektivisering.



De har också blivit allt bättre på att påverka människors tankar och känslor på artificiell väg. Lucid skickar sällan fångar till Panopticon. Istället används avancerad psykokirurgi för att avlägsna traumatiska minnen och våldsamma eller antisociala tendenser. Vid förhör använder de avancerad virrteknologi som dels försätter brottslingen i ett närmast hypnotiskt tillstånd och dels läser av ytliga minnen och tankar.

Kultur

Inom Lucid idealiseras effektivitet, rationalism och sparsamhet. Rationalitet prioriteras också över känslor, som betraktas med stark skepsis. Ett visst mått av hänsynslöshet och känslokyla förväntas av alla anställda.

Den individuella människan ses av företaget som ett verktyg som kan och bör förändras för att fungera på bästa sätt. För att nå en högre position har många anställda valt att frivilligt utsätta sig för olika psykokirurgiska ingrepp, för att öka sin effektivitet och minska oönskade drifter. Mental hygien anses vara en absolut nödvändighet för att människan ska kunna nå sin fulla potential.

Design

Lucid bygger väldigt minimalistisk och miniatyriserad teknologi. De minsta pistolerna, skyddsdräkterna som nästan känns som en andra hud. De använder sällan mer än två färger per produkt och ofta är den ena då svart eller vitt. Allt innanmäte döljs bakom blanka sköldar och skal. De döper ofta sina saker till precis vad de är och deras vanliga pistolmodell heter till exempel ”Pistol”.

Platser

Interzone är en legendarisk klubb i Lucids slumområden där subkulturer av alla slag frodas. En del säger att det var här någon först kopplade ihop virrutrustning i en akustisk rundgång för att skapa den första synthesizermusiken. Klubben är stor, kaotisk, högljudd och känd som tillhåll för många antisociala element men lyckas ändå på något sätt undvika att stängas ner av Lucids poliskår. Det ryktas att det beror på att ägaren till klubben är släkt med någon av företagets högre chefer — eller så har företagets sociala ingenjörer helt enkelt konstaterat att det behövs en säkerhetsventil även i Lucids strikt ordnade och sterila sektor.

Park sju är en vit, steril och minimalistisk park. I mitten av parken står en tre våningar hög abstrakt trädliknande skulptur, genom vilken olika broar och gångvägar löper. Den är också ihopkopplad med flera andra mindre, liknande skulpturer som tillsammans skapar en skog av slingrande geometriska mönster.

Personer

Elsa Khalif är den nytillsatte chefen för Lucids största underavdelning för vapenutveckling. Det få känner till är att hon fick rollen genom idogt arbete, åratal av konspirerande och genom att helt enkelt mörda sin föregångare. Hennes överordnade vet om det hela men eftersom hon lyckades sköta det snyggt och utan att lämna uppenbara spår efter sig ser de inga hinder för hennes fortsatta anställning. Hon agerade lugnt, rationellt och beräknande — vilket visade att hon var precis den sorts kallblodiga person som behövs på positionen.

Däremot är hon självfallet under bevakning och hennes omedelbara överordnade har utökat sina säkerhetsprocedurer. Hon säger att det var den här positionen som var hennes slutmål, men man vet ju aldrig.

Flechette Zaher är 40% människa, 60% maskin, 100% dåliga nyheter. Hon har gjort sig känd som brutal och effektiv livvakt och portvakt för olika nattklubbar. På senare tid har hon börjat känna att det liv hon lever nog antagligen inte är speciellt bra för henne ur ett mer långsiktigt perspektiv. Det ständiga strävandet efter att vara bäst, störst och starkast har börjat skava och kännas ihåligt.

Hon har fått kontakt med en grupp som säger sig kunna hjälpa henne. I början tyckte hon att de mest pratade flummig smörja, men hon har läst igenom deras material och börjar alltmer känna sig bekväm i retoriken och idealen de företräder.

Gruppen är i själva verket en front för den illegala Gaiakulten (s. 92).

Underföretag

Nano 3.0 är kända för att skapa miniatyrversioner av normala bruksföremål. Deras läppstift är till exempel inte större än en skjortknapp men räcker ändå nästan lika länge som ett vanligt och deras kaffekoppar är gjorda av ett supertunnt men ändå isolerande material och kan vikas ihop till nästan ingenting efter bruk. De skapar också vapen, men de säljs normalt inte till folk utanför Lucids säkerhetstjänst.

Andra organisationer

Megaföretagen kanske är de största och mest resursstarka aktörerna i arkologin, men de är inte ensamma. Tvärtom finns massvis av subkulturella, religiösa och kriminella grupperingar. Många av dem är för små och många för att räknas och nämnas, men ett fåtal har lyckats växa sig såpass stora att de kan spela på samma spelplan.

Enhetskyrkan

Under den tysta revolutionen och den utopiska tidsålder som följde minskade religionen i betydelse för samhället. Allt färre sökte sig till en tro på något övernaturligt när en närmast universell trygghet spred sig över jorden.

När Grönskan anlände och exilen var ett faktum växte också det religiösa behovet hos framför allt de maktlösa. De som saknar kontroll över sina liv har alltid varit de som haft lättast att finna svaren i andligheten. Enhetskyrkan bildades som svar. Resterna av tusentals små kristna och muslimska sekter slöt sig samman för att bygga en gemensam kanon och en organisation som kunde svara på de desperatas frågor. Dessutom var det lätt att stärka sin materiella makt genom att sälja opium till folket.

Enhetskyrkan är en förment opolitisk och fristående organisation som tagit många välgörenhetsalternativ och erbjudit fristad åt de som mest behövt det. Deras kyrkor finns i alla någorlunda civiliserade sektorer och i de flesta ociviliserade. Där samlas troende till gemensamma böner och andra sakrament.

Läror

Den Ende Guden är central i kyrkans läror. De beskriver hen som en enorm metafysisk kraft som finns i alla ting. Genom årtusendena har hen manifesterats i form av profeter, såsom Muhammed och Jesus och har även vidrört och stöttat många olika martyrer och helgon.

Olika delar av kyrkan tenderar att tolka eller fokusera på olika lärda texter och verk. Organisationen menar att de flesta heliga skrifter från den gamla tiden, liksom flera från den nya, är resultatet av gudomlig inspiration. Inspirationen har manifesterat sig genom människor som tillfört sina egna perspektiv och idéer. Det gör gör att skrifterna alltid måste tolkas. Det råder alltjämt ingen konsensus om exakt hur de ska tolkas eller ens vilka som ska ingå som definitiva delar i den centrala kanon.

Enhetskyrkan menar att Grönskan i själva verket är ett straff från den Ende Guden, något människan förtjänat genom sin hybris och sina försök att återskapa paradiset. Många tror att tron på den Ende Guden kan

skydda den troende från att infekteras och att Grönskan kommer att försvinna när alla människor konverterats till den rätta tron. Det finns också gott om domedagsprofeter inom organisationen. De menar att detta är domedagen – den sista tiden innan världen går under och alla rättroende kallas hem till den Ende Guden för att leva i frid med hen för evigt.

Mycket av det kyrkan lär ut fokuserar på olika sätt att hantera en utsatt situation. Meditation, asketism och andlig renhet är viktiga element och mycket syftar till att ge upp sitt jag till den kärleksfulle guden. Bland de mest extrema yttringarna av detta ses i de självmordssekter som då och då dyker upp i kyrkans utkanter.

Organisation

Kyrkan består av ett centralt råd som sällan träffas personligen utan istället leder olika delar av kyrkan i olika sektorer. Istället använder de sig av informationskurirer som är knutna till kyrkan via kontrakt eller personlig tro.

Förutom rådsmedlemmarna anställer kyrkan ett stort antal präster, livvakter, diplomater och andra. De flesta som är anställda av kyrkan är samtidigt anställda av någon megakorporation, men ett fåtal verkar helt utanför de vanliga strukturerna.

Enhetskyrkan har också folk på plats inom flera av megaföretagens administrativa avdelningar, vilket bland annat innebär att kyrkan kan verka som ett slags inofficiell arbetsförmedlare. Den som har goda kontakter inom kyrkan och visar sig vara en användbar kugge i maskineriet kan på det sättet få förtur till olika positioner inom korporationerna.

Svärdet och Den öppna handen

Enhetskyrkan är inte så enhetlig som namnet antyder. Det finns massor med underorganisationer med egna mål och fokus. De fokuserar kanske på en enskild profet eller helgon, eller på en specifik uppgift som kyrkan som helhet behöver ha utförd.

Den öppna handen är kyrkans diplomatiska kår som med de medel som står dem till buds förhandlar, övertalar och ibland mutar och hotar megaföretag kyrkan har att göra med. De är ofta vältaliga, utåt sett asketiska och väldigt kompetenta på social manipulation.

Svärdet är kyrkans säkerhetsstyrka, bestående till större delen av människor som sökt sig till kyrkan för att söka botgöring för sina tidigare våldsamma och hänsynslösa liv. De vaktar bönestunder som riskerar att anfallas av militanta ateistgäng, kyrkans högst uppsatta präster och de enstaka expeditioner ut i vildmarken kyrkan ibland bekostar för att sprida Ordet till de fåtaliga överlevare som klamrar sig fast därute.

Fristaden

Den så kallade Fristaden är en legendarisk plats som ofta beskrivs som ett frihetens paradis. Den befinner sig inuti en nollsektor, alltså en sektor som inte styrs av något megaföretag och som inte rensats från ruinrester, döda kroppar och annat skräp från korporationskrigen och exilen. Större delen av sektorn består av raserade korridorer och övergivna parker.

På något sätt hålls sektorn förhållandevis fritt från infektion av Grönskan trots att den har flera stora hål rakt ut mot Arkologins utsida. Megakorporationerna och Koalitionen betraktar området som farligt och gör sitt bästa för att hålla det isolerat i total karantän, men det finns sätt för de som lever där att ta sig ut och de som söker sig dit att ta sig in. Ännu har ingen infektion i resten av arkologin kunnat spåras till Fristadens sektor.

Fristaden är ett välbefäst område i sektorns mitt. Där bor omkring 20 000 personer permanent, men vid varje givet tillfälle bor också upp till 10 000 tillfälliga besökare här. Många lockas av legenderna och vill slippa undan megakorporationernas kontroll.

Fristaden styrs med hjärnhand av en kvinna vid namn Roberta Reventlov-Giskard och hennes närmast förtrogna. Det mesta är tillåtet, men för den som riskerar Fristadens säkerhet eller verksamhet väntar hårda straff – ofta i form av offentlig och smärtsam kroppslig bestraffning. Varken stympningar eller dödsstraff är speciellt ovanliga.

Konflikter löses ofta genom arenakamp. Alla medel tillåtna utom skjutvapen och explosioner som riskerar att skada Fristaden. Det finns flera arenor med olika strukturer och teman. En del är labyrintartade kontorsruiner, andra är parker som säkrats och avhängnats. Det är inte ovanligt att välbemedlade köper sig en kämpe som får representera dem i ringen så att de slipper riskera sina liv.

Ingen vet hur Reventlov-Giskard håller Grönskan stången. Megaföretagen har försökt skicka in spioner men de har återkommit tomhänta eller inte alls. Det verkar som att Fristaden har en mycket välfungerande hemlig säkerhetstjänst som snabbt och effektivt upptäcker och neutraliserar spioner.

Trots att deras sektor är satt i karantän har Fristaden till mångas förvåning lyckats skaffa sig en plats i Koalitionen. De betalar sina avgifter precis som alla andra och har en stol i dess råd, även om den nästan alltid står tom.

Gaia

Gaia är en hemlighetsfull, terroristtämplad kult som tillber Grönskan. De menar att den är en positiv kraft, en manifesterad ”världsande” vars namn de bär: Gaia. Mänskligheten borde, enligt deras läror, ge upp och låta sig övertas och införlivas i den helhet och gemenskap Grönskan innebär.

De är parior i alla sektorer som styrs av megaföretag eller andra Koalitionsanslutna organisationer, men gömmer sig varhelst det inte finns tillräckligt med poliser och övervakningskameror. Det sägs att det finns

företag som samarbetar med dem i hemlighet för att försöka lösa Grönskans mysterier, men ännu har inga belägg för att så är fallet offentliggjorts.

Gaiakulten lockar framför allt desperata individer ur under- och arbetarklassen som söker en gemenskap samt människor som tappat kamplusten. De som givit upp allt hopp om att någonsin besegra grönskan och som ser hur megakorporationer vecka efter vecka och månad efter månad fortsätter käbbla och bekämpa varandra. De som insett att mänskligheten redan förlorat. Kulten erbjuder ett nytt hopp och en ny frihet. Det finns en trygghet och en lockelse i att ge upp och sluta kämpa mot det ödesbestämda.

Rekrytering sker via andra organisationer som skapats just för det syftet. Ofta handlar det om mer eller mindre flummiga grupper som bibehållit någon form av tilltro till naturen som helande, läkande kraft. De har också rekryterare som håller utkik efter utbrända administratörer, poliser och andra i megaföretagens tjänst.

Det finns obekräftade rapporter om medlemmar som låtit sig infekteras med vilje och som muterats av Grönskan för att bättre kunna fylla dess syften. De sägs ha fått förmågan att styra växtligheten eller kommunicera med den.

Mer konkreta är rapporterna om kultens terroristverksamhet. De har flera gånger försökt släppa in Grönskan och infektera områden inuti arkologin. Koalitionen betraktar Gaiakulten som ett prioriterat mål och skyr inga medel för att undanröja den – men den tycks livskraftig som ogräs. Varje gång en cell elimineras av frilansare eller företagsstyrkor dyker en ny upp någon annanstans.

Kampen

I samband med exilen förändrades många människors livsförhållanden till det sämre. Från att ha levt i ett samhälle där inget fattades dem kastades de plötsligt in i ett dystopiskt samhälle med enorma klassklyftor. Plötsligt var de tvungna att arbeta för att få något utöver ett

lågt existensminimum och de tillgängliga arbetena är få, tunga och farliga. För många är denna omställning ett trauma de aldrig riktigt kommit över.

Det är dessutom inte så att arbetet sker under rimliga förhållanden. Det handlar om tungt och slitigt mekaniskt och elektriskt reparationsarbete i farliga miljöer. En genomsnittlig arbetsdag är omkring tretton timmar lång. Normalt jobbar en arbetare fyra sådana dagar i sträck, följt av en dags vila. Sedan börjar karusellen igen.

Visserligen är detta en klar förbättring från exilens första år och korporationskrigen, då arbetarna var tvungna att riskera sina liv som megaföretagens kanonmat, men det är ändå en situation som skaver för många. Arbetarklassens villkor är sämre än de varit på över tvåhundra år.

Det är ur denna mylla organisationen Kampen vuxit fram. Det är i grunden en arbetsrättsrörelse med religiösa övertoner som åtminstone enligt propagandan kämpar för för bättre arbetsförhållanden och ett rättvist samhälle där produktionsmedlen står under demokratisk kontroll.

Många megaföretag har sedan länge förbjudit arbetsrättsorganisationer eftersom de stör både ordning och profit, men Kampen har ändå avdelningar i de flesta sektorer och kommunikationen mellan sektorer sker i kod via kurirer. Det betyder att avdelningarna är ganska autonoma och har svårt att agera som en enad helhet.

Ett av Kampens mål är att få representation i Koalitionens råd, något flera av rådets medlemmar blankt nekar till. Andra kan tänka sig att lägga sin röst bakom Kampen, men bara om de upphör med våldsamma terrordåd och sabotage. Organisationens företrädare nekar givetvis till att några sådana dåd utförts å dess vägnar och menar att det på sin höjd rör sig om enstaka extremister som agerar på egen hand.

Kampen grundades av den nuvarande föräldragenerationen, den som själv upplevde exilen och den misär koalitionskrigen innebar. De är ofta inställda på att arbeta ”inom systemet” och har svårt att släppa en mycket stark saknad efter det utopiska samhälle de minns. Många av dem är brutna och saknar kampvilja.

Den yngre generationens revolutionärer vet inget annat än arkologins verklighet och dess förhållanden. Bland dem finns många anarkister, nihilister och revolutionärer som tycker att den äldre generationen är för konservativ och försiktig. De ser vad systemet gjort mot deras föräldrar och vill riva ner alltsammans och börja om från noll.

Koalitionen

Koalitionen bildades ursprungligen för att möjliggöra och förenkla samarbete mellan megakorporationerna och är idag den antagligen arkologins mest inflytelserika organisation. Idag är deras ansvar, såsom definierat i avtal och överenskommelser medlemmarna emellan, trefaldigt:

- Samordna kampen mot Grönskan i alla dess former.
- Se till så att alla medlemmar håller sig till ingångna avtal och till exempel inte riskerar arkologins säkerhet genom förbjudna experiment.
- Erbjuda ett gemensamt forum där medlemmarna kan lösa konflikter på diplomatisk väg.

Koalitionens ursprungliga initiativtagare drev också igenom att näringslösningen skulle vara tillgänglig åt alla. Tanken var att därefter utöka de rättigheter som skulle tillfalla varje människa, men alla försök att driva den sortens humanitär agenda brukar motarbetas av de flesta megaföretag.

Sektorn

Koalitionens sektor är betydligt mindre än de som tillhör megaföretagen och bebos enbart av de som har aktivt arbete inom organisationen. Här finns alltså inga fattiga eller arbetslösa. Koalitionen får energi och näringslösning som del av den medlemsavgift eller skatt de får in från sina medlemmar.

Rådet

Koalitionens råd består av representanter från många av koalitionens megaföretag och organisationer. En del har avbjöjt representation, medan ett fåtal valt att stå utanför organisationen helt. Det senare ses på med djup misstänksamhet och brukar sällan vara långvarigt.

Rådet är officiellt sett Koalitionens högsta beslutsfattande organ, men i praktiken ligger större delen av makten hos dess tjänstemän och byråkrater. Megaföretagen kan peka ut riktningar och fatta policybeslut, men i allmänhet är själva organisationens arbete hårt styrt av en komplex snårskog av regler och avtal. Det betyder till exempel att megaföretagen, även om de vore kapabla att samarbeta, inte skulle kunna lätta på förbuden om att bedriva forskning om Grönskan innanför arkologins väggar.

Den megakorporation som bryter mot ett avtal eller mot Koalitionens uppsatta regelverk får betala dryga böter och förlorar dessutom inflytande i Rådet. Dess röst räknas lägre i omröstningar och deras representanter bjuds inte in till alla möten. Hur länge detta pågår och storleken på böterna beror på brottet och beslutas av övriga rådsmedlemmar.

Inspektörerna

Koalitionen har en väl utbyggd tjänstemannakår, vars yttersta manifestation utanför sektorns väggar är dess inspektörer. Inspektörernas uppgift är dels att undersöka rapporterade missförhållanden men också att bedriva aktivt spionage för att kunna avslöja potentiella regelbrott som inte rapporterats. De omfattas av ett slags diplomatisk immunitet. Det betyder att det megaföretag som avslöjar en av dem som mest kan deklarera personen icke önskvärd och neka hen att vistas i företagets sektor.

Inspektörerna är ofta specialtränade i avancerade tekniker för industrispionage, hackning och olika former av strid. Inte sällan kommer de från en bakgrund inom något företags specialstyrkor eller poliskår.

De militära styrkorna

Koalitionens militära styrkor är få till antalet och den underförstådda tanken är att de vid behov ska kunna kalla på medlemmarnas militär som förstärkning. Ett fåtal vältränade elitsoldater står alltid tillgängliga ifall behovet är akut och utöver det organiserar Koalitionen också många av de grupper som skickas ut i Gränslandet (s. 26) för att bränna bort Grönskan när den vågar sig nära arkologin.

Frilansarna

Det är också genom Koalitionen som det stora nätverket av frilansande problemlösare administreras. Frilansare får en frilansarlicens utfärdad av Koalitionen i utbyte mot att de finns tillgängliga för snabba, hemliga och säkra operationer när deras expertis behövs för arkologins bästa. De får givetvis också betalt för sina tjänster, samt tillgång till ett kontor och viss grundutrustning.

Nätverket

Nätverket är en löst sammanhållen grupp hackare som är utspridda över hela arkologin. Organisationen är extremt decentraliserad och består av små celler med en hög grad av självbestämmande. Eftersom det inte existerar något officiellt arkologiomspännande nätverk tvingas de förlita sig till datakurirer och enstaka platser där de lyckats dra egna illegala kablar mellan sektorer. Inom sektorerna finns lösa förbindelser mellan lokala celler. De delar viss information, varnar varandra om de riskerar att avslöjas och så vidare.

Nätverket är inte illegalt i sig, men en hel del av dess aktiviteter är det. Medlemmar har arresterats som misstänkta för cyberterrorism, illegal informationshandel och industrispionage. Det har dessutom hänt flera gånger att anonyma medlemmar läckt topphemlig och känslig information till öppna nyhetskanaler.

Hittills har megakorporationerna inte lyckats knyta medlemmarnas handlingar till Nätverket som organisation. De flesta har däremot en stående policy om att den som avslöjas som medlem omedelbart får lämna sitt arbete inom korporationen.

Det finns en central server som styrs av Nätverkets mest inflytelserika hackare. Till den skickas all data som medlemmarna ”befriar” och från den kommer också sporadiska uppdrag, utmaningar och instruktioner. Serverns placering är hemlig, men de flesta menar att den antagligen finns någonstans i Fristaden (s. 91).

Rada

I sektionernas slumområden finns många behov som inte tillgodoses. Behov av trygghet och av säkerhet. Polisen rör sig sällan till de områden där det mest bor fattiga och utstötta.

Rada är en lös, decentraliserad sammanslutning av medborgargarden. De har sina egna ”fredsbevarande styrkor” som patrullerar om natten och när deras närsamhällen behöver hjälp är det oftast Radagängen som organiserar det som behövs.

De talar gärna själva om rättigheter, jämlikhet, säkerhet och trygghet men i mångas ögon är de föga mer än dödspatruller. Själva menar de att de bara är hårda mot de hårda och att de gör det som behöver göras.

Medlemmarna går ofta maskerade när de är i aktiv tjänst. Vanligast är enkla svarta huvor kombinerat med vanliga kläder, men en del använder hjälmar och mer uniformsliknande skyddsdräkter.

Lokala ledare fattar de flesta beslut, men de har också viss kontakt över sektorsgränserna. I toppen sitter någonstans mellan tre och tolv rådsmedlemmar. Ingen vet vilka de är eller var de egentligen befinner sig. De agerar enbart via kurirer för att skydda sin identitet – de vet mer än väl att många skulle betala en dyr penning för att hugga huvudet av organisationen. Det ryktas att flera av dem bor permanent i Fristaden, men inget är bekräftat.

Rollpersonen

Din rollperson är ditt alter ego i spelvärlden och skapas före spel genom att du följer stegen som beskrivs i det här kapitlet. I korthet kommer du att...

- ...läsa lite om kontoret rollpersonerna har ihop.
- ...hitta på din rollpersons utseende och stil.
- ...bestämma vilken roll hen har i gruppen.
- ...hitta på hens bakgrund genom att välja uppväxt, yrke och viktiga händelser i hens liv.
- ...välja hens motivation att arbeta som frilansare.
- ...spendera poäng på egenskaper och expertisområden som beskriver hens kompetens.
- ...välja hens cybernetik: fritt vald krom och skarv som kostar pengar.
- ...välja mjukvara att stoppa in i hens inbyggda dator eller datorer.
- ...utrusta hen med ett frilansarkit och därefter köpa till ytterligare utrustning efter behov och plånbok.

Stegen som beskrivs nedan behöver inte utföras i den ordning de är skrivna. Har ni bråttom kan ni välja att hoppa över några av dem och fokusera på de ni och spelledaren tycker är viktigast.

På s. 290 hittar ni ett utförligt exempel på hur det går till och på s. 158 finns sex exempelrollpersoner ni kan börja spela med direkt eller använda som inspiration.

Hemsektor: Omni

Rollpersonernas hem ligger i den sektor som tillhör megakorporationen Omni. För mer information om företaget, se s. 67.

Kontoret

Rollpersonernas kontor ligger i sektorns mittsektion, vilket är ett någorlunda civiliserat men inte riskfritt område. Det stinker från bassängerna på de lägre våningarna där näringslösningen produceras. Många är fattiga. Alla har mat och bostad, men för de flesta innebär det mest ett hål i väggen och tillgång till näringslösning. Kulturellt är det väldigt mångfacetterat, med många gatuförsäljare som kränger olika matkulturer, mer eller mindre glömda nationsflaggor som vajar och representanter en mängd olika subkulturer som möts och umgås, lurar varandra och slåss om obetydligheter.

Kontorets ytterdörr leder ut till andra våningen i en fyra våningar hög galleria. Gallerians tak är en falsk himmel med många döda pixlar och stora sektioner som bara visar gråsvart brus eller meddelanden som lämnats av kreativa hackare.

Ni spelare bör diskutera er fram till hur den omedelbara omgivningen ser ut, vilken inredning kontoret har och vilken relation era rollpersoner har till sina omedelbara grannar. Spelledaren kan också vara med i samtalet och ge inspiration, berätta om spelvärlden och lägga in veto mot vilda utsvävningar.

Utseende och stil

Börja med att föreställa dig hur rollpersonen ser ut. Arkologin är en kulturell smältdegel där religiösa grupperingar, subkulturer och företagskulturer blandas. På s. 50 hittar du några exempel som du kan låta dig inspireras av.

Du behöver inte skapa dig en helt skarp och tydlig bild av rollpersonens utseende nu, men innan ni börjar spela bör du ha kommit på ett allmänt intryck och några detaljer som gör rollpersonen minnesvärd.

- **Frisyr:** Tuppkam, snedbena, spikes, hästsvans...
- **Könsuttryck:** Manliga, kvinnliga, båda, inga...
- **Subkultur:** Cyberpunkare, flare, rocker, goth, mono, retro...
- **Hudfärg:** Svart, vit, brun, grön, blå, fläckig...
- **Kroppsbyggnad:** Liten, stor, mellan...
- **Längd:** Lång, kort...
- **Kroppsmodifikation:** Piercingar, animerade tatueringar, små taggar som sticker ut ur ryggraden...
- **Ärr och skador:** Brännskador, knivsår på halsen, ärr över ena ögat...
- **Cybernetik:** Armar, ben, ögon...
- **Ögon:** Blå, bruna, gula, svarta, helvita, kromade...
- **Kläder:** Punk, kostym, jeansjacka, trenchcoat som alltid håller sig torr...

Cybernetik som tillför något utöver normal mänsklig funktion (”skarv”) kommer att kosta poäng, men cybernetik som bara ser cool ut (”krom”) väljer du fritt (s. 111). Fler exempel på frisyrer och annat hittar du på s. 289s. 289.

Namn och alias

Rollpersonen behöver givetvis ett namn eller som allra minst ett alias. Eftersom arkologin är såpass multikulturell finns ingen anledning att begränsa sig till enbart västerländska namntraditioner. Det är mycket vanligt med kombinationer av för- och efternamn som kommer från helt olika håll.

När det gäller alias finns hela spektrat från förhållandevis anonyma referenser till personens specialitet eller kompetens till poetiska referenser till halvt bortglömda verk. Även här är de kulturella referensramarna breda och ord som ingår i ett alias kan komma från snart sagt vilket språk som helst.

Roll i gruppen

Prata ihop er om vilka funktioner era rollpersoner ska fylla i gruppen. Försök sätta ord på vad de tillför i form av kompetens och annat.

Spelledaren kan också ha åsikter om vilka koncept som passar. Se gärna till att ha ett ganska flexibelt koncept. Alla rollpersoner kommer kanske inte att kunna vara med vid alla tillfällen så det är bra med lite överlappande kompetenser.

Dessutom blir det lätt lite tråkigt med rollpersoner som bara kan en enda sak och som då får spendera större delen av äventyret med att rulla tummarna i väntan på att få göra sin enda grej.

Exempel på roller i gruppen:

- Hackare
- Stridsmonster/Ninja
- Munläder/Charmör
- Mekaniker
- Sprängämnesexpert

Bakgrund

Innan rollpersonen började arbeta som frilansande problemlösare hade hen en bakgrund bestående av en uppväxt och en eller flera sysselsättningar.

Uppväxt

Börja med att välja uppväxt bland följande:

- **Toppskikt** – Rollpersonens familj var över- eller medelklass och hade det gott ställt. Föräldrarna arbetade i megaföretagets övre skikt.
- **Arbetare** – Rollpersonens föräldrar tillhörde arbetarklassen och hade arbete men små möjligheter att påverka sin situation. Arbetet var hårt och resurserna var knappa.
- **Trasproletariat** – Rollpersonens föräldrar tillhörde den nedersta delen av arbetarklassen, de som både saknar utbildning, resurser och reella möjligheter att påverka sin situation. De var fattiga, levde i slumkvarter och tvingades med stor sannolikhet ha samröre med lokala kriminella gäng.

Välj också inom vilken megakorporation (s. 62) eller annan organisation (s. 88) rollpersonen vuxit upp. De flesta flyttar inte mellan sektorer, men undantagen är tillräckligt många för att det generellt inte ska innebära några större bekymmer.

Sysselsättningar

En rollpersons uppväxt antas normalt sett ta slut någonstans mellan 16 och 18 års ålder, lite beroende på omständigheter. I vissa fall kan rollpersonen rentav ha tvingats börja arbeta mycket tidigare än så. Uppväxten är slut när rollpersonen skaffar sig en egen sysselsättning. Gränsen är inte knivskarp och beror mycket på vilka val rollpersonen gjort och vilka möjligheter hen haft utifrån sociala omständigheter och liknande.

På sidan 118 hittar du listor med uppväxthändelser. Välj eller slumpa fram så många du vill, dock minst två. Dessa är händelser som format rollpersonen och

där hen tvingats ta ställning till något eller hantera en svår situation. Du får välja fritt bland händelser som är allmänna eller som hör till den uppväxt du hade.

Besvara frågorna som hör till uppväxthändelserna.

Under uppväxten ges rollpersonen normalt en grundläggande allmänbildning i organisationens skolor. Därefter tar specifika yrkesutbildningar tar vid, ofta i form av virtuell undervisning i företagens trainee-program.

Nästa steg är att välja en eller flera sysselsättningar rollpersonen haft mellan sin uppväxt och att hen påbörjade sin bana som frilansare. Välj minst en av följande:

- Arbetare
- Artist
- Budbärare
- Forskare
- Gängmedlem
- Hacker
- Journalist
- Kontorsråtta
- Läkare
- Militär
- Polis
- Präst

Det finns ingen övre gräns över hur många du får välja, så om du upplever att samtliga passar ditt rollpersonskoncept så kan du välja alla.

På s. 118 finns listor med bakgrundshändelser för varje sysselsättning. Välj eller slumpa minst en händelse per sysselsättning din rollperson haft. Även här får du välja hur många du vill. Svara på de frågor som hör till sysselsättningen och händelserna.

Där finns det också en lista med allmänna bakgrundshändelser som inte är knutna till någon sysselsättning. Du väljer själv om du vill slumpa eller välja något från den listan.

Antalet händelser reflekterar inte hur länge rollpersonen haft en viss sysselsättning. Rollpersonen kan ha jobbat som soldat i tio ganska händelselösa år eller haft en väldigt intensiv månad.

Sammanfattning

- Välj uppväxt, organisation och minst 2 uppväxthändelser.
- Välj minst 1 sysselsättning och minst 1 bakgrundshändelse per sysselsättning.

Nya uppväxter och sysselsättningar

Kanske vill du att din rollperson ska ha haft en uppväxt eller sysselsättning du inte hittar i listorna. Då kan du och spelledaren tillsammans diskutera er fram till en bra lösning. Du ska fortfarande välja uppväxt- och bakgrundshändelser. Utgå från de listor som finns och försök hitta på händelser som passar rollpersonen.

Motivation

Eftersom rollpersonen i Rotsystem förväntas vara med i ganska farliga situationer och ta uppdrag där hen riskerar livhanken behöver hen någon form av motivation att ge sig ut på sådant. Några exempel:

- Rollpersonen är en hetsporre och/eller adrenalinknarkare som gillar när det är skitfarligt. Kanske är hen före detta virr-beroende som nu måste jaga sina kickar i verkligheten för att få samma buzz?
- Rollpersonen står i skuld till en megakorporation eller kanske till Yakuzan eller någon helt annan väldigt farlig organisation och behöver pengarna.
- Rollpersonen är knarkare och behöver pengar till sitt knark.
- Rollpersonen är våldsamt nyfiken och vill lära sig nya saker, kosta vad det kosta vill.
- Rollpersonen känner sig tvungen att visa sig värdig i ögonen på sin partner/präst/pappa.
- Rollpersonen är ute efter att bli rik och har en övertro på sin egen förmåga. Farliga uppdrag = mer cash.

Bestäm också hur det kommer sig att rollpersonen gick från sin tidigare yrkesbana till att bli frilansare. Var det bättre betalt, mer spännande eller fick hen kanske sparken och hittade inget annat?

Egenskaper

Rollpersonen har sex egenskaper:

- **Avståndsvapen** används för att skjuta på folk.
- **Hacking** används för att övervinna andra hackare och för att bryta igenom is snabbare (s. 180).
- **Närstrid** används för att slå, sparka och skalla folk.
- **Rörlighet** används för att hoppa, klättra, hinna ifatt och kasta sig ur vägen.
- **Socialisering** används för att övertala, lura, köpslå, ragga och manipulera.
- **Styrka** används för att lyfta, trycka, krama, bryta sönder och hålla emot.

Egenskaperna har värden mellan 1 och 6. Du har 10 poäng att spendera på dem. Spenderar du inga poäng på en egenskap så får den värde 0. Normala människor har max värde 3, så om din rollperson har 4 eller högre så behöver du förklara hur det kommer sig. Till exempel har din rollperson kanske köpt sig förbättrade organ eller kroppsdelar. Bioteknologi och genmanipulering är kanske illegalt på många platser men det betyder inte att det är impopulärt. Höga värden kan också förklaras via cybernetik. Den kommer i så fall bara att finnas där som förklaring och inte innefattas av de övriga regler som gäller för cybernetik.

Observera att redan vid värde 1 har rollpersonen 50% chans att lyckas. Att ha värde 2 eller 3 är att vara riktigt kompetent.

Expertiser

En rollpersons expertiser används för att få ut detaljerad information ur ledtrådar. Det finns totalt 13 expertiser fördelade på de fyra kategorierna *kultur*, *analys*, *hårdvara* och *grönska*. Varje expertis motsvarar ett ganska brett kunskapsområde och beskrivs närmare på s. 197.

Kultur
- Design
- Samhällsanalys
- Subkulturer

Analys
- Dataanalys
- Materialanalys
- Rättsmedicin
- Signalanalys

Hårdvara
- Ballistik
- Cybernetik
- Teknik

Grönska
- Abnormal biologi
- Botanik
- Zoologi

Varje expertis har ett värde mellan 0 och 3. Värdet visar hur kompetent rollpersonen är inom området och hur detaljerad och obskyr information hen kan få fram.

- 0: Helt okunnig.
- 1: Amatörmässig. Rollpersonen har området som hobby, har sett massor av instruktionsvideos, deltar på hobbyistforum och är insatt i grunderna.
- 2: Yrkesmässig. Rollpersonen har arbetat med området eller har erfarenhet av att utföra det på professionell nivå.
- 3: Expert. Rollpersonen har doktorerat eller är en kunnig veteran med mångårig erfarenhet inom området.

Placera ut 10 poäng på rollpersonens expertiser.

Fria poäng

Utöver de 10 poängen till egenskaper och de 10 poängen till expertiser ska du också spendera 10 fria poäng. De kan användas för att höja egenskaper eller expertiser eller för att köpa cybernetik.

Andra sätt

I normalfallet spenderar du alltså 10 poäng på en rollpersons egenskaper, 10 poäng på dess expertiser och sedan 10 fria. Om spelgruppen föredrar det kan ni självklart använda något annat sätt att fördela kompetens, till exempel:

- **13-13-4:** 13 poäng till egenskaper och expertiser, fyra fria. Ger mindre möjligheter till cybernetik.
- **6-6-18:** Större frihet att anpassa rollpersonen efter eget tycke men fortfarande viss styrning. Det går inte att hoppa över varken egenskaper eller expertiser.
- **30 rakt av:** Alla poäng läggs i en enda stor pott.
- **Fördela färdiga värden:** Fördela följande: [3,2,2,1,1,1] på egenskaper, [2,2,1,1,1,1,1,1] på expertiser, därefter 10 fria poäng.

Det finns naturligtvis andra varianter också. Välj en ni är bekväma med.

Cybernetik

Cybernetik är mycket vanligt bland de som bor i arkologin, även hos arbetar- och underklassen. Det finns flera olika skäl till varför någon kombinerat sitt kött med titan och plast, till exempel:

- **Identitetsskapande:** Många använder cybernetik som ett sätt att bekräfta och förstärka sin identitet, på samma sätt som kläder, smycken och tatueringar kan fylla samma funktion.
- **Yrkeskrav:** I många yrken är det en fördel att ha viss cybernetik, i andra närmast ett måste. Kompetensutveckling och traineeprogram utgår ofta från att den anställde kan ta emot information i form av dataspikar som kopplas till en inopererad dator eller att hen kan koppla upp sig direkt mot företagets maskiner.
- **Rest från krigen:** För den generation som kämpade i krigen var cybernetik något de helt enkelt fick acceptera. Företagen massproducerade dels eldvapen och fordon som styrdes med hjälp av inbyggda datorer och dels cybernetiska kroppsdelar som utökade kroppens stridsduglighet. Idag har veteranerna till större delen blivit av med sin militära hårdvara, men har ersatt den med civila varianter.
- **Självförsvar:** Livet i arkologin kan vara farligt. En cybernetisk arm kan innebära skillnaden mellan liv och död.

Det finns två sorters cybernetik: krom och skarv.

Krom

Estetisk cybernetik, även kallad ”krom”, är framför allt cybernetik som mode och som subkultur. Krom ser framför allt snyggt ut, men har ingen egentlig funktion och ger heller inga bonusar eller vidare förmågor. Det finns naturligtvis cybernetik som är både krom och skarv, alltså både snygg och funktionell.

Spelaren avgör själv helt fritt vilken krom, om någon, rollpersonen ska ha. I vissa grupper betraktas krom som något positivt och statushöjande, i andra är krom

rentav stigmatiserat. Alla har med andra ord inte samma inställning till krom, utan reaktionerna beror på sammanhanget.

Krom kan till exempel vara:

- Cybernetiska armar eller ben som är lika starka som sina biologiska motsvarigheter. Kanske är de rentav bara yttre skal som ser häftiga ut, medan ben och muskulatur i själva verket är oförändrade?
- Spindelben som varken är snabbare eller mer stabila än vanliga ben.
- Hår som består av tusentals små metalliska tentakler som kan forma sig efter bärarens vilja men saknar styrka eller möjlighet att göra skada.
- Hår som kan ändra längd och färg.
- Silverfärgade cybernetiska ögon som bara reproducerar vanliga ögons funktion.
- Ögon med förbättrad återfuktning och som inte irriteras lika lätt.
- Förlängd cybernetisk tunga med förbättrad flexibilitet och kontroll men utan gripförmåga eller styrka utöver en biologisk.
- Plastnaglar som kan ändra längd, färg och mönster.
- Exoskelett som bara ersätter funktionen hos alltför skadade eller spröda kroppsdelar.
- Lysande, animerade tatueringar som kan pulsera till musik.
- Små, trubbiga horn som sitter fast i pannan och glöder svagt.
- Elektromagnetiska implantat i handflatorna som är till för att göra håret riktigt elektrostatiskt.
- Inopererade puls- och stegmätare.

Skarv

Funktionshöjande cybernetik – ”skarv” – kostar poäng och ger konkreta regelmekaniska fördelar. För att styra de cybernetiska förstärkningarna krävs någon form av mjukvara. Denna mjukvara kontrolleras i sin tur av hjärnan.

Alla som har skarv behöver med andra ord ha någon form av datorsystem inopererat. Däremot måste rollpersonen givetvis inte skaffa sig någon övrig skarv

RELO
REBOO
REGIA

bara för att hen opererat in ett datorsystem. Många har bara datorn för att till exempel kunna uppleva full virr utan extrautrustning (s. 53).

För mer information om skarv och inopererade datorsystem, se kapitlet Cybernetik (s. 134)

Pengar och utrustning

När rollpersonen skapas antas hen ha ett par uppsättningar kläder, ett par tiondelars E-kred för att betala mindre inköp, en minimal nedgången lägenhet, en andel av den frilansarfirma rollpersonerna äger tillsammans samt ett frilansar-kit (s. 157).

Övrig utrustning får hen köpa separat. Vanliga kläder och utsmyckning är gratis, men dyrare prylar behöver köpas för E-kred. 1 poäng kan förvandlas till 5 E-kred och pengarna kan sedan spenderas på exempelvis de prylar som återfinns i kapitlet Utrustning (s. 144).

Värdet i att ha några extra krediter på fickan ska heller inte underskattas. E-krediter fungerar som ammunition och drivmedel i de flesta fall och det finns alltid risk för att någon kan behöva mutas. Det är med andra ord väldigt bra att lägga något poäng på att ha kreds som inte spenderas omedelbart.

Förbättring

Allt eftersom rollpersonen genomför uppdrag kommer hen naturligtvis att belönas. Normal belöning är motsvarande en eller två poäng per uppdrag. I fiktionen kan belöningen bestå av E-kred, utrustning eller av mer udda saker som specialutrustning, nya kontakter eller liknande.

I allmänhet gäller att 5 E-kred är lika med 1 poäng. Det betyder att du till exempel kan höja en egenskap eller en expertis ett steg för fem E-kred. Det betyder också att du kan spendera två poäng på att köpa ett nytt vapen inklusive licens.

Poäng är abstrakta och motsvarar lärdomar eller inflytande. Om du omvandlar poängen till pengar betyder det att rollpersonen på något sätt kapitaliserat på de erfarenheter hen gjort. Hen har cashat in tjänsten företaget var skyldig hen, snackat till sig en schysst deal eller levt på sitt rykte.

Om du omvandlar pengar till poäng att höja egenskaper eller expertiser med betyder det att rollpersonen spenderat dem på att gå en kvällskurs, hyra in en personlig tränare eller skaffat en specialiserad spik med inlärningsmjukvara.

Lathund

Ickemekaniska

- Bestäm utseende.
- Bestäm namn och alias.
- Bestäm roll i gruppen.
- Bestäm motivation att vara frilansare.
- Välj uppväxt och organisation.
- Välj 2+ uppväxthändelser (s. 118)
- Välj en eller flera sysselsättningar.
- Välj 1+ bakgrundshändelser per sysselsättning.

Poäng

- Spendera 10 poäng på Egenskaper, skala 1-6.
- Spendera 10 poäng på Expertiser, skala 1-3.
- Spendera 10 fria poäng.
  1 p = 5 E-krediter.
  1 p = En skarv (se nästa sida för lista).
  1 p = En licens för licensbelagd skarv.
  1 p = En nivå i en Egenskap eller Expertis.
  1 p = En färdighetsbank
  1 p = En kunskapsbank
  1 p = En programvarubank

Utrustning

- Du får ett frilansar-kit från start:
  1x pistol
  1x Omni-utfärdad licens för pistolen
  1x Skyddsdräkt
  1x hållbart klätterrep
  1x liten ficklampa med ställbar ljusstyrka
  1x spårsamlingsväska
  1x buggkit.
- Utrustningslistor finns på s. 144.
- Tänk på att spara några E-krediter för oförutsedda utgifter och ammunition.

Skarv	Poäng	Exp+	Exp-
Implantatdator	1	3	
Neuroimplantat	1	3	
Ryggrad	1	5	1
Arm	1		1/st
Ben	1		1/st
Käke	1		1
Närstridsvapen	1		1/st
Avståndsvapen	1		1/st
Pansarhud	1		1
Nervsystem	1		1
Ansikte	1		1
Subdermal infuseringsmaskin	1		1
Öga	1		1/st
Projektor	1		1
Röstmodulator	1		1
Kameleonthud	1		1

- **Exp+:** Antal expansionsplatser skarven ger.
- **Exp-:** Antal expansionsplatser skarvens kontrollsystem upptar
- Se s. 134 för mer information om cybernetik.

Mjukvara	Poäng
Styrsystem	
Is	
Färdighetsbank	1
Kunskapsbank	1
Minnesbank	
Programvarubank	1

- Varje mjukvara upptar en expansionsplats.

Bakgrunder

Alla människor formas av sin historia och din rollperson är naturligtvis inget undantag. När du skapar rollpersonen (s. 100) ska du välja ett antal händelser från dess uppväxt och från dess senare vuxenliv och i det här kapitlet hittar du exempel på sådana händelser.

Händelserna är specifika, men kan naturligtvis ändras vid behov. De är skrivna så att de är riktade direkt till rollpersonen snarare än dig som spelare. Tanken är att du ska försöka leva dig in lite i rollpersonen och känna efter vilka händelser som skulle passa bra och som känns ”sanna”.

De är också numrerade, så att du kan slumpa händelser istället för att välja dem om du föredrar det. I de fall där det finns fler än sex alternativ kan du antingen plocka bort några eller försöka hitta en tärning med fler sidor. De brukar finnas i välsorterade hobby- och spelbutiker.

Uppväxthändelser

Innan du blivit vuxen handlar bakgrundshändelser mycket om dina föräldrar och familjens situation. En del händelser kan drabba vem som helst, andra är intimt förknippade med klasstillhörighet.

Allmänna

De här händelserna är inte knutna till er familjs klasstillhörighet.

0:1 Föräldrar i det militära. Du har tillbringat en stor del av uppväxten på olika militärbaser och haft svårt att skapa bestående vänskapsband. Bestäm vilken korporation (s. 62) eller annan organisation (s. 88) dina föräldrar arbetat åt.

0:2 Din yngre bror dödades när Grönskan infekterade ert bostadsområde. Du överlevde, tillsammand med en eller båda föräldrar – men hur känner du inför det? Har du någon form av överlevarkomplex?

0:3 Du uppfostrades helt eller delvis av företagets sociala system snarare än av dina föräldrar. Varför? Vilken sorts uppror har du gjort mot din uppväxt och systemet? Vad fick dig att tvivla på företaget under uppväxten?

0:4 En gång i unga år bröt du benet när du och dina kamrater lekte. Det gör fortfarande ont ibland.

0:5 Du och dina lekkamrater hade en hemlighet: ni tog hand om ett djur ni hittat. En kattunge eller kanske en fågel? Ni visste att det var fel. Hur slutade det?

0:6 Du var mobbad i skolan. Beskriv på vilket sätt. Var den främst fysisk eller psykisk? Vad var det värsta de gjorde mot dig, det värsta öknamnet?

0:7 Du hade ganska hög status bland de andra barnen och var ofta den som bestämde vad ni skulle leka. Det här fortsatte under uppväxten och du var också ett slags informell ledare när ni var tonåringar. Hur har det här påverkat dig?

0:8 En eller båda av dina föräldrar var beroende av något. Kanske var de alkoholister eller tvångsmässiga samlare. Kanske missbrukade de sex, droger eller VR. Kanske var de beroende av kirurgiska ingrepp eller av att ersätta kroppsdelar med cyber. Det gjorde det väldigt svårt att ha en stabil tillvaro. Hur har det påverkat dig?

0:9 Dina föräldrar var tvångsmässigt renliga och levde i ständig fruktan för att Grönskan skulle smyga sig in. Ni åt med vacuumförpackade bestick för att minimera risken för bakterier och hade en ordentligt desinficeringssluss i hallen. Mest jobbade föräldrarna hemifrån; när de var tvungna att gå ut klädde de sig i engångsskyddsdräkter.

Toppskikt

Dina föräldrar tillhör överklassen eller den arbetande medelklassen. De arbetade som ingenjörer, läkare, forskare, direktörer, konsulter, administratörer eller något annat ganska välbetalt högstatusyrke.

1:1 Din familj förlorade allt när din mor eller far gjorde en dålig investering eller blev utsedd till syndabock när företaget behövde en. Efter det blev hen alldeles bruten. På vilket sätt har det här påverkat er familj i övrigt? Hur har det påverkat dig?

1:2 Din pappa blev påkommen med att smuggla företagshemligheter och försvann därefter spårlöst. Du vet inte om han lever fri, om han är arresterad eller om han är död.

1:3 Du levde väldigt skyddat under din uppväxt, gick på privatskola och träffade egentligen bara barn ur din egen samhällsklass. Hur såg ditt första riktiga möte med verkligheten ut och hur har det här påverkat din syn på andra samhällsklasser?

1:4 Du fick ofta följa med dina föräldrar på jobbet och fick lära dig en hel del om hur företag funkar på den lite högre nivån. Du har fortfarande kvar en eller

två kontakter från den här tiden. Vilka är de och vilken position har de inom företaget idag?

1:5 Din mamma var väldigt inriktad på att du skulle gå i dina föräldrars fotspår och jobba i företagens högre delar. Din pappa tyckte mer att du borde välja själv. Han försökte ge dig glimtar av andra kulturer och andra sätt att leva. Hur påverkades du av de här förväntningarna?

1:6 En gång när du var i tonåren var du inblandad i en misshandel. Kanske var det en av dina kompisar som blev misshandlad, kanske var det du och ditt gäng som gick och knackade skalle i slummen. Ni avslöjades men det hela tystades ner.

Arbetare

Dina föräldrar tillhörde den del av arbetarklassen som faktiskt hade den kompetens och det kontaktnät som lät dem få in en fot hos företagen och få tag på arbeten. Ofta rör det sig om tillfälliga arbeten som reparatörer, vaktmästare, kurirer eller annat som ännu inte kunnat automatiserats. Många arbetar också vid bassängerna som producerar näringsslem.

2:1 Dina föräldrar var agitatörer och medlemmar i vad som skulle komma att bli Kampen. Det gjorde att de ibland var helt frånvarande på grund av att de fängslats eller liknande. Hur hanterade du det, vem tog hand om dig? Och hur har det påverkat din syn på Kampen?

2:2 Dina föräldrar jobbade udda skift och var sällan hemma samtidigt. Vem av dem var hemma mest? Vad var skillnaden mellan deras sätt att vara föräldrar? Vem föredrog du?

2:3 Du hade ganska mycket press hemifrån att göra något mer än dina föräldrar, att du skulle läsa vidare och ”bli något”. Hur har du hanterat den pressen?

2:4 Din mamma tyckte att du inte skulle hålla på och läsa för mycket, för då fick du bara ”idéer”. Hon tyckte att du skulle lära dig ett ”riktigt yrke” istället. Din pappa hade andra åsikter men var oftast tyst.

2:5 Din familj hade en äldre, mer välbemedlad släkting. Hen såg till att du hade tillgång till högkvalitativa inlärningsprogram under din uppväxt och erbjöd dig

en plats på ett av företagets universitet när du blev gammal nog. Tackade du ja? Och hur kommer det sig att hen inte hjälpte dina föräldrar?

2:6 En av dina föräldrar skadades svårt i en maskinolycka när du var ganska liten och kunde inte längre arbeta. Hen hade svårt att få nytt arbete och familjens ekonomi blev ganska knackig. Hur gjorde ni för att klara er?

Trasproletariat

Dina föräldrar var fattiga, arbetslösa, utslitna och sjuka eller tillhörde på annat sätt samhällets bottenskikt. Din uppväxt präglades av misär och en daglig kamp för en någorlunda värdig existens.

3:1 Under uppväxten var du tvungen att göra många otrevliga saker för att överleva, men ett fruktansvärt minne har bitit sig fast extra och kan fortfarande få dig att vakna kallsvettig ibland. Vad är det värsta du gjort?

3:2 Din mamma eller din pappa satt i fängelse för agitation, våldsbrott, grov stöld eller något annat kriminellt. Hur har det påverkat dig?

3:3 Din mamma eller pappa var kända som tjallare bland områdets kriminella, vilket också återspeglades i hur du behandlades. Du har fortfarande fiender från den tiden, vilka?

3:4 Du kände en av områdets gängledare. Hen lät dig springa ärenden i utbyte mot mat och annat. Hen har fortfarande ett gott öga till dig.

3:5 Av en eller annan anledning flyttade ni runt mycket. Lägenheterna i området var instabila efter år av dåligt underhåll. Området moderniserades steg för steg och det blev för dyrt att bo kvar. Ni jagades av kriminella gäng som din mamma lånat pengar av. Oavsett anledning gjorde det att du hade lite svårt att hålla kvar vänner och knyta långvariga vänskapsband.

3:6 Dina föräldrar vägrade ha med områdets kriminella gäng att göra, men ville ändå inte nöja sig med näringslösningen som enda mat. De började istället odla egen mat, vilket naturligtvis var strängt förbjudet.

3:7 Du övergavs när du var liten, kanske sju år gammal och fick klara dig själv. Hur har du överlevt?

Bakgrundshändelser

När du väl blivit vuxen och börjat agera som självständig individ ute i samhället beror dina bakgrundshändelser mer på ditt valda skrå och vilken sorts liv du lever.

I listorna nedan finner du ett antal exempel på sysselsättningar och händelser. Till varje sysselsättning hör också ett antal lämpliga expertiser som du kan tänkas ha skaffat dig under din tid i den aktuella sysselsättningen.

Allmänna

De här händelserna kan du ha varit med om oavsett sysselsättning.

0:1 Varit infekterad: Har tidigare varit infekterad av Grönskan, men läkarna säger att de fått bort allt. Ibland drömmer du konstiga drömmar, men det är nog från traumat. Du har förträngt eller glömt det mesta som hände just kring infektionen.

0:2 Påträngande minnen du inte känner igen: Ibland drömmer du eller tycker dig komma ihåg någon annans minnen. Du vet inte vems, eller om det är något i din egen historia du förträngt.

0:3 Du har ibland tagit uppiggande och koncentrationsförstärkande droger för att kunna hålla dig vaken och arbeta länge. Du kan sluta när du vill.

0:4 Klassresa uppåt: Dina föräldrar var fattig arbetar- eller underklass. Du har kämpat dig upp. Än idag saknar du mycket av medelklasskulturen, har inte riktigt samma referensramar och förstår inte alltid alla referenser och uttryck. I gengäld har du kämparglöd. Hur är det med ditt klassförakt, har du vänt ryggen åt din tidigare grupp?

0:5 Klassresa nedåt: Dina föräldrar var rika och välutbildade. På grund av dåliga affärer eller annat hade du inte alls samma ekonomiska resurser som de hade. Din känsla för vad som är ”dyrt” skiljer sig från andra du umgås med. Du har fortfarande kontakter inom överklassen, men vet att du inte kan be dem om speciellt mycket hjälp.

0:6 Av olika anledningar lockades du in i en hemlig kult som lovade dig sanningar och en viktig plats i världen. Ganska snart började du misstänka att allt inte stod rätt till. En del av kultens heliga skrifter talade om Grönskan som Gaia, en nödvändig och överordnad kraft snarare än som ett hot mot mänskligheten. Samtidigt såg du att medlemskapet kunde leda till både världsliga rikedomar och till större förståelse för förbjudna delar av världen. Det gick också rykten om att medlemmar på de högre nivåerna fick övernaturliga förmågor. Vad valde du - fortsätta ner i mörkrets hjärta eller fly och berätta för auktoriteterna?

0:7 Du har av en eller annan anledning bytt identitet minst en gång. Det kan handla om att du behövde försvinna efter en stöt eller att du helt enkelt tröttnat på den du var. Vad handlade det om för dig? Vad är skillnaden mellan din gamla och din nya identitet? Beteende, utseende, kön?

Arbetare

Du har haft någon form av fysiskt arbete. Det kan till exempel röra sig om elektriska eller mekaniska reparationer, städning, montering av fabriksmaskiner eller av varor hos något företag som av en eller annan anledning inte automatiserat sin produktion. Bestäm vad det är du arbetat med.

Lämpliga expertiser: Samhällsanalys, Subkulturer, Teknik

2:1 Du var drivande bakom en strejk och har rykte om dig bland andra arbetare som en stark ledare som står upp för arbetares rättigheter. Minst ett företag har svartlistat dig och du har ärr efter sammandrabbningar med polis och militär.

2:2 Du var en strejkbrytare och gick in och arbetade medan andra strejkade. Andra arbetare ser dig som en svikare.

2:3 Du har slagit en förman på käften. Kanske förtjänade hen det, men du blev hursomhelst av med jobbet. Du har rykte om dig att ha kort stubin.

2:4 Du är en av de få som lyckats med konststycket att betala dig ur det skuldträsk de flesta arbetare hamnar i. En del av dina gamla arbetskamrater är glada för din skull, andra avundsjuka.

2:5 Du drev studiecirklar bland arbetare. Ibland stöter du på folk vars liv blev bättre av de kunskaper du hjälpte dem att få.

2:6 Du hittade på och drev igenom en förbättring av processen du arbetade med och förbättrade effektiviteten. Du blev belönad med en engångssumma, medan företaget håvar in kontinuerliga vinster från din uppfinning.

Artist

Du har arbetat med någon form av kulturproduktion, till exempel musik, virr, 3d-skulpturer, måleri eller någon form av teater. Vad skapade du? Vilken var din målgrupp? Fick du betalt – isåfall hur mycket? Om du tjänade tillräckligt för att lägga undan, vad hände med de pengarna?

Lämpliga expertiser: Design, subkulturer

3:1 Du kämpade länge, men uppnådde aldrig riktigt stjärnstatus. Få minns dig, utom möjligen från några av de erotiska virrfilmer du var med i för att betala för lite mat med tuggmotstånd.

3:2 Du brann hett men kort. Din karriär som musiker eller som virrstjärna var intensiv men kortvarig. Stressen och pressen drev dig till drogerna – och drogerna tog över. En del minns dig fortfarande, på gott och ont.

3:3 Du och ditt band har turnerat i flera dussin sektioner, alltid på de skitigaste krogarna och de skummaste klubbarna. Ditt liv var fullt av sex, droger och rock n' roll. Du bär fortfarande ärren från den tiden.

3:4 Du arbetade som underhållare och eskort åt en av de högre cheferna i något företag. Kanske ville hen ha dig för sex eller som sällskap eller underhållning på privata tillställningar. Kredsen var bra, men arbetet påfrestande då du förväntades finnas tillgänglig dygnet runt.

3:5 För att förbättra din image och särskilja dig från andra hade du under en tid någon form av speciellt iögonfallande krom eller rentav skarv. Kanske har du tagit ut implantaten nu. Kanske var de av sådant slag att de inte lät sig återställas helt. Ärren har du hursomhelst kvar.

3:6 Du befann dig i centrum för en större skandal. Många undviker dig fortfarande. Vad bestod skandalen i och vilka andra var inblandade? Var det en fråga om sexuell perversion, om kriminalitet eller om plagiarism?

Forskare

Du har arbetat med forskning, antagligen åt något megaföretag. Vad har du forskat om?

Lämpliga expertiser: Samhällsanalys, Dataanalys, Materialanalys, Botanik, Zoologi, Abnormal biologi

1:1 Du blev påkommen med att fuska och ta för många genvägar i din forskning. Vilka konsekvenser fick det? Har det hänt flera gånger?

1:2 Du samarbetade med en äldre kollega i ett prestigefyllt projekt och har än idag ett ganska gott rykte tack vare det.

1:3 Du har undervisat några år i något ämne och kan ibland stöta ihop med gamla elever från den tiden.

1:4 Du har skrivit populärvetenskapligt om ditt ämne och känns lätt igen på stan av de som är intresserade. Bland dina kollegor ses du ibland som lite ytlig.

1:5 Du har kommit på kant med en annan akademiker som nu gör sitt bästa för att diskreditera dig. Vad handlar konflikten om? Hur uppkom den? Hur mäktig är rivalen?

1:6 Du upptäckte något, men nu har alla dina databanker konfiskerats av företaget du jobbade åt och du kommer inte längre åt någonting. Du har hört rykten om att din upptäckt används för militära syften eller på något annat sätt som inte är kompatibelt med din moral. Du har blod på dina händer.

1:7 Du har arbetat på ett eller flera topphemliga projekt. När du var klar brände företaget bort dina minnen av dem. Du har inget att visa upp för de förlorade åren utom lite E-kredd.

Gängmedlem

Du har varit med i ett kriminellt gäng. Hur såg hierarkin ut? Vilka distinkta märken symboler, kläder och frisyrer hade ni? Vad gjorde ni för att dra in pengar? Vad gick pengarna till? Hade ni några ritualer?

Lämpliga expertiser: Subkulturer, Ballistik

5:1 Du har varit inblandad i stridigheter om ledarskapet för ett gäng. Det är fortfarande ganska polariserat och du har ärren som bevisar det.

5:2 Ditt gamla gäng tycker väldigt illa om dig och ser dig som en svikare, eftersom du valt att dra dig bort från det livet.

5:3 I en strid med ett annat gäng har du dödat civila. Välj själv om det var meningen eller ett misstag och vilka omständigheterna var. I vissa kretsar betraktas du som en iskall mördare, vilket ibland kan vara positivt och ibland negativt.

5:4 Du finns i flera företags polisregister. Vad har du blivit arresterad för?

5:5 Suttit inne: Du har spenderat tid i fängelse. Vad för slags fängelse var det - straffarbete, öppen anstalt, isolering? Vilka kontakter knöt du där?

5:6 Du har fått hjälp av en slemmig advokat som fått dig av kroken några gånger. Du har fortfarande hens nummer.

Hacker

Du har jobbat som ”expert på datorsäkerhet”, antingen hos ett företag eller på frilansbasis. Vem var det som stod för uppdragen? Eller hittade du mest på dina egna? Hur hänsynslös var du och vad drev dig?

Lämpliga expertiser: Dataanalys, signalanalys

6:1 Du fick tag på ett riktigt hett informationspaket. Så hett att du var tvungen att fly för ditt liv. Företaget du hackat ville ha tag på och radera infon till varje pris. Vilket antagligen betydde att det fanns fler intressenter. Vilket företag stal du från? Vad gjorde du med paketet i slutänden? Och kollade du vad det innehöll?

6:2 Du har haft en mentor som lärde dig massor om datorer, nätverk och att knäcka säkerhet. En dag försvann hen bara. Ryktet går att någon av hens fiender i företagsvärlden hittat och undanröjt hen.

6:3 Du har byggt upp ett rykte som riktigt vass hacker och i rätt kretsar vet många vem du är - även om de aldrig sett ditt ansikte.

6:4 Ett misstag, det är allt som krävs. Du åkte fast och gavs åtalsimmunitet i utbyte mot att du hjälpte företaget med något. Kanske var du tvungen att sälja ut några av dina hackerkontakter? Eller fick du jobba ett några år med att hitta andra hackers och stärka företagets säkerhetssystem?

6:5 Du deltog i ett par av Nätverkets attacker mot korparna och det byte ni hittade i form av företagshemligheter av det otrevligare slaget släppte ni fritt på nätet. Ett företag betraktar dig fortfarande som terrorist, även om du tror att de inte känner till din riktiga identitet. Vilket företag är det?

6:6 Du var med i en av Nätverkets mer ”lekfulla” operationer. Ni tog kontrollen över lamporna i ett helt kvarter i en halvtimme. Ni roade er med att få lamporna att lysa i roliga mönster, visa komiska figurer och spela retrospel. I efterhand fick du reda på att flera människor dött som följd av att delar av nätverket också slogs ut.

Journalist

Papperstidningarna är döda sedan länge och pressfriheten ett minne blott, men inom de flesta megaföretag finns ändå en journalistkår. Vilken sorts journalist eller reporter var du? Vilka områden bevakade du? Jobbade du för en stor eller liten nyhetsbyrå eller rentav något undergroundalternativ?

Lämpliga expertiser: Subkulturer, samhällsanalys

7:1 Du har vikt dig för ett företags påtryckningar och valt att inte publicera en nyhet som skulle lett till skandal.

7:2 Du har vunnit ett prestigefyllt journalistpris för en artikelserie. Folk vet vem du är, på gott och ont.

7:3 Krigskorrespondent: Du spenderade några år med att rapportera från antingen korporationskrigen eller från en kampanj mot Grönskan. Du har både prestige och mardrömmar som följd.

7:4 Du fick en hel del uppmärksamhet efter att du rapporterat om missförhållandena inom en megakorporation. Du kom dem på spåren efter tips från en anonym källa vars identitet du än idag inte känner till.

7:5 Du jobbade undercover i Frizonen under en tid. Du hade ett par vänner där som visste vem du var, men de flesta du stötte på har nog fortfarande ingen aning. Och tur är nog det, med tanke på hur du framställde dem...

7:6 Du har spenderat större delen av din journalistiska bana med att skriva om lättsamma fluffnyheter och skvaller. Du har kontakter, men få tar dig på allvar.

Kontorsråtta

Du har jobbat på kontor, antagligen som någon form av handläggare eller administratör. Vad var dina huvudsakliga arbetsuppgifter?

Lämpliga expertiser: Dataanalys, Teknik

8:1 Någon kontaktade dig och erbjudit dig att sälja företagshemligheter. Inget stort, inget farligt. Till en början. Hur svarade du?

8:2 Du var projektledare för ett lyckat projekt, men din chef tog åt sig all ära.

8:3 Du var med i ett misslyckat projekt och fick bära hundhuvudet istället för den ansvarige projektledaren.

8:4 En miss du gjorde i administrationen ledde till att en grupp soldater ute i Grönskan fick felaktig information och slaktades till siste man. Det finns såvitt du vet inga bevis för din skuld och du har inte fått någon reprimand. Dock ligger du fortfarande sömnlös vissa nätter och grubblar över ditt ansvar för deras död.

8:5 En dag hamnade en rapport på ditt skrivbord som egentligen inte hörde hemma där. I den beskrevs något fruktansvärt som ditt företag höll på med, i strid mot alla tänkbara lagar och avtal. Berättade du för någon? Vem? Vad gjorde du med rapporten?

8:6 Du hade ett kort förhållande med en medarbetare. Hen visade sig arbeta åt en annan megakorporation och var där för att stjäla företagshemligheter. Hen bad dig att inte avslöja det hela. Vad gjorde du?

Kurir

Du transporterade information eller varor från en plats till en annan. Vilken sorts klienter hade du? Vilken sorts varor? Vad vet du om innehållet i paketen? ”Paket” kan här också syfta till dataspikar och paket av ren information.

Lämpliga expertiser: Subkulturer

4:1 En gång levererade du ett paket till ett kontor och dagen efter såg du på nyheterna att kontoret satts i totalkarantän. Det kan vara en slump. Du har fortfarande en kontaktadress till den arbetsgivaren, men du har inte rört den sedan dess.

4:2 Ett par gånger har du levererat bud ner till de lägsta nivåerna. Det du såg där förändrade dig. Vad såg du?

4:3 Du blev en gång utsatt för ett bakhåll när du skulle leverera något viktigt. Du överlevde men blev av med paketet. Din arbetsgivare skyller på dig och du är fortfarande svartlistad. Vilket företag eller vilken organisation var arbetsgivare?

4:4 Du jobbade som budbärare ett tag och byggde upp ett rykte som snabb och pålitlig. Sedan hände något som fick dig behöva börja om från början. Vad?

4:5 En gång skadade du dig riktigt illa medan du levererade ett paket. Du kom fram ändå, lyckades leverera paketet och fick dina kred, men sedan spenderade du några veckor på sjukhus. Totalt sett gick du back.

4:6 En gång lät du dig mutas eller hotas att visa innehållet i ett paket för någon annan än mottagaren. Såvitt du vet fick mottagaren aldrig reda på det.

Läkare

Du har arbetat inom sjukvården, antagligen efter några års studier. Det finns många olika sorters läkare. Du kan till exempel ha varit kirurg, patolog, neurolog, allmänbläkare eller medicinläkare. Inom vissa megaföretag räknas även psykologer hit. Inom Lucid finns möjligheten att specialisera sig inom psykokirurgin och vara legalt verksam inom det området.

Lämpliga expertiser: Rättsmedicin, Cybernetik

9:1 Du har skrivit ut receptbelagda droger i utbyte mot pengar eller andra tjänster. Välj själv om detta pågår än idag. Vem känner till det?

9:2 Du har råkat döda en patient som kunnat leva. Oavsett vad misstaget berodde på får du nu leva med det dåliga samvetet och familjens ogillande.

9:3 Du hindrade en gång en annan läkare från att operera berusad. Tyvärr innebar detta att patienten inte fick hjälp i tid och är idag skadad för livet. Dina kollegor är tudelade i skuldfrågan.

9:4 Du var en av de som drev ett stort forskningsprojekt som resulterade i ett nytt och mer effektivt läkemedel med färre biverkningar. Det finns de som lever idag tack vare dig och läkemedlet, men du får inga royalties eftersom företaget äger patentet.

9:5 Du var en av de som var drivande bakom ett misslyckat forskningsprojekt. Inledande tester gav bra resultat, men i slutänden dog alla försökspersoner eller blev vansinniga eller stympade.

9:6 Du har arbetat några år som husläkare åt bättre bemedlade och har kontakter i de kretsarna.

9:7 Du har arbetat på en gratisklinik för de sämre bemedlade. Ibland träffar du på tacksamma före detta patienter.

Militär

De flesta som var över femton års ålder under exilen har tjänstgjort inom det militära på ett eller annat sätt. Även sedan arkologin stängdes har det funnits ett ständigt behov av militär personal. Vad gjorde du när du var militär? Kämpade du mot Grönskan eller var du en del av någon form av intern militärpolisstyrka?

Lämpliga expertiser: Ballistik, Abnormal biologi

10:1 Du anmälde en annan soldat för sexuella trakasserier, mot dig själv eller mot någon annan. En del ser inte detta med blida ögon.

10:2 Du har varit med om ett antal mörklagda operationer. Du får inte prata om dem. Kanske har till och med dina minnen bränts bort av säkerhetsskäl?

10:3 Du har psykiska trauman av saker du sett och varit med om i strid. Ibland får du svårt att hantera situationer när du grips av obehagskänslor, ångest och minnesbilder.

10:4 Du har slagit en överordnad på käften. En del ser det som insubordination, andra som tecken på ledarskapsmaterial. Kanske fanns en god anledning?

10:5 Du har hjältemodigt räddat en eller flera personer i en riktigt hårig operation. Du har belönats med en eller flera medaljer och har några personer som har dig att tacka för att de lever idag.

10:6 Ett uppdrag gick helt åt helvete och du är den ende överlevande. Du vet att ansvaret vilar hos hen som var din överordnade, men du fick bära hundhuvudet själv.

Polis

Så länge det finns lag finns det brott och så länge det finns brott behövs också poliser. I arkologin är poliskårerna underställda megaföretagen och har begränsade befogenheter när det gäller företagens chefer. Du har jobbat inom kåren och har med dig erfarenheter därifrån. Vilken sorts polis var du? Patrullerade du gatorna eller var du kriminalare? Var du principfast och idealistisk eller ett korrupt kräk?

Lämpliga expertiser: Samhällsanalys, Subkulturer, Ballistik

11:1 Du har skadats allvarligt i tjänsten. En rånare ni trodde var beväpnad med kniv visade sig ha ett illegalt 3d-printat automatgevär. Du blev sängliggande några veckor, men de mentala såren läker inte så lätt.

11:2 En brottsundersökning du chefade för visade sig gå hela vägen upp till toppen av näringskedjan. Du fick välja mellan din heder och din karriär. Företagstoppen gav dig en syndabock men du visste bättre. Hur valde du och hur påverkade det dig?

11:3 Du har tagit emot tjänster och pengar av personer du vet är brottsliga. De har inte krävt någonting tillbaks. Ännu.

11:4 Det tog lång tid för dig att klättra på karriärsstegen. Många andra steg i graderna snabbare än du.

Du har inte fått någon riktig förklaring, men det sägs ha något att göra med din bakgrund.

11:5 Du chefade för en utredning med hög profil. Den gick som den skulle, buset sattes i maxsäk-block i Panopticon och du fick medalj. Ditt ansikte är känt, på gott och ont.

11:6 Du har spenderat tid under täckmantel i någon kriminell organisation. Du hade ett annat namn och antagligen ett annat ansikte. Ni fick det ni ville ha och organisationen räknade aldrig ut vem du var. Du hoppas att de inte gör det i framtiden heller.

Präst/religiös ledare

Du har arbetat eller åtminstone varit väldigt aktiv inom en kyrka eller sekt. Vilken? Vilka centrala trossatser följer organisationen? Hur ser dess viktigaste riter och sakrament ut?

Lämpliga expertiser: Samhällsanalys, Subkulturer

12:1 Du har en gång fallit för en ganska allvarlig frestelse. Vilken? Vad anser din religion vara förkastligt? Fortsatte du arbeta inom kyrkan? Vem vet om det du gjorde?

12:2 Du har varit en aktiv föreläsare och kunnig teolog. Ibland känner gamla beundrare eller rivaler igen dig. Vad var ditt främsta område?

12:3 Du har deltagit i riter och sakrament för din religions skull. Samhället i övrigt finner dem osmakliga. Vilka?

12:4 Du arbetade som ett slags internutredare för din kyrka, men manövrerades bort från din position kort efter att du kommit vad som verkade vara en konspiration inom kyrkan på spåren. Du kom aldrig så långt att du fick konkreta bevis, men vad var det du hittade egentligen?

12:5 Du var en gång nära att uppnå en hög position i din kyrka, men i slutänden valdes en annan. Hur är er relation idag? Är hen storsint, ångerfull, föraktfull?

12:6 Du har döpt, gift och begravt människor och har en stark emotionell relation till en god del av din kyrkas lokala medlemmar. Hitta på minst en familj som påverkats av din gärning och vilken roll du haft i deras liv.

Cybernetik

Det finns två sorters cybernetik i Rotsystem: krom och skarv. Krom är estetisk cybernetik som ser cool ut men inte utökar människokroppens kapacitet i någon nämnvärd mån. Skarv är funktionell cybernetik som utökar och förbättrar.

Krom väljs fritt när rollpersonen skapas och kostar normalt varken poäng eller E-kred. På s. 111 hittar du ett antal exempel. Skarv kostar poäng och ger regelmekaniska fördelar.

Den viktigaste och vanligaste typen av skarv är inopererade datorer. Dels styr de eventuell annan cybernetik och dels finns det stora fördelar med att ständigt ha tillgång till ett tankestyrt datorsystem. Trots att det inte kan koppla upp sig mot något trådlöst mobilnätverk.

Datorsystem

Ett inopererat datorsystem är navet i varje uppsättning skarv. Ett sådant system består av en eller flera basenheter som är ihopkopplade med varandra.

Eftersom dataspikarna ska kunna bytas ut sitter expansionsplatserna i princip alltid nära huden. Det finns diskreta modeller där hålen sitter under en hudfärgad flik som dras åt sidan och det finns mer grovhuggna och uppenbara varianter där vem som helst kan se spikarnas huvuden sticka ut.

Det finns två huvudsakliga typer av basenheter:

- **Implantatdator:** en implantatdator är en dator som är inopererad i kroppen. Den styrs via ett nervinterface kopplat till hjärnan.

  Implantatdatorn behöver också någon form av display, till exempel ett cyberöga, en projektor eller ett par externa displayglasögon som kopplas till datorn. En dermaldisplay som visar datorns interface på rollpersonens hud ingår, övriga behöver köpas till som extra cybernetik eller utrustning (s. 144).

  Om en implantatdator blir hackad får hackern tillgång till den mjukvara som finns i expansionsplatserna (se s. 182).
- **Neuroimplantat:** ett kluster av nanotrådar opereras in i rollpersonens huvud. Trådarna sprider sig sedan över hela hjärnan och ansluter till olika centra. Resultatet blir att användarens hjärna i princip blir som en dator. Gränsen mellan människa och maskin suddas ut.

  Neuroimplantatet är tankestyrt och dess ”display” projiceras direkt i rollpersonens syncentra och hen får också tillgång till en hel del utdata från enheten via andra sinnen.

  Om ett neuroimplantat blir hackat får hackern tillgång till dels mjukvaran som är installerad i expansionsplatserna men också till användarens minnen, tankar och grovmotorik (s. 182).

Varje basenhet kostar en poäng. Varje person kan som mest ett neuroimplantat. För implantetdatorer finns ingen begränsning.

Nätverksport

Basenheter har en nätverksport som gör det möjligt att koppla enheten till externa system. De flesta använder bara porten vid sin reguljära service, då cybertekniker kör diagnostikmjukvara för att se till att allt är okej. Liksom hålen för spikar kan nätverksporten vara mer eller mindre uppenbar, beroende på modell och önskemål.

Andra använder porten för att koppla in sig mot avancerade styrsystem eller för att kunna uppleva virr med alla sinnen utan att behöva krångla med elektroder och klumpiga hjälmar. Den senare möjligheten är dock bara öppen för de med neuroimplantat.

Expansionsplatser

Varje basenhet ger tre expansionsplatser. Varje expansionsplats kan innehålla en dataspik innehållandes ett program av något slag. Med andra ord kan en basenhet innehålla tre olika program vid varje givet tillfälle.

Det går att skaffa sig fler platser genom att komplettera sina basenheter med en cybernetisk ryggrad (s. 138). En sådan gör det dessutom möjligt att använda till exempel cybernetiska armar för att lyfta tunga saker, då ryggraden annars lätt skulle brytas.

Program

Program laddas in i någon av rollpersonens basenheter eller i hens cybernetiska ryggrad via dataspikar. En sådan spik är omkring fem centimeter lång och någon centimeter i diameter på bredaste stället utöver det lite tjockare huvudet.

Alla program har ett specifikt syfte och faller inom en av sex kategorier:

- **Styrsystem** - Ett styrsystem styr en specifik cybernetisk hårdvara eller extern utrustning (s. 140).
- **Is** - En is (system för informationssäkerhet) skyddar mot hackningsintrång och virus (s. 182).
- **Färdighetsbank** - En färdighetsbank innehåller förmåga inom ett specifikt område och kräver neuroimplantat. Rollpersonens värde i relevant egenskap räknas som ett steg högre. Kostar 1 poäng.
- **Kunskapsbank** - En kunskapsbank innehåller ”bokkunskap” om ett specifikt område. Kunskapsbanker som finns på konsumentmarknaden motsvarar generellt nivå 1 i någon expertis. Kostar 1 poäng.
- **Minnesbank** - Ett lagringsutrymme där ganska stora mängder komplexa data kan sparas (filmer, kopierade databaser etc).
- **Programvarubank** - Ett specialiserat program som används för ett specifikt syfte, till exempel videoredigering, hacking eller IDENT-spoofing (s. 202). Kostar 1 poäng.

En del mjukvara är förbjuden eller belagd med licenskrav i olika områden. Lagstiftningen varierar beroende på vem som styr sektionen. Information om vilken mjukvara som är reglerad brukar finnas i närheten av sektionens officiella ingångar.

Ofta handlar det om till exempel styrsystem för licensbelagd cybernetik eller program som designats för att underlätta säkerhetsintrång. I enstaka fall kan mjukvara förbjudas av religiösa eller ideologiska skäl. Ett annat skäl kan vara att megaföretaget som styr sektorn har en egen version av mjukvaran och inte accepterar konkurrens. I de fallen finns företagets version till försäljning vid sektionens entréer.

Förstärkningar

En cybernetisk förstärkning är en teknisk hårdvarulösning som opererats in i kroppen för att förstärka, förbättra eller utöka kroppens inneboende kapacitet.

I listan nedan hittar du exempel på cybernetiska förstärkningar. De kostar en poäng vardera. En del av namnen följs av [A] eller [B]. Bokstäverna berättar vilken licens (s. 140) som krävs för att ha cybernetiken ifråga.

- **Ryggrad:** Rollpersonens ryggrad är utbyggd och förstärkt. Ger 5 extra expansionsplatser.
- **Arm:** En eller båda av rollpersonens armar är utbytta eller förstärkta. Cybernetisk ryggrad krävs för att armarna ska kunna användas för att slå eller krama sönder saker. Annars slits armarna loss från bålen när de överanstränger det veka köttet. För tunga lyft krävs också cybernetiska ben. Varje arm köps separat.
- **Ben:** Ger antingen extra stabilitet eller hopplängd. Kräver cybernetisk ryggrad.
- **Käke [B]:** Ger förmågan att bita sönder i stort sett vad som helst.
- **Närstridsvapen [B]:** Klor eller klingor som monteras i en cyberarm.
- **Avståndsvapen: [B]** Motsvarande en vanlig pistol () monterad någonstans i kroppen.
- **Pansarhud:** Gör att rollpersonen alltid har skydd på sig. Rollpersonen ramlar dock fortfarande när hen skadas, om hen inte har stabilitetsförstärkta ben.
- **Nervsystem:** Nervsystemet är trimmat och rollpersonen rör sig snabbare.
- **Ansikte: [A]** Rollpersonen kan förändra sitt ansiktes utseende inom hyfsat rimliga gränser. Det tar tid och gör ont. För att komma runt licenskravet har många med denna cybernetik också ett mer ”stelt” ansikte som de vid behov kan montera fast.
- **Spindelben:** Fyra, sex eller åtta extra spindelben sticker ut från rollpersonens rygg och hjälper hen att klättra eller att hålla sig kvar på saker. De är extremt skrymmande, men kan monteras loss och transporteras separat.

- **Subdermal infusionsmaskin [B]:** Medicinsk utrustning som kan matas med upp till åtta doser av olika preparat som ska injiceras i kroppen. Kan användas för medicinskt bruk eller för rekreation. Se lista med droger på s. 155. Licensen gäller injektorn, inte drogerna.
- **Öga:** I sitt grundutförande endast en display för implantatdatorn, men kan också utrustas med två av följande utan extra kostnad: inspelningsutrustning, värmesyn, magnetfältssyn, röntgensyn (kräver någon form av röntgenkälla, till exempel monterad i handen och någon form av skydd för övrig biologisk materia), mikroskop, teleskop. Militära cyberögon och högre kan utrustas med fler än två. Det finns experimentella cyberögon som kan användas för att kopiera retinamönster, men de finns inte allmänt tillgängliga.
- **Projektor:** Kan projicera bilder eller filmer på valfri yta.
- **Röstmodulator [B]:** Förändrar rollpersonens röst efter behov. Kan användas för att kopiera röstmönster och har ett internt minne som räcker till ett sådant. För flera krävs en minnesbank.
- **Kameleonthud [A]:** Rollpersonens hud kan spegla det som finns bakom hen, vilket gör hen svår att se och träffa med avståndsvapen.

Listan är naturligtvis inte komplett utan representerar ett litet urval av de mest populära skarvarna. I spelgruppen kan ni givetvis hitta på egna skapelser som ni tycker passar in.

Styrsystem

Varje cybernetisk förstärkning behöver ett eget styrsystem. Det upptar en expansionsplats. Det gäller även den cybernetiska ryggraden men ingen av basenheterna. Styrsystemen samordnar och kontrollerar cybernetiken. De lagrar också historik om hur cybernetiken använts. Rollpersonen kan rensa historiken manuellt vid behov, men de flesta låter systemen själva sköta rensningen. Historiken sträcker sig i normala fall någon vecka tillbaka.

Licenser

Vissa förstärkningar är kraftigt reglerade och kräver licens i de flesta sektorer. En B-licens kan nästan vem som helst få tag på. En sådan kostar 1 poäng och innebär att du finns i ett megaföretags register.

En A-licens utfärdas enbart av megaföretagen själva och den cybernetik som kräver en sådan licens gör du bäst i att dölja om du inte planerar att sitta hos Panopticon några år eller betala en ordentlig muta till den polis som upptäcker det hela.

Om spelledaren finner det lämpligt kan utrustningen ha fördelar som gör att den lättare passerar kontroller eller liknande, men då höjs kostnaden. Spelledaren bestämmer hur mycket kostnaden höjs..

Lagstiftningen är inte enhetlig och alla megaföretag delar inte licenssystem. En giltig B-licens i en sektor kan därför räknas som ogiltig i en annan. Många väljer därför att till exempel ha klor eller avståndsvapen som kan monteras loss, för att undvika otrevliga frågor om de tvingas gå genom de vanliga säkerhetskontrollerna.

Utseende

Krom är enbart för syns skull, men även skarv varierar till utseendet. En del väljer att klä sin cybernetik i SynthSkin, andra har vackert airbrushade eller genomskinliga höljen. Hur din cybernetik ser ut säger något om dig som person, på samma sätt som kläder, frisyr, tatueringar och smink.

Fundera också på vilket megaföretag som tillverkat din rollpersons krom och skarvar – utgå från företagets designkultur (s. 62) och hitta på modellbeteckningar. Blanda gärna cybernetik från flera olika företag, om det passar ditt koncept.

Sammanfattning

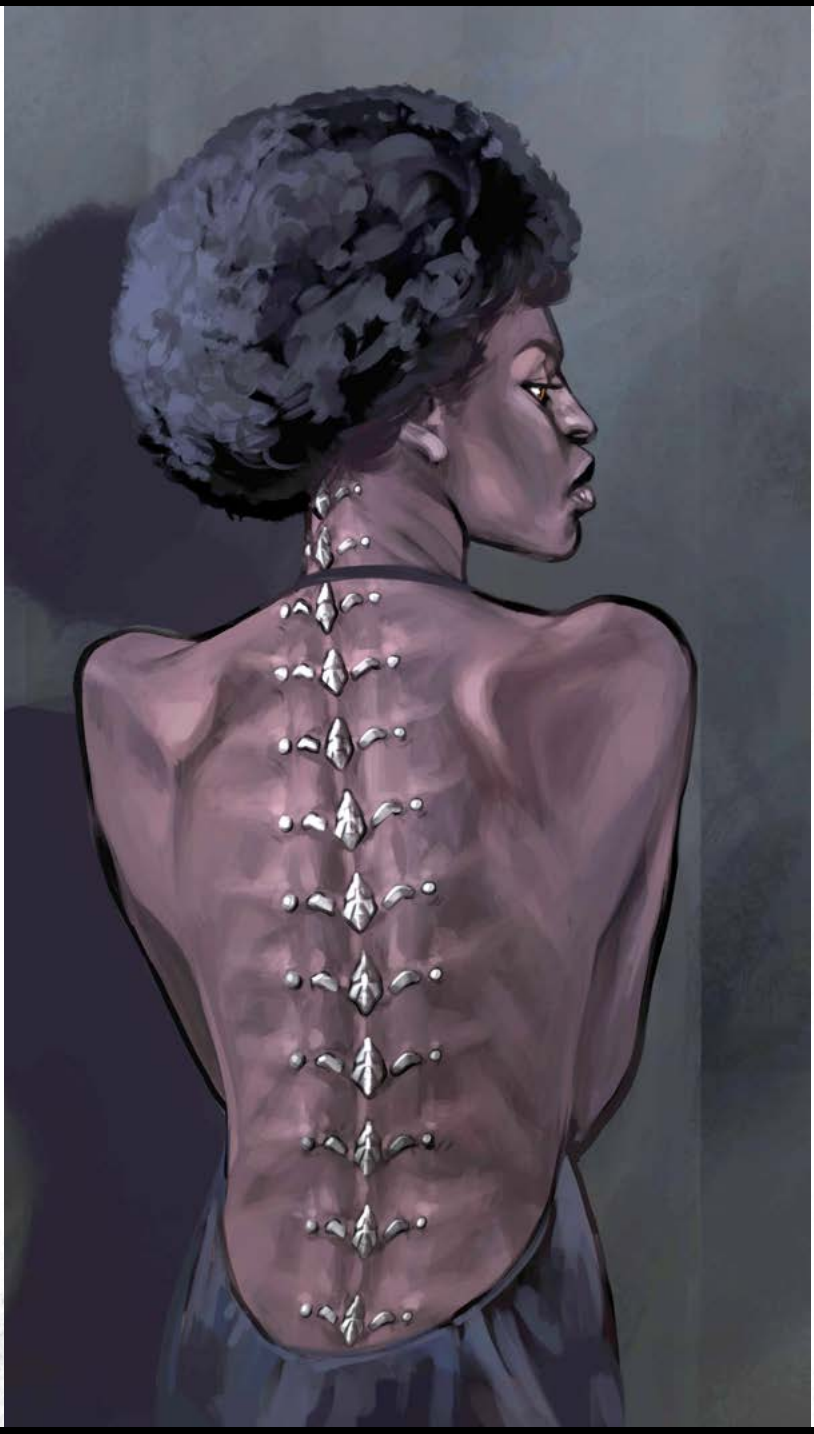
Först och främst behövs en eller flera basenheter. De kostar en poäng per styck. Varje basenhet ger ett antal expansionsplatser. De används för att lagra mjukvara. Du kan öka antalet expansionsplatser genom att köpa flera basenheter och genom att köpa till en cybernetisk ryggrad.

Sedan lägger du till de övriga skarvar du vill att rollpersonen ska ha. Varje skarv behöver ha en styrmjukvara som tar upp en expansionsplats. Varje skarv kostar också en poäng per styck.

Övriga platser kan lämnas tomma eller fyllas med andra program. Det kan till exempel röra sig om is (skyddsmjukvara) eller färdighetsbanker. Vissa program kostar poäng.

Om du till exempel köper två implantatdatorer, en cybernetisk ryggrad och ett par cybernetiska armar så kostar det sammanlagt fem poäng. Du får elva expansionsplatser att placera mjukvara i. Tre av dem måste innehålla styrsystem för armarna och ryggraden.

Skarv	**Poängkostnad**	**Expansionsplatser**
Implantatdator x2	2	Ger 3 vardera
Ryggrad	1	Ger 5, upptar 1
Armar x2	2	Upptar 1 per arm
	=5	3+3+5-1-2 = 8 lediga



Utrustning

Livet i arkologin handlar om överlevnad och om identitet. Vapen, kläder och annan utrustning är nödvändiga för båda. För frilansare som rollpersonerna gäller detta extra mycket. För att göra jobbet bra krävs rätt verktyg.

Valuta

Energikrediter – även kallade E-kred eller bara kred – är den universella valutan i arkologin. Att ha en E-kred innebär att ha rätten att ta ut en viss mängd energi från arkologins elnät för eget bruk. E-kreds finns oftast bara i elektronisk form, via olika banksystem som håller reda på medborgarnas tillgångar och hur energin ska fördelas. E-kreds kan överföras till fysisk form genom att laddas in i ett E-clip. E-clip driver det mesta som inte sitter fast i en vägg, till exempel cybernetik, vapen och fordon.

Licenser

En hel del föremål är licensbelagda. Har du inte rätt licens så kan megaföretagens polisstyrkor göra livet surt för dig. Det blir till exempel svårare att snacka sig ur efterspelet av en eldstrid. I vissa områden spelar det naturligtvis ingen roll.

Det finns tre licensnivåer. På de flesta håll krävs till exempel en C-licens för vapeninnehav och en B-licens för att vapnet ska få bäras öppet. B- och C-licenser finns tillgängliga för i stort sett vem som helst och handlar mer om kontroll än om att hindra någon från att skaffa en bössa. Megaföretagen vill veta vem som äger vilka vapen.

Kostnaden för en licens beror på hur farlig för den egna och den allmänna säkerheten megaföretagen upplever att föremålet är. En C-licens kostar 5 E-kreds och gäller för ett specifikt vapen. En uppgradering till B-licens kostar ytterligare 5 kred.

En del utrustning kräver en A-licens. Det är en speciell licens som bara ges till megaföretagens egna styrkor och som ofta är tidsbegränsad. Äkta A-licenser kan sällan köpas för krediter, även om det finns gott om ljusskygga personer som hävdar sig kunna förfalska dem. Utrustning som kräver A-licens kan heller inte köpas i normala butiker. De delas ut av megaföretagen som också förväntar sig att få tillbaka dem. I de fall som de återfinns på svarta marknaden brukar de vara av mycket tvivelaktig kvalitet och dessutom extremt dyra.

Megakorporationerna och Koalitionen kan ibland ge en speciell undantagslicens till personer på specifika uppdrag där extra eldkraft kan behövas. Det brukar de dock inte vara så intresserade av, framför allt när det handlar om frilansare. Helst ska deras inblandning kunna förnekas i efterhand och speciallicenser innebär ett pappersspår de helst slipper.

Vapen

Samtliga vapen kräver minst C- eller B-licens. Kom ihåg att vapenlicens inte gör dig till James Bond. Du får inte rätt att döda. Beroende på område är snuten olika snabb till platsen efter skottlossning, sen gäller det att kunna visa att ens agerande var i nödvärn. Inget säger nödvärn som att vara den som står upp och överräcker en E-kredd eller två till uniformens privata sparkonto.

De flesta egenskaper ett vapen har påverkar inte regelmekaniken utan istället hur de kan användas i olika situationer. Ett gevär är till exempel svårt att gömma under kläder, till skillnad från en pistol.

Samtliga vapen lägger till +1 på träffslaget i strid. Om inget annat anges kostar de två E-kreds per styck.

Pistol: Dessa mindre projektilvapen är fortfarande ett populärt och lättillgängligt val och är dessutom lätt att gömma.

Gevär: Projektilvapen med längre pipa kommer till sin rätt på större öppna ytor där de kan överglänsa pistolernas räckvidd.

Avsågat hagelgevär: Likt pistolen är dessa lätta att gömma och används ofta i trånga utrymmen. De uppskattas också eftersom det är lätt att ladda dem med egendesignad ammunition som till exempel fosforskott eller salthagel.

Kpist: Mindre, handhållna projektilvapen med större magasin och förmåga att skjuta automateld (s. 184). De kräver A-licens men det har inte hindrat dem från att bli populära hos många kriminella gäng.

Automatkarbin: Större och klumpigare automatvapen som ger +1 på skadan vid träff. De kan skjuta automateld (s. 184). De är otympliga och svåra att bära omkring på, kräver A-licens och kostar 5 E-kreds.

Minigun: En rejäl pjäs som måste monteras på något – till exempel en bil eller en byggnad – eller bäras av någon med full cyber (armar, ben, ryggrad) för att överhuvudtaget kunna användas. De ger +2 på skadan efter träffslaget och trasar lätt sönder det mesta vad gäller väggar och annat som råkar vara ivägen. De kräver A-licens och kostar 7 E-kreds.

Prickskyttegevär: Har ännu längre räckvidd än gevären och används väldigt sällan inuti arkologin eftersom ett gevär ofta duger bra med de avstånd som finns där. De ger +2 på skadan när de träffar och skjuter lätt genom de flesta väggar. Däremot måste de monteras isär för att kunna fraktas. De kräver A-licens och kostar 7 E-kreds.

Modifikationer och tillbehör

Varje modifikation av ett vapen ökar vapnets kostnad med 2 kreds. Det är ofta svårt att modifiera ett redan sammansatt vapen, så de flesta köper istället en modell som har de modifikationer som önskas.

Ammo – Extra skada: Adderar +1 till skadan efter att träffslaget gjorts.

Ammo – Högexplosiv: Spränger saker, till exempel väggar, tak eller bilar.

Ammo – Ospårbar: Vapnets kulor upplöses, smälter eller degraderas på något annat sätt som gör det svårt för någon att spåra dem till vapnet eller skytten.

Cyberinterface: Ett sätt att koppla vapnet till bärarens vanliga inbyggda cybersystem. Det kan ske antingen via en kontakt i handen eller via elektriska impulser som skickas via huden, så kallad dermalkoppling. Cyberinterface ger +1 på att träffa. Detta är inte kumulativt med ett inbyggt siktningssystem.

Nattsikte: Vapnet kan användas även när det är väldigt mörkt eftersom dess sikte är utrustat med ljusförstärkande funktion.

Personlig: Vapnet har ett inbyggt säkerhetssystem som läser av fingeravtryck eller DNA. Den som är registrerad som vapnets ägare kan sedan ge ut rättigheter att använda vapnets olika funktioner till olika personer som registrerats i vapnets interna databas. En person kan till exempel ha rättigheter att skjuta men inte att använda den högexplosiva ammon. Normalt sett kan bara ägaren ge nya personer rättigheter, men även den förmågan räknas som en rättighet som kan ges ut.

Riktmedel: Ger +1 på träffslaget.

Ammunitionshantering

Alla vanliga skjutvapen drivs av elektricitet och laddas om med E-kreds. För en del vapen krävs också någon projektil att skjuta iväg. Kostnaden för dessa är försumbar.

Ammunition räknas inte per kula. Om rollpersonerna hamnar i strid i ett äventyr så kommer de att behöva ladda om sina vapen innan de kan användas i nästa äventyr. Om det blir flera strider kan spelledaren bedöma att vapnen behöver laddas om en eller flera gånger under äventyret. Hen varnar då i någorlunda god tid innan vapnen riskerar att få slut på ammunition.

Närstridsvapen

Arkologin har många trånga utrymmen där avståndsvapen inte är lämpliga. Sedan finns det alltid de som helt enkelt föredrar den närhet ett slagsmål eller en knivstrid ger – eller som helt enkelt tycker att det är häftigt att gå runt med svärd.

Den största skillnaden mellan närstridsvapen ligger i deras räckvidd. Knivar och knogjärn är kortdistansvapen. De når inte längre än en knytnäve och motståndaren måste komma ganska nära inpå för att de ska kunna användas. Teleskopbatonger och svärd har längre räckvidd och tillåter därmed anfallaren att göra sitt utfall tidigare.

En annan skillnad ligger i om de ger trubbig eller skärande skada. Trubbig skada bryter ben och åsamkar inre organskador. Skärande skada ger öppna sår och klipper av muskler och senor.

Kniv: Är lätt att gömma och går dessutom mycket snabbt att plocka fram. En kniv kan dras fram och anfallas med i samma handling.

Knogjärn: Är lätt att gömma och ger trubbig skada.

Teleskopbatong: Är lätt att gömma och ger liksom trubbig skada. Utöver det har de räckvidd, vilket gjort dem populära bland både poliser och kriminella.

Katana: Ovanligt men effektivt svärd i rätt händer. Har räckvidd och delar ut skärande skada.

Aktiv katana: Ett svärd med en egg med en smal, vass, sågtandad kedja längs eggen. Kedjan drivs av en högeffektiv motor i handtaget och låter katanan skära djupare och värre än ett vanligt svärd. En aktiv katana har räckvidd och ger +1 på skadan som åsamkas när den träffar. Den kostar dock 4 E-kreds och är belagd med A-licens.

Nya vapen

Ovanstående är naturligtvis inte en komplett lista. Finns det något människan excellerar inom så är det att hitta nya sätt att mörda varandra på. Om ni i spelgruppen kommer på ett vapen som borde finnas eller rentav tycker att de här listorna är för odetaljerade, så ska ni så klart hitta på det ni tycker saknas. Se listorna ovan som exempel att utgå från. Alla nya vapen måste naturligtvis godkännas av spelledaren.

Skydd

Kameleontdräkt: En helkroppsdräkt som imiterar omgivningen, så att bäraren blir svår att se. Elektroniska system och till exempel infraröda sensorer luras inte – dräkten återskapar bara det visuella. Kostnad: 5 E-kred.

Kravallsköld: En stor portabel sköld i lätt men hållfast material. Ger 1 i skydd. En del moderna kravallsköldar har utfällbara fötter på baksidan som gör att skölden kan stå av sig själv. Kostnad: 1 E-kred.

Skottsäkra skydd: En väst med tillhörande arm- och benskenor som förstärkts, ofta med olika keramiska material. De förstärkta delarna kan antingen vara insydda i andra kläder eller bäras fastspända innanför eller utanför vanliga kläder. Ger 1 i skydd. Kostnad: 2 E-kred.

Skyddsdräkt: De flesta äger en eller flera skyddsdräkter. De täcker hela kroppen, är hermetiskt tillslutna och har ett inbyggt syreförråd samt olika filter som i nödfall kan försöka filtrera bort det värsta av sporer och andra föroreningar i luften. Skyddsdräkter finns i

alla möjliga storlekar, former, färger och prisklasser. För en del är skyddsdräkten en statusfråga och de skryter om att ha den dräkt med flest specialfunktioner. Alla skyddsdräkter måste enligt lag skydda mot sporer, luftburna bakterier och annat Grönskan kan tänkas använda sig av. Grundläggande kommunikationsutrustning i form av mikrofoner och högtalare ingår också. Kostnad: 1-5 E-kred beroende på märke och mängd ”bling”.

Tillägg

Även skydd kan naturligtvis ges ytterligare förbättringar. Varje tillägg kostar 2 E-kred.

Bepansrad: Skyddet är utrustat med extra lager av pansar, vilket ger extra skydd mot anfall men gör att bäraren inte kan agera lika smidigt. +1 skydd, -1 Rörlighet.

Förstärkt: Skyddet har hydrauliska leder som ökar bärarens styrka med +1.

Radiakskydd: Skyddar mot radioaktiv strålning. Fungerar bara för skyddsdräkter.

Tempererad: Skydd mot temperaturförändringar. Bäraren kan överleva mycket höga eller låga temperaturer. Fungerar bara för skyddsdräkter.

Trycktålig: En tryktålig skyddsdräkt kan användas som dykardräkt eller för att agera i vacuum. Används mest i specialfall.

Annan utrustning

Om det inte står något annat kostar varje föremål i den här kategorin en E-kred per styck. Det går att hitta billigare varianter men de är då ofta mycket opålitliga. I klarspråk betyder det att om du envisas med att köpa billigt och dåligt så bör SL också låta dig äta upp det beslutet. Du kanske kan få ett klätterharnesk för mindre än en E-kred men vågar du ta risken?

Om du verkligen vill kan du spendera extra kreds på att få snyggt designerkrafs som får folk att säga ”ooooh”, men det påverkar inte på något sätt prylarnas funktion.

Listan är naturligtvis inte komplett men bör kunna tjäna som riktmärke för ungefär vilken typ av teknologi som finns tillgänglig. Prata gärna ihop er om det finns något ni saknar och hur det borde funka utifrån den allmänna tekniknivån.

Brödsmulor: Små klibbiga kulor som sänder ut mikrovågor av en specifik frekvens. Denna kan sedan plockas upp av en speciell mikrovågsdetektor. De har fått sitt namn från sitt användningsområde – ibland är det praktiskt att kunna markera vilken väg du tagit. De används också för att ”tagga” personer eller fordon så att du senare kan skilja dem från mängden. Nackdelen är att Grönskan visat sig kunna känna av mikrovågorna.

Buggkit: En liten ask med tre buggar som kan användas för att spela in ljud och/eller bild. De behöver samlas in och läsas av efteråt eftersom de inte kan skicka sin data trådlöst.

Dataspik: Ett fem centimeter långt spikliknande lagringsmedium. Standard för lagring av stora mängder data och överföring mellan enheter. Datan kan vara nästan vad som helst, till exempel en databas över olika smaker, en inspelad total-VR-upplevelse. Det är sällan en spik innehåller flera olika data. Spikar på konsumentmarknaden är anpassade för sitt specifika innehåll och har ofta specialiserad hårdvara. Det gör det i många fall svårt – men inte omöjligt – att skapa kopior.

Displayglasögon: Ett par glasögon som projicerar en dators output direkt på näthinnan. De används ofta av folk som försöker undvika eller inte har råd med cybernetiska implantat. Med dem kan folk utan cybernetiska ögon eller neuroimplantat uppleva agg och i begränsad mån även virr. Glasögonen kopplas till datorenheten antingen via dermal koppling, alltså elektriska impulser genom huden eller via en datakabel. Designen har liten betydelse för funktionen och displayglasögon finns i många olika former, färger och storlekar.

E-clip: Ett litet batteri som lagrar en viss mängd E-kred. Batteriet laddar dock förr eller senare ur, så energin som lagras är färskvara.

Fickdator: En liten portabel datorenhet, komplett med inbyggd display och högtalare för output samt touchskärm, kamera och rörelsesensor för input. En del modeller har fysiska tangentbord, men det betraktas mer som nostalgisk retro än något riktigt nödvändigt. Fickdatorn har plats för omkring 3-5 spikar men kan liksom en implantatdator inte utnyttja färdighetsbanker. En del modeller saknar skärm och projicerar istället sitt interface på lämplig yta och en del är enbart röststyrda.

Inbrottsverktyg: Traditionella låsdyrkar, ihopvikbar kofot och annat som kan användas för att bryta upp äldre dörrar och lås.

Klätterharnesk: Ett harnesk med inbyggd klätterlina, änterhake och klätterservo.

Lasermikrofon: En liten laser som känner av ljudvibrationer på långa avstånd. Riktas in mot ett föremål i närheten av det du vill avlyssna. Föremålet måste vara något som kan vibrera, till exempel en tavla på en vägg eller ett fönster. Kräver fri sikt.

Medkit: En låda med utrustning för första hjälpen i form av bandage, smärtstillande, desinficeringsvätska, pincett, en skalpell och lite annat smått och gott som kan behövas. Med innehållet i ett medkit kan du stabilisera någon som har blivit dödligt skadad, kanske tillräckligt länge för att kunna få personen till sjukhus.

Mikrovågslänk: En liten sändare/mottagare för mikrovågskommunikation. Kan användas för trådlös kommunikation men bara mellan enheter som har fri sikt till varandra.

Multisensor: En apparat med olika inbyggda mätinstrument för till exempel luftsammansättning, radioaktivitet, mängd radiobrus och liknande.

Portabel 3d-skrivare: Varje hem är utrustat med minst en större, klumpigare 3d-skrivare som kan producera mat, kläder och annat. Portabla enheter är lättare och smidigare men har mer begränsad byggvolym (kring 2 kubikdecimeter). De drivs av E-kreds och det kostar ungefär lika mycket att skapa något i en portabel 3d-skrivare som det gör att köpa det i affären, Ibland något mindre. Detta eftersom de portabla 3d-skrivarna är mindre energieffektiva än de stationära apparaterna.

För att kunna producera något krävs också en ritning. En sådan kostar i normala fall omkring 10 gånger så mycket som det föremål som ska produceras. För den mindre nogräknade finns ofta gratisritningar – men det blir mer som att spela på lotteri huruvida du får en fungerande pryl i slutänden eller ej.

Produktionstiden brukar ligga på omkring 2-4 timmar beroende på föremålets komplexitet.

En portabel 3d-skrivare kan fällas ihop till en låda som inte är större än att den får plats i en vanlig rockficka.

Smarta kläder: Dyra och exklusiva kläder tillverkade av ett smart nanomaterial som kan ändra form och färg. Det betyder att kläderna kan ändra form och snitt allt eftersom modet eller behovet ändras. Kläderna håller sig dessutom rena själva. Nackdelen är att de då och då måste laddas med E-kreds för att fortsätta fungera. Om de får slut på elektricitet blir de som vilka kläder som helst och håller sig i sin senaste konfiguration. De flesta smarta kläder kostar minst två krediter.

Spårsamlingsväska: Ett komplett set med kriminalteknisk utrustning, till exempel kemikalier som gör fingeravtryck tydligare för fotografering, grundläggande apparatur för DNA-analys, bevispåsar, provrör, avgjutningsmassa för fotavtryck och reagentvätskor som reagerar på till exempel hemoglobin i blod även om det torkats bort.

Termografiska linser: Finns både som glasögonlinser och mjuka linser du stoppar i ögonen. Med sådana ser du värmekällor. Kan deaktiveras vid behov.

Transdermalt plåster: Det överlägset vanligaste sättet att få i sig en drog är via ett transdermalt plåster. Du köper ett färdigt plåster med önskad drog, sätter fast på huden, låter verka och drar bort. Inga sprutmärken, ingen lungcancer. Kostnaden gäller för en dos av önskad drog (s. 155).

Fordon

Det finns vägar i arkologin. De är helt och hållet inbyggda i tunnlar och vid varje uppgång från tunnlarna finns stora parkeringssalar. De ekar tomma sedan arkologin stängdes för in- och utresande och persontrafiken försvann till förmån för kollektivt resande via horisontella, vertikala och diagonala tåg. Dessutom håller sig de flesta inom en och samma sektor och då är avstånden sällan tillräckligt stora för att motivera åkande.

Däremot finns det fortfarande anledningar att äga ett fordon. Dels ger det status att äga ett fordon och dels kan de användas i tävlingar. I många vägtunnlar anordnar kriminella gäng och adrenalinjunkies illegala tävlingar både för bilar och för motorcyklar av olika slag. Tunnlarna är också populära sätt att ta sig till de övergivna, okontrollerade och utblåsta sektorerna och även för att kunna ta sig runt på plats. Varför nu någon skulle vilja dit…

Bil: Klassisk två- eller fyrsitsig design. Finns i många olika utföranden och skiljer sig från sina 1900-talsmotsvarigheter genom att de drivs av batterier laddade med E-kred snarare än förbränningsmotorer. Kostnad: 10-15 kreds för en skrotig bil som behöver mycket kärlek, 20-25 för en fullt fungerande. De riktigt lyxiga vrålåken kan ligga på över 100 energikrediter.

Motorcykel: Personfordon med ett, två eller tre hjul. Finns i allt från klassiskt vintage till mycket futuristiska skapelser. Uppskattas mest av boostergäng, ungdomar och nostalgiker. Precis som bilarna drivs de av E-kred om inte ägaren gjort någon unik och inte speciellt legal modifikation. Kostnad: 15-20 kreds, mer för lyxigare eller ovanligare designer.

Pansarskyttefordon: Bepansrat stridsfordon med utrymme att lasta och transportera soldater. I den vanligaste modellen kan 4-6 personer sitta trångt och obekvämt men det finns också större varianter. Pansarskyttefordon kan antingen ha stora välskyddade hjul eller larvfötter. De används mestadels utanför arkologin och är därmed designade för att kunna göras tillräckligt lufttäta för att Grönskan inte ska kunna ta sig in.

Pansarskyttefordon som ägs av megaföretagen har någon form av understödsvapen, till exempel en fast monterad tung kulspruta (+2). De som går att uppbåda på den civila marknaden saknar nästan alltid sådan lyx. Kostnad: 90+ E-krediter. De är ovanliga på konsumentmarknaden och priserna varierar kraftigt.

Spindelstridsvagn (SSV): Traditionella bepansrade fordon är svåra att använda i inomhusmiljöer, vilket gjort att megaföretagen utvecklat andra lösningar som till exempel har lättare att gå i trappor och röra sig inomhus. Ett exempel på detta är små, mobila spindelstridsvagnar. De är enmansfordon och ganska kompakta. Deras sex eller åtta ben ger stadga samtidigt som de ger förhållandevis fri rörlighet inomhus. De finns inte tillgängliga på konsumentmarknaden.

Droger

De flesta droger i arkologin är framställda i laboratorier. Få vågar ta risken att odla något organiskt hemma. Växter riskerar att vara infekterade av Grönskan och straffet för innehav av sådana är mångdubbelt högre än något straff relaterat till drogproduktion eller distribution.

Det finns i dagsläget sju huvudsakliga droger med större spridning inom arkologin plus olika varianter och kopior med kreativa namn. De sju har enkla, beskrivande namn i grunden men har också flera smeknamn på gatan.

- **Hyper:** *Snabbis, frekvens, overclock, hyperdrive.* Gör brukaren hyperaktiv och otålig.
- **Lugn:** *Majja, dos, dummer.* Ger brukaren en känsla av harmoniskt rus och får tankeverksamheten att gå långsamt.
- **Bäst:** *Toppen, ego.* Ökar självförtroendet och välbefinnandet.
- **Våld:** *Aggro, hat, rött.* Gör brukaren arg, stark och smärttålig.
- **Fokus:** *Upp, laser, klar.* Hjälper koncentrationen.

- **Dröm:** *Morfeus, lucy.* Hallucinogen drog som ger starka falska sinnesintryck som kan vara svåra att hantera. Även med moderna designervarianter finns risk för framtida flashbacks och panikattacker. Används lika ofta av neoshamaner som av experimenterande studenter.
- **Minne:** *Mem, förgätmigej.* En variant av Dröm som låter brukaren uppleva ett av sina egna minnen i full 3d technicolor med lukt, smak och surroundljud. En rejäl resa, men svårkontrollerad. Många som haft traumatiska minnen de förträngt har drabbats av rejäla psykoser. Andra spenderar sin tid med att jaga ett specifikt minne.

Lugn är vanligast bland de fattiga, *Fokus* används mest av studenter och kontorsarbetare och *Våld* nästan uteslutande av olika boostergäng. Äldre underklass, som minns tiden innan exilen och inte har råd med virrtripper, köper billigt *Minne* och spenderar större delen av sin tid i det förflutna.

Det finns legala versioner av alla sju. De lagliga versionerna har ett mer kontrollerat rus, saknar beroendeframkallande effekt utöver den psykologiska och kostar mångdubbelt mer. En laglig dos *Hyper* kan kosta upp till två eller tre E-krediter, medan tio eller tjugo smutsiga, illegala och osäkra doser *Hyperdrive* går på någon enstaka kred.

Designkultur

Megaföretagen tillverkar det mesta själva men har olika specialiteter, designfilosofier och fokus. Varje föremål du ger din rollperson, inklusive till exempel cybernetiska kroppsdelar, har därför också en tillverkare. Hen kanske har en rejäl kpist från Sigmatech, en sleek och minimalistisk cybernetisk arm från Lucid och ett par funktionella displayglasögon från Omni. Allt handlar om personlig stil och att välja tillverkare och märke är ett sätt att uttrycka sin identitet.

Mer information om varje megakorporation hittar du på s. 62.

Frilansar-kit

När någon registrerar sig som frilansare till yrket innebär det både fördelar och nackdelar. Till fördelarna hör att de utrustas med ett så kallat ”frilansar-kit”: ett paket med standardiserad utrustning. Paketet betalas av Koalitionen men sätts ihop av den megakorporation som styr sektorn där frilansaren bor. För din rollperson innebär det att hens utrustning kommer från Omni, om du inte har en förklaring till varför det förhåller sig på annat vis.

Frilansarkitet innehåller: 1x pistol, 1x Omni-utfärdad licens för pistolen, 1x Skyddsdräkt, 1x hållbart klätterrep, 1x liten ficklampa med ställbar ljusstyrka, 1x spårsamlingsväska, 1x buggkit.

Exempelrollpersoner

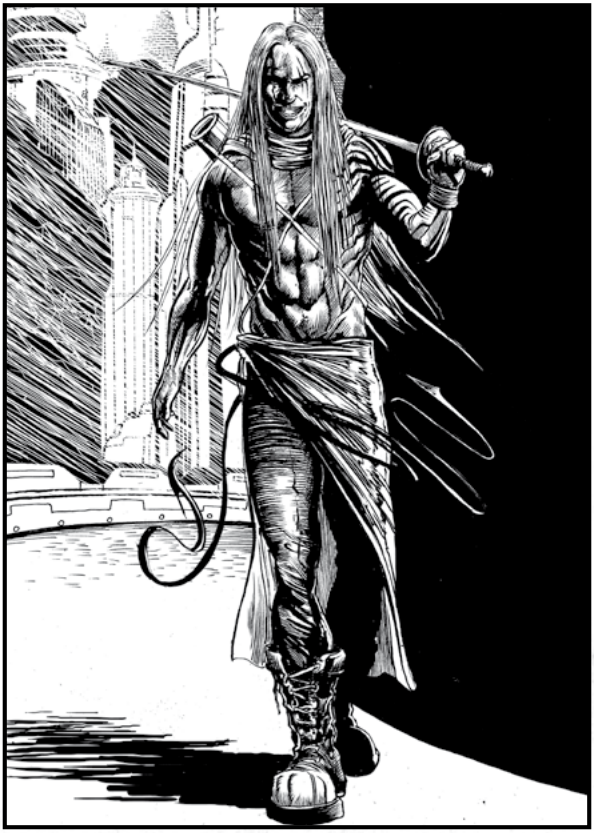
Dallas Hellspawn

Kön/genus: okönad

Dallas är huvudsakligen känd som en oerhört duktig hacker, som brukar hitta vägar in i nästan vilket system som helst.

Dallas har anammat subkulturen Monos distinkta visuella markörer, och har kritvit hy och långt, vitt hår. Hen har alltid saknat tydliga könsmarkörer och identifierar sig som okönad, vilket gjorde att hen passade bra in i monos idé om renhet och systemlöshet. Där de flesta andra monos har permanenta svarta tatueringar i form av tjocka svarta linjer, har hen istället en kroppstäckande dermaldisplay, så att hen kan variera sina tatueringar efter behov och även visa andra tecken och symboler.

Hen klär sig ofta minimalt, med ett par rejäla svarta kängor och några olika läderskärp att hänga fast saker i. Hen föredrar att låta sin hud agera kläder, om så behövs.



Bakgrund

Uppväxt: Sigmatech, bättre bemedlad

- 0:7 Högstatusbarn. Van vid att få som hen vill. Ger ofta order utan att egentligen reflektera över det.
- 1:1 Familjen förlorade allt när Dallas var i övre tonåren, tack vare att pappan blev utmanövrerad på jobbet. Pappa är arbetslös, bitter. Mamma jobbar ströjobb, t.ex. slemfarmer. Skapar även abstrakt konst som säljs på olika marknader. Sällan hemma.

Sysselsättningar:

Artist: Musikvideo-virr

- 3:5 kraftigt modifierad kropp med synliga ärr från gammal krom
- 0:6 var medlem i en gaiakult innan hen lyckades bryta sig fri. Talar ogärna om den tiden.

Hacker

- 6:3 gott rykte som hacker.

Motivation

Dallas söker spänning och utmaningar; det är när när adrenalinet flödar och hen hackar svåra system på tidspress som hen känner sig som mest levande.

Egenskaper

- Avståndsvapen 0
- Hacking 4
- Närstrid 2
- Rörlighet 1
- Socialisering 2
- Styrka 1

Expertiser

Kultur

- Design 1
- Samhällsanalys 1
- Subkulturer 2

Analys
- Dataanalys 3
- Signalanalys +1

Hårdvara
- Cybernetik 1
- Teknik 2

Cybernetik

Skarv
- Basenhet: Neuroimplantat (1p)
- Basenhet: Implantatdator med dermaldisplay (1p)
- Trimmat nervsystem (1p)
- Subdermal infusionsmaskin (1p)
- Cyberöga (1p)
- Ryggrad (1p)

Mjukvara

Neuroimplantatet
- Styrsystem nervsystem
- Färdighetsbank: Kung Fu (1p)
- Is

Implantatdatorn
- Styrsystem autoinjektor
- Styrsystem cyberöga
- Is

Ryggraden
- Styrsystem ryggrad
- Minnesbank
- Programvara: IDENT-spoofing (fejka identitet i avancerade datorsystem)
- Is x2

Utrustning

3 E-krediter
Katana (2kr)
+licens (5kr)
Frilansarkit

Dr. Sukanto Hakizimana

Kön/genus: transkvinna

Utseende: Sukanto är kort och lite rund, och hennes hår är snaggat kort utom bak i nacken där hon har tre långa flätor. Hennes hud är ljusbrun och hennes ansikte har tydliga polynesiska drag.

Privat tenderar hon att klä sig konservativt och praktiskt i dova färger, med bara någon enstaka utsmyckning som bryter av.

Bakgrund

Uppväxt: Omni, arbetare

- 2:3 Hon hade en hel del press på sig hemifrån att läsa och utbilda sig till något. Bara så skulle hon kunna slippa det slitiga liv föräldrarna tvingats till efter samhällskollapsen. Det ledde till att hon under lång tid, upp i vuxen ålder, hade en stark drift att vara ”duktig” i alla sammanhang.
- 0:6 Hon var ofta mobbad och utsatt i skolan. Dels för att hon sågs som en plugghäst som trodde sig förmer än andra, dels för att hon agerade och såg sig som en flicka trots att hon fötts med manliga könsdelar. Det blev aldrig värre rent fysiskt än en och annan gömd eller förstörd lärobok. Den psykiska mobbningen var däremot värre, och lade grunden för ett djupt förakt mot lågutbildade och ”okunniga”.

Sysselsättningar:

Akademiker: Abnormal biologi

- 1:6 Blod på sina händer. Som ett av sina första projekt som anställd forskare fick hon experimentera med och undersöka celler från en hund som infekterats av Grönskan. Hon kunde identifiera flera förändringar som ökat djurets muskelstyrka och reaktioner till priset av kraftigt förkortad livslängd. Kort därefter stängdes projektet ner; men hon har hört att Omni sedan dess bland annat genomfört till större delen spektakulärt misslyckade försök att överföra de genetiska förändringarna till människor.

- 0:2 Då och då får hon blixtrande huvudvärkar som ackompanjeras av minnesbilder hon inte känner igen. Allt hon vet är att de är från tiden innan arkologin stängdes.

Motivation

Efter att hon sett hur hennes forskning användes av företaget genomgick hon en livskris. Hon började nu tycka att alla hennes tidigare livsmål kändes falska, och att hon inte längre kunde låtsas att livet som företagsbunden forskare kunde försvaras etiskt. De sanningar hon tagit för givna, om forskningen och vetenskapens plats utanför moralen, kändes bara falska och ihåliga.

Därför bröt hon med hela sin tidigare yrkesbana. Hon tycker fortfarande att Koalitionen verkar vara en acceptabel arbetsgivare, och jobbet som frilansare är tillräckligt flexibelt för att hon inte ska känna sig låst vid en och samma arbetsgivare. Hon har också mycket större möjligheter att undanhålla saker hon inte vill ska falla i megakorporationernas händer.

Egenskaper

- Avståndsvapen 1
- Hacking 2
- Närstrid 2
- Rörlighet 2
- Socialisering 2
- Styrka 1

Expertiser

Analys
- Dataanalys 1+1
- Materialanalys +2
- Rättsmedicin 2+1
- Signalanalys +3

Grönska
- Abnormal biologi 3
- Botanik 2+1
- Zoologi 2+1

Cybernetik

Skarv
- Implantatdator
- Cyberöga; magnetfält, mikroskop (1p)

Mjukvara

Implantatdator
- Styrsystem cyberöga
- Kunskapsbank: Subkulturer 1
- Is

Utrustning

- Frilansarkit

Konstantine

Kön/genus: Flytande/Kvinna

Utseende: Konstantine är lång och senig, och just nu är hennes hy kopparfärgad. Håret är svart och klippt i en smakfull hockeyfrilla.

Förra veckan var hon svart med breda kindben; hockeyfrillan var blond.

Veckan innan det var hon ganska androgyn, hårlös, och hade monokulturens kritvita hy.

Tidigare alias: Johan Hamilton, Jessica 34, Qiang Tsai, m.fl.

Bakgrund

Uppväxt: Omni, trasproletariat

- 3:3 Tjallarföräldrar. Är fortfarande illa omtyckt av många, men framför allt en väldigt oetisk och läbbig cyberdoktor som brukade jobba i Omnis slum. Doktorn hamnade i en cell hos Panopticon, dömd för att ha opererat in stulen militär cybernetik i gängmedlemmar. Hon släpptes ut ganska nyligen, men har antagligen ingen koll på Konstantines nuvarande identitet utan känner henne bara under namnet ”Johan Hamilton”.
- 3:5 Flyttade runt mycket, är ganska rotlös och har svårt att skaffa vänner. Föräldrarnas dåliga rykte gjorde att det blev extra svårt att knyta kontakter.

Sysselsättningar:

Journalist

- 0:7 Tidigare identitet. Konstantine började som Johan Hamilton, men bytte snart efter sin 18-årsdag namn och identitet. Hon blev Jessica 34, en proffsig och driven journalist.
- 7:3 Krigskorrespondent; började som reporter i slummen, använde sina överlevarkunskaper och kontakter för att kunna berätta om gängkrig, kriminalitet, polisbrutalitet och misär.

Polis

- 11:6 Konstantine fick jobb inom poliskåren, tack vare ett par kontakter skaffade under åren som journalist. Hon jobbade undercover för att spränga ett av de större gängen.
- 0:7 Tidigare identitet. Under åren som undercover var Konstantine en man vid namn Qiang Tsai, och med hjälp av olika färdighets- och kunskapsbanker agerade han som expert på cybernetik för gängens räkning. Han reparerade, modifierade och lyssnade på allt som sades i närheten. Qiang var tystlåten men kompetent, och kom att uppskattas mycket av gängen han arbetade åt.

Motivation

Konstantine är cynisk på ytan men drivs ändå av en vilja att göra rätt. Hon har sett en hel del skit i sina dagar, och använder frilansaryrket som ett sätt att samla bevis mot företag och organisationer hon ogillar.

Egenskaper

- Avståndsvapen 1+1
- Hacking 1+1
- Närstrid 1
- Rörlighet 2
- Socialisering 4
- Styrka 1

Expertiser

Kultur
- Samhällsanalys 2
- Subkulturer 2

Analys
- Dataanalys 1
- Rättsmedicin 2
- Signalanalys +1

Hårdvara
- Cybernetik 2
- Teknik 1

Grönska
- Zoologi +1

Cybernetik

Skarv
- Basenhet: Implantatdator
- Cybernetiskt ansikte (3p)
- Cybernetiskt öga (1p)
- Röstmodulator (1p)
- Ryggrad (1p)

Krom
- Pigmentförändrare

Konstantine saknar den A-licens som egentligen krävs för det cybernetiska ansiktet. Delar av dess elektronik och mjukvaruspiken med styrsystemet kan monteras loss. Då förlorar Konstantine möjligheten att ändra ansiktets utseende, men kan å andra sidan passera genom även mer avancerade säkerhetskontroller som scannar efter just sådan cybernetik.

De delar som monteras loss är ganska svåra att smuggla eftersom de upptäcks av samma scanners.

Mjukvara

Implantatdator
- Minnesbank
- Styrsystem ryggrad
- Is

Ryggrad
- Is x2
- Styrsystem ansiktet
- Styrsystem röstmodulator
- Styrsystem cybernetiskt öga (inspelning, teleskop)

Utrustning

- Frilansarkit

Morgan Stern

Kön/genus: cisman

Utseende: något under medellängd och ganska vältränad. Han kontrasterar gärna sin extremt mörkbruna hy med ljusa pastellfärger när han rör sig privat, och föredrar kjolar, saronger och kiltar framför byxor. Han bär dock ofta med sig ett ombyte mer praktiska och dovt färgade kläder i en liten ryggsäck, ifall det skulle behövas.

Bakgrund

Uppväxt: Omni, arbetare

- 2:1 Föräldrarna var arbetsrättskämpar och spenderade en del tid borta från hemmet. Morgan fick ta hand om sig själv i stor utsträckning, och lärde sig snabbt hur man klarar vardagen genom att till exempel tigga käk hemma hos kompisar.
- 2:5 Hade en farbror som inte kom speciellt väl överens med pappan eftersom denne var en arbetaragitator vilket försvårade farbroderns karriär. Morgan var dock omtyckt, och tog anställning i Omnis säkerhetsstyrkor när han blev gammal nog; en plats han fick tack vare farbroderns kontakter.

Sysselsättningar:

Militär

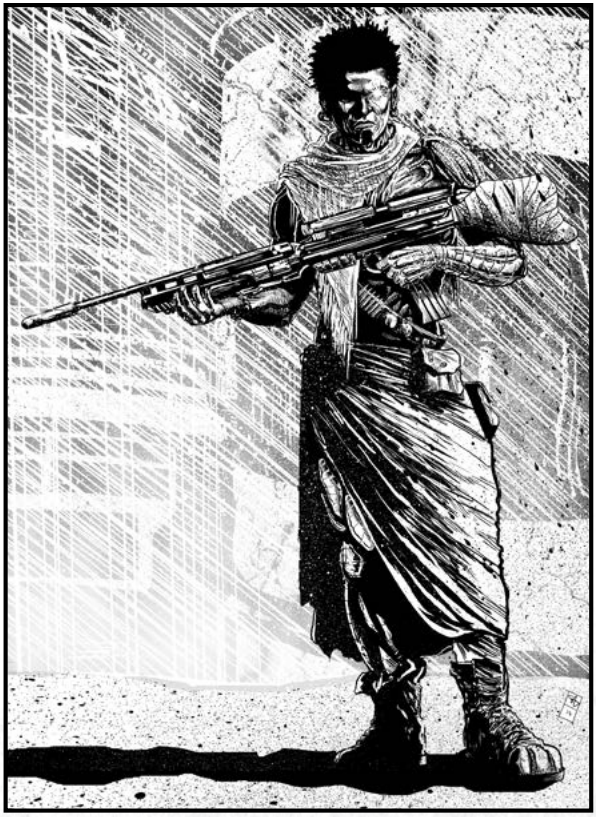
- 10:2 Har varit med på en hel del mörklagda operationer. Hela den delen av Morgans minne är ”låst”; han kommer inte åt speciellt mycket därifrån.
- 0:1 Infekterades av Grönskan. Minns inte omständigheterna, men vaknar ibland kallsvettig och skrikande. Militären hävdar att det inte finns något kvar av infektionen.
- 10:4 Slog en överordnad på käften efter att personen lagt hela ansvaret för en misslyckad operation på Morgan.

Motivation

Efter att Morgan slagit ner en överordnad var hans militära karriär över. Det finns inget större behov av hans talanger inom den civila sektorn så han valde att bli frilansare. Hans främsta motivation är E-kreds och att få veta vad det är som gömmer sig i hans låsta minnen.

Egenskaper

- Avståndsvapen 4
- Hacking 2
- Närstrid 2
- Rörlighet 1+2
- Socialisering 0+1
- Styrka 1



Expertiser

Kultur
- Design +1

Analys
- Materialanalys 2

Hårdvara
- Ballistik 3

Grönska
- Abnormal biologi 1
- Botanik 2
- Zoologi 2

Cybernetik

Skarv
- Basenhet: Neuroimplantat
- Basenhet: Implantatdator (1p)
- Cyberöga (Värmesyn, inspelning) (1p)
- Ben (stabilitet) x2 (2p)
- Arm (1p)
- Ryggrad (1p)

Mjukvara

Neuroimplantat
- Is x2
- Minnesbank

Implantatdator
- Is x3

Ryggrad
- Styrsystem cyberöga
- Styrsystem ben x2
- Styrssystem arm
- Styrsystem ryggrad

Utrustning

- Frilansarkit

Sharon Tyler

Kön/genus: ciskvinna

Utseende: Sharon har japanska drag och långt hår med rakade sidor. Tatueringar med abstrakta, organiska mönster täcker hennes överkropp. Hennes armar och ben är uppenbart cybernetiska och täcks av räfflad metall.

När hon är ledig går hon generellt i svarta jeans och T-shirts samt ett par skrikigt neonrosa kängor och matchande jacka i fejkläder. Finns det risk för bråk tar hon istället på sig en svart skyddsdräkt som täcker både hennes kvarvarande mjukdelar och cybernetiken.

Bakgrund

Uppväxt: Omni, Arbetare.

- 0:2 Hennes yngre bror dödades av Grönskan när familjen flydde från en av de yttre blocken som infekterats. Han anfölls av en infekterad fågel och dog några veckor senare i svåra plågor när cordycepssvampen brände ut hans inre organ. Sharon drömmer fortfarande mardrömmar om händelsen och är paranoid om infektioner.
- 2:2 Föräldrarna jobbade udda skift och var sällan hemma samtidigt. Detta gav Sharon känslor av ensamhet och övergivenhet. Hon fick också ett stort självhävdelsebehov.

Sysselsättningar:

Arbetare:

- 2:2 Strejkbrytare. Hon gjorde sig extremt impopulär genom att envisas med att komma till arbetet trots att övriga anställda strejkade. Hon brudde sig inte så mycket om vad de tyckte. Hon behövde pengarna och hade inget till övers för deras kamp.
- 2:3 Sharon var inte speciellt populär bland företagets ledning heller. Hon hade kort stubin och när hon en dag slog en förman på käften för att han varit dryg mot henne fick hon sparken.

Gängmedlem:

- 5.4 Efter att hon fått sparken drogs hon till den kriminella världen, där hon hennes korta stubin snarare var till hennes fördel. Hon gick med i gänget Roadside Hellions som använde Tunnel 23 (s. 69) för att ta sig runt i Omnisektorn. Hon finns i flera polisregister från den här tiden, framför allt för misshandel.
- 5:1 Hon blev snabbt populär inom gänget och fick större ansvar. Snart kom hon på kant med gängets ledare, en kvinna endast känd som Harrower. Det hela slutade med ett slagsmål där hon led ett förödmjukande nederlag för Harrowers hand.

Motivation

Sharon har en självdestruktiv ådra och hittade inget annat jobb efter att hennes gäng kastat ut henne. Hon ogillar visserligen att behöva svara inför en auktoritet, men uppdragen är varierande och låter henne få utlopp för sina frustrationer. Hon tar hellre en våldsam, snabb och blodig död än en långsam själslig död bakom ett skrivbord eller en skolbänk.

Egenskaper

- Avståndsvapen 2
- Hacking 1
- Närstrid 2+1
- Rörlighet 1
- Socialisering 1
- Styrka 3+1

Expertiser

Kultur
- Subkulturer 2

Hårdvara
- Ballistik 2
- Cybernetik 1
- Teknik 2

Grönska
- Abnormal biologi 1
- Botanik 1
- Zoologi 1

Cybernetik

Skarv
- Basenhet: Implantatdator med dermaldisplay (1p)
- Ryggrad (1p)
- Arm x2 (2p)
- Ben x2 (2p)

Krom
- Ryggraden syns svagt genom huden.
- Benen och armarna har ordentlig räfflad krom-metall; de är Omni-designade.

Mjukvara

Implantatdator
- Styrsystem ryggrad
- Minnesbank
- Is

Ryggrad
- Styrsystem armar+ben
- Is

Utrustning

3 E-krediter
Svart skyddsrustning (2kr)
Frilansarkit

Regelsystemet

Rotsystem har ett snabbt och lätt regelsystem som har två funktioner:

- Att avgöra huruvida någon lyckas med något svårt eller inte.
- Att avgöra vem som lyckas bäst eller vinner när flera personer är inblandade.

Systemet är också snabbt, lätt att lära sig och enkelt att anpassa till olika situationer och efter spelgruppens smak.

Att hacka systemet

Regelsystemet bör betraktas som ett ramverk snarare än en monolitisk regelmassa som måste följas till punkt och pricka. Tanken är att när ni som spelgrupp upplever att ni saknar regler för något så hittar ni helt enkelt på de regler ni tycker saknas.

Om tiden är knapp och ni är mitt inne i något spännande kan spelledaren helt enkelt improvisera en regel utifrån det system som finns. Om ni har möjlighet att ta en liten paus kan ni istället ta er tiden att som grupp diskutera hur den nya regeln borde se ut.

Efter spelmötet utvärderar ni regeln ni hittade på och ändrar efter behov. På så vis får varje spelgrupp ett unikt regelsystem, anpassat efter sin smak.

Varje regelsystem blir en Frankensteinskapelse som verkligen passar in med cyberpunkens estetik där existerande produkter utnyttjas på nya spännande sätt.

Sedan kan ni givetvis också dela med er av de regler ni hittat på till andra, så att nya grupper får ta del av de lärdomar ni gjort.

Det här är ert system nu.

Slaget

Oftast när ni slår tärning i Rotsystem är det för att se om en rollperson lyckas med något. Slå inte för allting, utan **bara** i sammanhang där det känns dramatiskt och där det finns något intressant som kan hända både när slaget lyckas och när det misslyckas.

Det kan till exempel vara intressant att slå ett slag om någon försöker hoppa från en balkong till en annan, men inte om hen försöker hoppa över ett litet dike. Spelledaren är den som bestämmer när ett slag behövs.

När du ska slå för att se om din rollperson lyckas med något tar du upp lika många sexsidiga tärningar som värdet hen har i relevant egenskap. Oftast är det ganska uppenbart vilken egenskap som gäller, annars bestämmer spelledaren. Se till så att en av tärningarna är i en avvikande färg. Det är den så kallade *kaostärningen*.

Slå alla tärningarna tillsammans. Alla tärningar som visar 4, 5 eller 6 är ”lyckade”. Om du har minst en lyckad tärning så lyckades slaget och rollpersonens handling genomförs mer eller mindre enligt planen.

Om rollpersonen har värde 0 i egenskapen rullas ändå en tärning, men den lyckas då bara om den visar en sexa. I det sammanhanget används heller ingen kaostärning.

Om kaostärningen visar en sexa, slå en tärning till. Om den också blir en sexa slår du en till och så vidare tills du får ett resultat som inte är sex. På så vis kan du få fler lyckade tärningar än din rollperson har i värde.

Gradering av lyckade slag

Om ett slag lyckas med bara en tärning kan spelledaren bestämma att någon form av komplikation inträffar. Rollpersonen lyckas hoppa till nästa tak, men blir kanske hängande längs motsatta väggen och måste klättra upp för att ta sig vidare. Eller hen kanske lyckas bryta upp dörren, men larmet går.

I övrigt gäller att fler lyckade tärningar motsvarar ett mer spektakulärt lyckad handling. Med tre lyckade tärningar hoppar rollpersonen smidigt över till nästa tak – med god marginal – och kan direkt fortsätta springa.

Svårighetsgrader

Om spelledaren tycker att en handling är extra svår kan spelaren får slå en tärning mindre än egenskapsvärdet. Hen kan också få en bonustärning om spelledaren tycker att handlingen är väldigt enkel.

Utrustning och cybernetik kan också påverka. Oftast gäller att saker som är till fördel lägger till en tärning, medan saker som är till nackdel drar ifrån en tärning.

Om en rollperson har 2 i Rörlighet och använder ett klätterharnesk så får spelaren antagligen slå tre tärningar för att inte ramla om hen till exempel blir anfallen av en flock kråkor. Harnesket lägger till en tärning.

Den här mekaniken gör det också enkelt att improvisera fram egen utrustning. Kom på ett namn, ungefär hur den fungerar och i vilka sammanhang den ger bonus. Det är i de flesta fall allt som behövs.

Cybernetik

Endast skarv, alltså cybernetik som kostat poäng eller pengar, ger regelmässig fördel. Se s. 134 för mer information kring vilken skarv som finns.

I de flesta fall kan den fördel cybernetiken ger lösas helt utan några extra tärningsslag eller andra regelmekaniska effekter. När en rollperson aktiverar värmesynen i sitt cybernetiska öga beskriver spelledaren vad hen ser. En rollperson vars cybernetiska ben är byggda för att hoppa långt och högt kan också nå längre och högre än de rollpersoner som inte har sådana.

Om en förstärkning kan anses vara behjälplig i ett sammanhang där ett slag ska slås, lägger den till en extra tärning till slaget. Om en rollperson har Styrka 3 och aktiverar sina cybernetiska armar för extra styrka slår spelaren alltså fyra tärningar.

En och samma förstärkning kan ge en bonustärning i många olika situationer, så länge spelaren kan beskriva hur cybernetiken används och spelledaren avgör att det hela verkar rimligt.

Det innebär att förstärkningar är extremt flexibla och kan användas i alla möjliga situationer. Däremot kan förstärkningarnas styrsystem hackas (s. 182) och de kan dessutom drabbas av överbelastning och riskera instabilitet.

Instabilitet

Nackdelen med cybernetik är att om den stressas eller om rollpersonen misslyckas med ett slag där dess bonustärning aktiveras, så blir den instabil tills den reparerats. Instabilitet sker i tre led:

- **Oförutsägbar:** systemet aktiveras på fel sätt eller vid fel tillfälle. Det kan också komma att överdriva eller överkompensera.
- **Smärtsam:** rollpersonen skadas när systemet aktiveras. Hen förlorar en hälsonivå.
- **Avstängning:** systemet stängs av och kan inte användas.

Varje misslyckat slag höjer systemets instabilitet ett steg. De är också kumulativa. Det innebär att om rollpersonen försöker aktivera ett system som är oförutsägbart och misslyckas, så kommer systemet hädanefter att vara både oförutsägbart och smärtsamt att använda.

Spelledaren kan avgöra att cybernetiken utsätts för sådan stress att den riskerar att bli instabil även utan tärningsslag, men bör då varna spelaren innan så att hen kan ta med detta i beräkningen.

Hacking

När du försöker kringgå ett datorsystems vanliga säkerhetsrutiner använder du egenskapen Hacking. Datorsystemets säkerhetsprogram kallas ”is” – en förkortning av informationssäkerhet. Innan slaget ger spelledaren dig en ungefärlig uppskattning av hur mycket is systemet skyddas av.

För varje nytt system du försöker ta dig in i slår du ett slag bestående av lika många tärningar som din rollperson har i Hacking plus eventuella modifikationer från utrustning. Om du kopplat in dig via din egen cybernetik får du en extratärning för varje basenhet du har (s. 134).

Spelledaren slår ett antal tärningar som motsvarar systemets isvärde. Om ditt intrång är väntat lägger hen till en tärning till sitt slag.

Den av er som får flest lyckade tärningar vinner. Om du vinner får du tillgång till systemet och kan fortsätta med det du ville göra. Om systemet vinner är du upptäckt och isen reagerar. Vad som händer då beror på vilken sorts is det är. Det kan röra sig om allt från att ditt försök loggas i tysthet till att larm eller andra säkerhetssystem dras igång. I en del fall tar systemet snabbt reda på din fysiska position och skickar beväpnade vakter åt ditt håll. Rykten talar om is som kan bränna hackares synapser eller ge dem kraftiga elstötar. Många system kastar dessutom ut dig ur systemet omedelbart. Andra låter dig fortsätta, men leder in dig mot falska system som kommer att ge dig felaktig information medan isen försöker hacka sig in i dig och din dator.

Om ni får lika många lyckade tärningar får du begränsad tillgång till systemet samtidigt som isen reagerar.

Olika delar av ett datorsystem kan skyddas av separata isar. Detta tillsammans med larmrisken innebär att de flesta hackers av rang brukar förlita sig på att istället hitta sätt att identifiera sig korrekt i systemen (s. 202) samt att ha med sig information om bakdörrar ifall de skulle behöva ta sig igenom is.

Bakdörrar

En bakdörr är ett hemligt säkerhetshål i ett system, ofta medvetet designat av systemets skapare av en eller annan anledning. Ibland rör det sig om att hen skaffat sig möjlighet till framtida utpressning ifall relationen till arbetsgivaren skulle bli kyligare. Andra gånger är det en del av den officiella designen, så att företaget eller organisationen inte ska kunna låsa sig själva ute. Generellt betraktas bakdörrar som en mycket dålig idé. Lite som att låsa ytterdörren men lämna balkongen vidöppen.

Information om bakdörrar till specifika system kan du köpa på svarta marknaden till priser som motsvarar hur viktiga systemen är. En bakdörr kan sällan användas fler än en gång, åtminstone mot företag. De tenderar att vilja täppa till sådana säkerhetshål så snart de kan. Äldre system som inte är uppkopplade mot arkologins

nätverk eller där ägaren snålat med underhållskostnaderna kan fortfarande ha gamla bakdörrar. Det är därför ganska viktigt att du ser till att veta vad det är för system du ska försöka ta dig in i.

Ett annat sätt att få tag på information om en bakdörr är naturligtvis att söka upp den person som byggde systemet. De brukar dock behöva mycket goda anledningar att ge ifrån sig information till dig.

Alla system har inte bakdörrar men de kan fortfarande ha säkerhetshål andra hackare upptäckt. Även sådan information finns till salu för den som vet var hen ska leta.

Cyberhacking

Att hacka sig in i någons cybernetik är lättare sagt än gjort. Först och främst gäller exakt samma regler som för vanlig hacking: Du behöver ha tillgång till samma nätverk som systemen du vill hacka och du behöver kunna fejka rätt identitet. De flesta som har skarv i kroppen har också installerat is just för att minimera risken för att någon obehörig ska kunna ta sig in.

Genom att hacka dig in i cybernetikens bassystem får du tillgång till de mjukvaror som är installerade. Om du tar dig in i ett neuroimplantat kan du dessutom få åtkomst till personens grovmotorik, ytliga tankar och en del minnen. Med rätt stimuli är det inte mycket en person kan dölja när de utsätts för den sortens avläsning. I folkmun kallas tekniken för *hjärnsondering* och är illegal överallt utom hos Lucid.

Om du kommer åt en kunskaps- eller färdighetsbank kan du kopiera innehållet. Styrsystem är mer spännande. Om du lyckas ta dig in i en basenhet som innehåller sådana så kan du styra ditt offers cybernetik om den är påslagen. De flesta hackers brukar därför stänga av sin cybernetik innan de kopplar upp sig mot något nät. Du kan också läsa av styrsystemets logg för att se hur och när cybernetiken använts under de senaste 48 timmarna.

Strid

Förr eller senare kommer ni antagligen att hamna i strid. Strid hanteras ungefär som vanliga handlingar, men med ett par tillägg.

Först och främst är det ofta viktigt vem som får agera först. Den av er som säger att hens rollperson agerar först, agerar också först. Den som vill reagera på det den förste gör, säger det.

Om du vill hinna agera före någon som redan sagt sitt, jämför ni personernas värden i Rörlighet. Den som har högst värde vinner. Vid lika får de nöja sig med att agera samtidigt. Det gäller framför allt i avståndsstrid. I närstrid agerar alla samtidigt.

Spelledaren ser till så att ingen hamnar utanför och aldrig får agera. För att underlätta kan hen göra en lista över alla som är med i striden och se till så att alla hinner göra något innan någon får göra igen. När alla hunnit agera heter det att rundan är över. En runda är ett abstrakt koncept för att ge striden struktur och har ingen fast längd i sekunder.

Närstrid

Först och främst behöver alla bestämma vem de anfaller. Det kommer också att vara den person de kan försvara sig mot. Om två personer (Adam och Beatrice) anfaller en person (Cecilia) så kommer Cecilia bara att kunna anfalla och försvara sig mot antingen Adam eller Beatrice.

Alla slår sedan så många tärningar som de har i Närstrid. Är de beväpnade lägger de till en tärning. Den som har Närstrid 3 och har ett svärd slår med andra ord fyra tärningar.

Slaget innehåller både anfall och försvar. Den som anfaller en motståndare som inte försvarar sig lyckas så länge någon av tärningarna visar ett lyckat resultat. Den som däremot anfaller någon som försvarar sig måste få minst lika många lyckade tärningar som sin motståndare.

Om Cecilia väljer att anfalla och försvara sig mot Beatrice, så räcker det för Adam att få en enda lyckad tärning. Beatrice behöver få minst lika många lyckade som Cecilia för att göra skada och Cecilia behöver få lika många lyckade som Beatrice. Får de lika många lyckade så träffar med andra ord båda.

Avståndsvapen som avfyras i närstrid rullas också mot Närstrid.

Regelhack: För de grupper som vill ha regelmekaniskt stöd för att anfalla och försvara sig mot flera motståndare samtidigt. En kombattant kan dela upp sin tärningsmängd i flera högar. Om Cecilia har Närstrid 3 och en katana så kan hon lägga två tärningar på att bekämpa Adam och två på att bekämpa Beatrice. Hon kan också välja en annan fördelning, till exempel en tärning mot Adam och tre mot Beatrice.

Avståndsstrid

Den vars rollperson skjuter slår ett slag med lika många tärningar som hen har i Avståndsstrid plus en tärning för sina vapen. Alla är beväpnade i avståndsstrid så alla får den extra tärningen. Den som har Avståndsstrid 3 slår alltså fyra tärningar med ett vanligt vapen.

Normalt sett antas alltså att den som blir beskjuten gör något för att undvika att bli träffad. Hen kan till exempel springa, gömma sig bakom något eller åtminstone minska sin träffyta på något sätt. Om målet istället står stilla och är oskyddat får anfallaren ytterligare en tärning.

En person som har Avståndsstrid 3 och försöker träffa en motståndare som står stilla slår fem tärningar. Väder och vind samt extra långt avstånd kan också påverka antalet tärningar i extrema fall.

Automateld

En del vapen är kapabla att skjuta automateld. Det betyder att anfallaren får göra två attacker istället för en. Attackerna kan vara mot olika mål men kan lika gärna riktas mot samma person.

Skada

I både avståndsstrid och närstrid räknas målets skada ut på samma sätt: kolla hur många tärningar som lyckades i träffslaget.

Skador är kumulativa. Om din rollperson får 1 i skada och sedan 2 så har hen fått 3 i skada. Vid Skada 3 är en normal person utslagen och vid 5 är hen döende. Den som är döende kommer antagligen att dö om hen inte får läkarvård inom kort. Den som är utslagen har inte nödvändigtvis förlorat medvetandet, men är satt ur spel och kan inte göra något konstruktivt i en stridssituation.

Det finns också vapen med ”fuck you-skada”. Det gäller till exempel landminor och direktträff med raketgevär. De har inga skadevärden, utan dödar helt enkelt rollpersonen direkt. Om spelledaren tycker att det är rimligt kan hen bestämma att rollpersonen ”bara” är döende istället.

Regelhack: Om ni i spelgruppen tycker att de vanliga reglerna inte är tillräckligt dödliga kan ni helt enkelt behandla ”utslagen” som ”döende” och sedan låta rollpersoner dö direkt om de får fem i skada.

Hälsa
Skadad

Hälsa
Utslagen

Hälsa
Döende

Skydd

Om motståndaren bär någon form av kroppsskydd (s. 149) så reducerar skyddet den skada som åsamkas. Utrustning som ger 1 i skydd sänker skadan med 1.

Skydd kan aldrig sänka en skada till 0.

Att tolka resultat

När ett anfall gör skada behöver resultatet tolkas inom ramarna för berättelsen. Den som skadas får inte bara ”två i skada”. Hen får framför allt *ett sjukt stort jävla köttstår på benet som gör skitont.* Eller *känner hur armen domnar bort när kulan sliter med sig halva armbågen.* Var grafisk, våldsam och blodig.

En miss behöver inte ens vara en *miss.* Kanske träffade kulan, men den som träffades är helt enkelt *så jävla hård* att hen bara fortsätter trots smärtan. Kanske tog kulan i en hjälm, ett bröstharnesk eller i favorittändaren i västen.

Även bokstavliga missar bör ha intressanta resultat. Lampor, lysrör, förbipasserande, brandsläckare, datorer... det finns många ställen för en kula att göra skada även om den inte träffar det tilltänkta målet.

Läkning

När det handlar om läkning delas skador in i tre typer: lätta, allvarliga och dödliga.

En rollperson som fått 1-2 i skada är lätt skadad och läker på några timmar. I undantagsfall kan någon rest av skadan finnas kvar i form av ärr eller krämpor, men på det stora hela blir kroppen återställd till funktionsdugligt skick.

En rollperson som fått 3-4 i skada är allvarligt skadad och kommer att behöva spendera en vecka eller två med att återställa sig.

En rollperson som fått 5 eller mer i skada är dödligt skadad och kommer att dö inom en timme eller två om hen inte får medicinsk hjälp. Hen kommer att behöva tillbringa minst en eller ett par månader med återhämtning – det dubbla om återhämtningen inte sker på sjukhus.

När läketiden är slut stryks samtliga skador.

Det går att köpa bort läkningstid genom att lägga sig under kniven. Skadad vävnad kan ersättas antingen av klonad eller artificiell vävnad eller av cybernetik. Operationen kostar som följer:

- Lätt skadad: 1-2 E-kred per nivå
- Allvarligt skadad: 4-6 E-kred per nivå
- Dödligt skadad: 7-10 E-kred per nivå

Kostnaden varierar mestadels beroende på hur mycket läkaren tror sig kunna pressa ur patienten eller hens vänner. I områden med flera konkurrerande läkare brukar priserna pressas – åtminstone i de fall läkarna inte bildat en kartell.

För den rollperson som saknar kontanta medel finns goda möjligheter till ”förmånliga” lån hos de flesta mindre seriösa läkare.

Exempelstrid

Sharon Tyler (s. 172) har förföljt två gängmedlemmar in i en övergiven galleria. Där är allt sönderbränt och en tjock stank av aska och bränd plast fyller näsborrarna. Hennes mål är att döda de båda och få ett rivaliserande gäng att se skyldigt ut. Att skapa gängkrig är en lukrativ affär, åtminstone för Sharon.

När hon slutligen lyckas tränga in sitt villebråd i en gammal butik som saknar andra utgångar reagerar de med att öppna eld. När striden börjar är Sharon ungefär tio meter från dem och det finns gott om trasiga pelare och tomma hyllor att gömma sig bakom.

Busarnas namn är Killing Kyle och Jackknife, även om Sharon mest tänker på dem som ”buse 1” och ”buse 2”. Spelledaren bedömer att de har två tärningar var i att skjuta och slåss i närstrid, inklusive vapen. De tål lika mycket som en vanlig människa.

Kyle är den som öppnar eld först. Spelledaren slår två tärningar och får 3 och 4 som resultat. En av tärningarna är lyckade, vilket innebär att Sharon får 1 i skada.

Jackknife springer in bakom en hylla, så att Sharon får svårt att se henne.

Sharon avfyrar den pistol hon tagit med sig. Det är en helt vanlig Omnitechpistol av den typ det rivaliserande gänget brukar använda. Sharon har 3 i Avståndsstrid och med pistolen får hon 4 tärningar. När hennes spelare slår de fyra tärningarna får hon resultaten 1, 2, 4 och 5. Två lyckade tärningar, så Kyle får 2 i skada men kan fortfarande agera. Sharon svär.

Ny runda.

Kyle vräker iväg ännu en salva mot Sharon, men spelledaren får inga lyckade tärningar på sitt slag så kulorna slår in i taket, pelarna och hyllorna men inte i Sharon.

Jackknife rör sig närmare Sharon men ser till att hålla sig dolt bakom hyllorna.

Sharon skjuter mot Kyle igen. Den här gången får hon tre lyckade resultat genom att först rulla 1, 4 och 6 där 6 är kaostärningen och sedan rulla en 4. De lyckade resultaten var alltså 4, 4 och 6. Hade det inte varit för kaostärningen hade hon bara gjort 2 i skada. Nu får Kyle ytterligare 3 i skada – totalt 5. Han är nu inte bara utslagen, utan döende. Spelledaren beskriver hur han faller livlös till marken med en stor blodfläck bakom sig.

Ny runda.

Nu är Jackknife ensam kvar mot en nästan oskadad Sharon, men hon bestämmer sig för att satsa allt på ett kort och springer runt ett hörn med kniv i handen. Spelledaren bedömer att hon kommer tillräckligt långt fram för att kunna hugga mot Sharon i nästa runda.

Sharon skjuter mot Jackknife men får bara en lyckad tärning (1, 3, 3, 5) och gör därmed bara 1 i skada. Hon svär igen och släpper pistolen.

Ny runda. Den här gången blir det närstrid. Då sker allt samtidigt och bara en person kan lyckas varje runda.

Sharon försöker banka till Jackknife med sin ena cybernetiska arm. Hon har 3 i Närstrid och hennes cyberarm ger henne +1, så hennes spelare slår fyra tärningar. Hon får bara ett lyckat resultat (1, 3, 3, 4).

Samtidigt anfaller Jackknife med sin kniv. Spelledaren slår hennes två tärningar och får ett lyckade resultat (1, 6). Kniven glider in i Sharon samtidigt som hennes cyberarm krossar Jackknifes högra axel. De har nu båda tagit 1 i skada.

Ny runda.

Sharon bestämmer sig för att pröva något nytt och hennes spelare frågar spelledaren hur det fungerar att grabba tag i någon. Det finns det inga färdiga regler för men spelledaren bestämmer att det bara är ett vanligt slag för Närstrid. Istället för att ta skada blir motståndaren fastlåst. Sharons spelare tycker att det låter rimligt och slår återigen sina fyra tärningar. Hon får två lyckade resultat (2, 2, 4, 5).

Samtidigt försöker Jackknife få in sin kniv i henne igen, men spelledaren får inga lyckade resultat (1, 3). Sharon vinner alltså. Hon grabbar tag i Jackknife som om hon tänkte ge henne en kram.

Ny runda.

Jackknife tänker försöka ta sig loss från Sharons järngrepp, vilket spelledaren tycker borde handla om styrka eller närstrid. Det spelar egentligen ingen roll vilket eftersom Jackknife har två tärningar i båda. Hon lyckas med båda sina tärningar (4,4). Försöket att ta sig loss sker dock samtidigt som Sharons handling, så Jackknife är inte fri förrän i nästa runda.

Sharons spelare frågar spelledaren om hon i det här läget kan göra skada genom att helt enkelt klämma åt. ”Har du cybernetisk ryggrad?” frågar spelledaren och det har Sharon givetvis. Då bedömer spelledaren att Sharon kan använda sin styrka (4) och båda sina cyberarmar för att göra ett anfall. Totalt ger det sex tärningar.

Sharons spelare ler och slår sex tärningar. Hon får fyra lyckade (2, 3, 4, 5, 5, 6) och krossar därmed Jackknifes ryggrad fullständigt innan hon hinner vrida sig loss.

Striden är nu slut. Sharon är långt ifrån oskadd, men lyckas i varje fall ta sig därifrån. Nu återstår bara att se till så att deras gäng hittar kropparna och drar rätt slutsatser.

Spelaren

Din uppgift som spelare är att genom din rollperson försöka lösa de problem spelledaren ställer dig och de andra spelarna inför. Utöver det kan du också introducera nya trådar för spelledaren att väva vidare på genom att spela din rollperson på ett intressant sätt och prata ihop dig med SL om rollpersonens kontakter, målsättningar och historia.

I det här kapitlet hittar du i första hand information om några av de situationer en frilansare – som din rollperson – kan tänkas stöta på under ett vanligt uppdrag. Till situationerna hör också ett antal tekniker och praktiska saker att lägga på minnet för att få ut så mycket av varje situation som möjligt. Se det som en allmän orientering i vad det innebär att vara frilansare på uppdrag.

Uppdragsgivare

De flesta äventyr i Rotsystems värld börjar med att den frilansande gruppen rollpersoner får ett uppdrag. Uppdragsgivare kan till exempel vara desperata privatpersoner, hämndlystna gängledare, hemlighetsfulla affärsmän eller anonyma tjänstemän.

Oavsett vilket finns det några saker som kan vara bra att tänka på när ni pratar med uppdragsgivaren:

- **Be om förskott.** Många uppdrag kommer att kosta E-kreds att utföra – mutor, ammunition och resor – och är ni barskrapade kommer ni att behöva slösa tid med att samla ihop pengar istället för att lösa uppdraget. Alla uppdragsgivare går inte med på att betala ut något förskott dock, så var beredd på att inte alltid få igenom önskemålet.
- **Förhandla om betalningen.** En del uppdragsgivare vägrar diskutera storleken på den belöning ni erbjuds, men de flesta är öppna för förhandlingar i någon mån. Försök känna av när det är läge att be om mer och när det är bättre att knipa käft.
- **Ställ frågor.** Uppdragsgivaren vet antagligen mer om uppdragets mål och svårigheter än ni, så ställ så många följdfrågor ni kan. Försök att skaffa er så många konkreta ingångar som möjligt, så att ni har ett antal saker att beta av när mötet med uppdragsgivaren är över.
- **Lita inte på den jäveln.** Uppdragsgivare är notoriskt opålitliga. Det är sällan de lurar en frilansare på pengar, men de har ofta intresse av att hålla vissa delar av uppdraget hemliga och att spela sina kort väldigt nära västen.

Utmaningar

De uppdrag rollpersonerna åtar sig består av en eller flera utmaningar. De flesta av dem faller inom ramarna för fyra utmaningstyper: undersökning, inbrott, utforskning och strid. Beroende på vilken sorts utmaning ni ställs inför kommer ni behöva anpassa er för att klara av utmaningen på bästa sätt.

Ofta överlappar utmaningarna varandra. Det kan till exempel vara så att ni väljer att lösa en del av inbrottet med en strid eller måste göra en undersökning för att räkna ut hur ni ska ta er vidare när ni utforskar.

Undersökning

När rollpersonerna ska undersöka en plats beskriver du och de andra spelarna hur era rollpersoner undersöker platsen och vad de undersöker närmare. Undersökning handlar om att hitta och framför allt tolka ledtrådar. En del ledtrådar kan vara direkt användbara, andra måste kombineras med andra ledtrådar, kanske rentav ledtrådar från andra platser, för att bli begripliga. Målet är att räkna ut *hur det ligger till*. Hur mordet utfördes och av vem, varför forskarna ligger döda i ett pentagram eller hur det kommer sig att alla datorer på området gick bärsärk samtidigt. Ofta handlar det om att återskapa ett händelseförlopp.

Ni bollar med Spelledaren och försöker skapa er en så klar och tydlig bild av platsen som möjligt. Ledtrådar får du automatiskt om du beskriver att din rollperson letar på rätt ställe.

Rollpersonernas expertiser ger olika mängd information från ledtråden. Vill ni då ha fler detaljer än ni har expertis till i gruppen får ni uppsöka någon med mer kunskaper. Spelledaren kommer att ge er de detaljer er expertis räcker till och säga till om det finns fler detaljer att hämta.

- Ställ följdfrågor.
- Lita på att SL inte försöker undanhålla information, utan bara sitter och väntar och hoppas på att du ska beskriva att du letar på rätt ställe.
- Försök se till att ha eller skaffa ett nätverk av personer med kompetens du saknar.
- För anteckningar.
- Försök rekonstruera förloppet utifrån given information.
- Bolla olika teorier och möjligheter med de andra spelarna.
- Använd den information ni får för att försöka eliminera alternativ tills bara det korrekta finns kvar.
- Fundera över vem som kan ha motiv och tillfälle, om det rör sig om ett brott som begåtts.

- Fråga SL om något är oklart kring teknologi eller annat som skiljer sig mot vår värld.
- Gör en lista över platser och personer ledtrådar pekar mot och beta av dem en efter en. På så vis riskerar du inte att glömma något spår.

Förhör

Eftersom frilansare ibland används för att utreda brott kommer de antagligen förr eller senare att behöva genomföra förhör. Alla förhör sker inte enligt reglerna och alla förhör har inte samma mål. Ibland är målet mest att skaka trädet och se vad som faller ner eller att få ur någon ett lösenord eller information om ett säkerhetssystem.

Listan nedan innehåller ett antal tips för sådana situationer. Den är anpassad för förhör med brottslingar, men flera av punkterna är såklart relevanta även i andra sammanhang.

- Försök att ta reda på så mycket som möjligt innan förhöret. Ett kunskapsövertag ger dig fler möjligheter att pressa och att manipulera ditt offer.
- Formulera ditt mål med förhöret på förhand, men var medveten om att förhöret kan ta oväntade vändningar. Vet du vad du är ute efter blir det lättare att driva i den riktningen. Att gå in utan klart mål, bara för att se vad som framkommer, kallas att ”fiska” och är inte att rekommendera eftersom det sätter dig i underläge om offret upptäcker det.
- Lär känna personen du intervjuar på förhand och försök avgöra vilken sorts bemötande som borde fungera bäst. En medlem ur ett gäng med väldigt speciella kulturella markörer vad gäller status behöver ett annat bemötande än en torr akademiker med svag jagkänsla och dålig koll på världen utanför det egna arbetet.
- Försök att skapa ett förtroende, bli ”vi” med offret. Människan är ett flockdjur och det är lättare att berätta saker för en kompis. Innerst inne vill de flesta ha en vän, framför allt om de befinner sig i en utsatt situation.

- Ge intrycket av att du redan vet allt. Skapa en känsla av hopplöshet och ensamhe. Du är det enda hoppet och den ende egentlige vännen. Det är du och offret mot världen.
- Det finns alltid ett berättelsebehov. De flesta brottslingar mår dåligt över sina brottsliga handlingar och har dåligt samvete, oavsett vilken yta de visar upp. Att få berätta blir då att lätta på trycket och släppa pressen. Det känns nästan alltid bra att berätta.
- Visa förståelse för personens handlingar. Få offret att tro att du ser hens handlingar som begripliga och antagligen motiverade.
- Visa inte din hand i onödan, försök få offret att motsäga saker du vet. Det betyder inte att du behöver konfrontera hen med sina lögner, men lögnerna ger dig ny information.
- Visa fördelarna med att tala och nackdelarna med att tiga eller ljuga.
- Angiveri kan användas på många sätt. Du kan till exempel få personer att ange varandra genom att påstå att den andre redan vikt ner sig. Detta knyter an till att försöka göra dig till offrets ende och bäste vän.
- Tortyr och aktiva hot fungerar sällan. De innebär generellt att offret säger det hen tror att du vill höra snarare än det som faktiskt är sant. Undantaget är personer som tillhör kulturer där hot är en viktig del av att etablera trovärdighet och auktoritet. Använd enbart hot för att etablera dig i de fallen, inte för att pressa fram informationen.

Frilansare anlitas också ibland för att utföra brottsliga handlingar som inbrott, lönnmord och industrispionage. Därmed finns också risken att de förr eller senare blir förhörda.

Listan nedan innehåller ett antal tips kring hur du bör agera när du blir förhörd. De utgår från en förhållandevis ordnad intervjusituation, ofta med poliser som förhörsledare. Flera av punkterna kan givetvis vara relevanta även i andra sammanhang.

- Säg ingenting. Om du måste säga något, säg så lite som möjligt.
- Ange inte dina kamrater, det försvagar gruppen.
- Om du ska ljuga se till att hålla sig till sanningen så mycket som möjligt. Det gör det lättare att hålla sig konsekvent.
- Ljug helst bara om saker som inte kan kontrolleras.
- Lita inte på den som förhör dig. Hen kommer att försöka komma dig under huden, skapa en relation, få dig att tro att det är i ditt intresse att samarbeta. Det är det naturligtvis inte.
- Ordningsmakten måste ofta följa viss procedur. Se till att ta reda på vilka procedurer som gäller för till exempel att begära en advokat, få godkänna förhörsprotokoll och hur länge de får hålla dig. De här reglerna varierar mellan olika sektorer och givetvis finns det poliser som helt enkelt ignorerar formalian.

Expertiser

Din rollpersons expertiser kan hjälpa dig att få information ur de ledtrådar ni hittar. Varje expertis låter dig ställa en viss typ av frågor till spelledaren och få svar utifrån expertisens nivå.

Kultur

Design: Konst, litteraturvetenskap, arkitektur, mode, musik och idéhistoria.

- Hur gammal/värdefull är den här tavlan/skulpturen?
- Vad är det här för slags musik? Vilka lyssnar normalt på den?
- Vad påminner den här arkitekturen om?
- Den här tavlan, föreställer den någon berömd eller historisk person?

Samhällsanalys: Historia, samhällsvetenskap och byråkrati.

- Vad säger pappersspåret? Kan ni följa blanketterna?
- Vilken nivå befinner den här tjänstemannen sig på och hur bör hen hanteras?
- Hur gammal är den här megakorporationen?
- Vad var den här byggnaden innan Grönskan kom?

Subkulturer: Kulter, gäng, ideella organisationer och subkulturer.

- Vilken kult/vilket gäng använder den här symbolen?
- Vem är det här gängets ledare?
- Är det sannolikt att det här gänget är inblandade, utifrån vilken sorts grejer de brukar göra?

Analys

Dataanalys: Statistik, databaser, kod- och loggfilsanalys

- Vad säger de här forskningsrapporterna?
- Den här databasen innehåller bara en massa statistik. Vad betyder den?

Materialanalys: Materialuppbyggnad, kemisk analys och tålighetsanalys.

- Hur lätt är det att skjuta genom de här väggarna?
- Vad är det vi hittat nedtryckt i offrets hals?
- Var finns det här materialet i vanliga fall?

Rättsmedicin: Patologi, rättsentomologi och rättsodontologi.

- Vilka skador har den här människokroppen fått?
- Vad har den här människan dött av?
- Utifrån de här blodsdropparna på golvet och de på väggen, var stod offer och gärningsman? Hur såg förloppet ut?
- Kan sådana där skador uppstå från ett vanligt fall – och i så fall, hur högt?

Signalanalys: Radiovågor, sensorer, ljud- och bildanalys.

- Är den här radiosignalen från Grönskan eller människoskapad?
- Rörelsesensorerna som är utplacerade runtom i kontoret, vad säger de just nu?
- På den här hårddisken finns loggar från sensorer. Vad är det som mätts? Var har mätningarna gjorts?

Hårdvara

Ballistik: Sprängämnen och vapen.

- Var befann sig sprängladdningen?
- Vilken sorts detonator/sprängmedel var det här?
- Baserat på såret i kroppen och märket i väggen, var borde skottet avlossats från?
- Vad för slags pistol var det som avfyrade den här kulan?

Cybernetik: Medicinsk cyber, olika tillverkare, risker och fördelar, krom och skarv.

- Vilken cybernetik har den här personen?
- Vilken funktion/pris har den här cybernetiken?
- Vilken tillverkare har denna cybernetik?
- Finns det någon subkultur som använder den här cybernetiken?

Teknik: Teknologi, elektronik och mekanik.

- Vem har byggt den här datorn?
- Vem har skrivit det här datorviruset?
- Vad behövs det för läsare för att få ut infon ur den här hårddisken?

Grönska

Botanik: Sporer, frön, spridningsmönster, växtanatomi och olika växters påverkan på människokroppen.

- Det ligger sporer över hela brottsplatsen. Vilken svamp kommer de från? Är den giftig?
- Pollen från en viss växt har påträffats på flera platser. Vilka andra platser borde den kunna finnas på, givet hur den brukar sprida sig?

Zoologi: Tyda djurspår, beteenden, genetik och ekologi.

- Kultisterna äter någonting som ser ut som spillning. Fy fan. Vad är det för djur?
- Vad har det här djuret dött av?
- Hittar en död insekt. Vad är det för något, var ska ni leta för att hitta resten av dess svärm? Brukar de här sprida någon särskild sjukdom eller så?
- Vad är det som tuggat på den här kroppen?
- Företaget verkar ha hållit något i bur. Baserat på burstorlek och föda, vad skulle det kunna vara för något?
- Varför gör den där vildhunden så där?

Abnormal biologi: Grönskans fysiska uttryck.

- Har Grönskan gjort något liknande förut?
- Är det här djuret infekterat av Grönskan?
- Beter sig den där vargflocken som om den är infekterad och kontrollerad av Grönskan?

Utomstående experter

Skulle ni sakna den expertis som krävs för att få ut all information ur en ledtråd så kan ni vända er till någon utomstående – en expert. Om ni inte redan känner någon med rätt kunskaper får ni utnyttja er av de kontakter och nätverk ni har tillgång till.

När ni väl hittar en expert gäller det att ge hen en anledning att vilja hjälpa till. Kanske vill hen ha E-krediter, kanske nöjer hen sig med att ni blir skyldiga en tjänst. Det kan löna sig att försöka hålla sig väl med de experter ni har att göra med – kanske rentav odla en bekantskap utanför yrket. Personer som känner er väl kommer att vara mer benägna att hjälpa er.

Inbrott

En annan vanlig utmaningstyp i Rotsystem är inbrottet. I denna typ av utmaning får rollpersonerna anledning att ta sig in genom ett antal lager av säkerhetssystem för att nå ett specifikt mål. Målet kan vara nästan vad som helst, till exempel:

- En person som ska kidnappas eller räddas eller lönnmördas.
- Ett föremål som ska stjälas eller förstöras eller bytas ut.
- En dator som ska hackas, rensas på information eller infekteras med ett virus.

Vid inbrott handlar mycket om att skaffa sig information. Varje lager av säkerhet behöver undersökas och ju mer information ni har när ni går in desto färre otrevliga överraskningar riskerar ni på vägen.

Det ni bör göra för att få inbrottet att gå så smidigt som möjligt är att först och främst ta reda på förutsättningarna: Hur mycket tid har ni på er? Vad är målet? Hur ser de olika säkerhetslagren ut? En del av denna information får ni antagligen från uppdragsgivaren, andra delar får ni skaffa själva. Det kan ni göra genom att:

- Rekognosera själva, notera vaktavlösningar och uppenbara in- och utgångar.
- Prata med folk som vet saker. Sök upp gamla kontakter som ni kan betala för information. Hitta nya, ovilliga informanter ni måste lura, övertala eller hota för att få information ur. Ibland kanske ni är tvungna att på något sätt hacka er in i rätt persons cybernetik för att få tillgång till den information ni behöver (s. 182).
- Hacka er in i system för att få tag på till exempel planlösningar och liknande.

Se till att ha både en plan A och en plan B. Få planer överlever mötet med verkligheten och det är bra att ha reservplaner att falla tillbaka på när oväntade saker händer.

I själva genomförandet av inbrottet gäller det sedan att följa planen – samtidigt som ni är uppmärksamma och redo att reagera om det skulle visa sig att ni fått falsk information, om något ändrats eller om något oförutsett inträffar.

Hacking

I Rotsystem sköts hacking framför allt som utmaningar hela gruppen kan hantera. Det handlar inte så mycket om att lyckas med ett tärningsslag som att skapa förutsättningarna för ett framgångsrikt hack. Eftersom arkologins nätverk är decentraliserade behöver ni alltså först skaffa er en möjlighet att komma åt rätt nätverk. Sedan ser till så att ni vet vem som i vanliga fall har de rättigheter ni vill ha i systemet. Slutligen behöver ni kunna låtsas vara den personen i systemets ögon. Har ni de tre delarna så har ni generellt också ett fungerande hack.

Målet

Vad kan ni uppnå med att ta er in i en dators system? Om det är rätt dator är svaret ”nästan vad som helst”. I rätt datorsystem kan skulder skrivas av eller mångdubblas, identiteter förfalskas eller tas bort, licenser utfärdas eller dras in och brottsregister skapas eller tas bort. Ni kan ge er själva fri lejd genom de dödligaste säkerhetssystem och förbi väpnade vakter, vända datoriserade kanontorn mot personerna de ska skydda eller helt enkelt få kameror att titta i fel riktning.

Rätt nätverk och accesspunkt

Frågan är ”vilka datorer har tillgång till samma nätverk som den dator som kan göra eller ge mig det jag vill?”

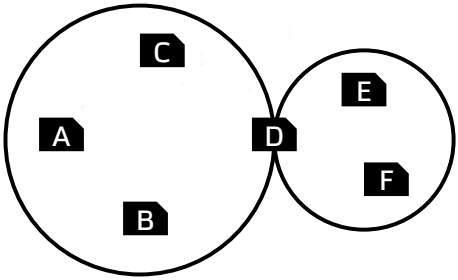
Svaret kan ni få via nätverkstekniker som kidnappas och förhörs, luras eller mutas. Ni kan också gissa er fram utifrån given information. Till exempel borde en chef på ett företag rimligen ha en dator inkopplad på rätt nätverk för det mesta som rör företaget. Är ni väl på nätverket kan ni ofta hitta adresserna för andra datorer på samma nätverk. Dessa adresser är dock elektroniska. Ibland finns information om var de befinner sig fysiskt också.

Arkologins nätverk är fragmenterade och det finns inget globalt 'internet'. Det betyder att om ni inte kan komma åt den dator du behöver ta dig in i fysiskt så måste ni istället leta rätt på en annan dator eller enhet som är kopplad till samma nätverk som målet.

Inom varje sektor finns nästan alltid ett övergripande, globalt nätverk. Det är tillgängligt för alla som befinner sig i sektorn och innehåller enbart information megaföretaget bedömer som ofarlig. Megaföretagen har sedan en uppsjö av mindre nätverk. Ofta har de minst ett per underföretag. Företagen är inte dumma. De vet att om någon kommer åt en dator på ett nätverk så är alla andra datorer på samma nätverk utsatta för risk. Er utmaning blir därför att försöka komma åt en mindre välbevakad dator som fortfarande har tillgång till samma nät.

En och samma dator kan vara kopplad till flera olika nätverk. Det brukar megaföretagens säkerhetsavdelningar avråda från men det görs ändå eftersom det låter företagen samköra information mer effektivt. Det kan till exempel se ut så här:

Ni behöver



komma åt dator F, men kan inte komma åt varken dator D, E eller F fysiskt. Däremot kan ni komma åt dator A eller B genom att göra inbrott hos två av företagets anställda.

Genom att först identifiera er korrekt till dator A och sedan till dator D så får ni tillgång till nätverk 2 och därmed också dator E och F.

När du sitter vid en dator kan du se vilka nätverk datorn är kopplade till. Du kan också, om du identifierat dig som en tillräckligt priviligerad användare, se vilka andra datorer som är uppkopplade till samma nätverk och vilka andra användare som är inloggade på samma dator.

Rätt identitet

Frågan är ”vem har behörighet att logga in på nätverket och få ut det jag vill/göra det jag vill göra?”

Svaret kan ni få genom infiltration, övertalning och observation av hur folk pratar med varandra. Vilken roll har de i företaget? Vilken information borde de behöva ha tillgång till i sitt arbete?

Rätt ID-handlingar

Frågan är ”hur gör jag för att identifiera mig som den här personen?”

Svaret kan ni få genom att till exempel bugga målets kontor, kidnappa och förhöra relevanta personer eller låtsas vara systemtekniker. Vanliga inloggningar brukar vara lösenord, röstmönster, retinascan, fingeravtryck, DNA-prov eller bara att ha rätt kort som stoppas i en kortläsare, beroende på hur paranoida de som byggt systemet är.

När ni vet hur systemet ser ut blir nästa problem att ta sig in i det. Kort, chips och röstmönster kan ofta kopieras eller fejkas på ett eller annat sätt. Fingeravtryck kan fejkas med extra hudlager som skrivs ut i en vanlig 3d-skrivare. Blodprov kan stjälas. Hudbitar kan karvas loss hudbitar och hålla kylda för transport och senare användning i DNA-scanner.

Retinascans är betydligt svårare. Det har visat sig mycket svårt att kopiera någons ögonmönster i tillräckligt hög grad för att lura apparaterna och det går inte ens att kidnappa någon och ta med sig deras öga – mönstret förändras om ögat avlägsnas från kroppen.

Eftersom artificiella intelligenser inte längre används finns i princip inga system som är starkare än sin högst mänsklige skapare. Ett sätt att ta sig igenom säkerhetssystem kan därför vara att leta rätt på den som designade, konstruerade eller installerade systemet. Kanske känner skaparen till något säkerhetshål som ännu inte patchats, en bakdörr som inte täppts till eller något annat sätt att komma förbi kraven på korrekt identifikation.

Det är nästan alltid lättare att lura en människa än att lura ett datorsystem.

Vid identifiering över nätverk sker detta genom så kallade IDENT-paket. De är enormt svåra att förfalska och bygger på extremt avancerad krypteringsteknik. Ett IDENT-paket kan innehålla information om användarens DNA, röstmönster och så vidare – så länge terminalen hackern sitter vid har rätt sensorer så kan hen logga in på alla datorer på nätverket som om hen satt vid dem fysiskt.

Många hackers har mjukvara för IDENT-spoofing. Spoofing av en IDENT innebär att du kan samla ihop information från olika källor, spara dem i en dataspik och sedan använda dem istället för sensordatan från datorn du sitter vid.

> Exempel: Hackern har läst av en persons fingeravtryck och sparat den som information i en dataspik. När hen ska logga in på ett system som kräver avläsning av fingeravtrycken kan hen lura systemet att läsa av informationen från dataspiken.

Is

System som är installerade på en dator för att hindra användare med otillräckliga privilegier från att komma åt vissa delsystem eller viss information kallas informationssäkerhetsprogram – ”is”. När ni inte har tid eller möjlighet att skaffa rätt ID-handlingar utan bara kommer in som en användare med otillräcklig behörighet i systemet får ni istället försöka smyga er förbi isen.

Nästan all is är kopplad till olika larmsystem och för logg över alla försök att bryta sig in. En del företag använder sig av extremt aggressiv ”svart is” som går till aktivt motanfall och försöker bryta sig in i hackerns utrustning för att plantera virus eller bara bränna ut systemen.

Se s. 180 för reglerna för att ta sig genom is.

Utforskning

Förr eller senare kommer rollpersonen att behöva röra sig i farliga miljöer. Det kan röra sig om övergivna sektorer, de förfallna skyskrapor som sticker upp på arkologins ovansida eller om mer omfattande expeditioner ut i den osäkra och Grönskeinfekterade världen bortom civilsationen.

I sådana situationer gäller det att vara observant och tydlig. Små misstag kan ge stora konsekvenser. Spelledaren kommer att hitta på nya regler om det behövs eller improvisera utifrån de som finns. Det du framför allt behöver göra är att *vara försiktig*. Planera ordentligt, se till så att du har med dig all relevant utrustning (skyddsdräkt, föda, energi, vapen, verktyg) och ta det steg för steg. Var inte för ivrig – utan fokusera på nuet.

I överlevnadssituationer ligger utmaningen för dig som spelare framför allt i att lösa de problem som ligger i er väg samtidigt som du undviker olika sorters fällor och andra farligheter. Det är en väldigt utsatt situation och döden är ständigt närvarande.

Planering

Se till att få tag på en karta över området ni ska röra er i. Ju mer information som finns på kartan desto bättre. Om ni ska ut i något hemligstämplat område där det saknas offentliga kartor kan det vara en bra idé att först genomföra ett inbrott hos någon som har en karta.

Komplettera kartan med information från era kontakter. Fråga runt bland personer som är inblandade eller som kan ha besökt området tidigare.

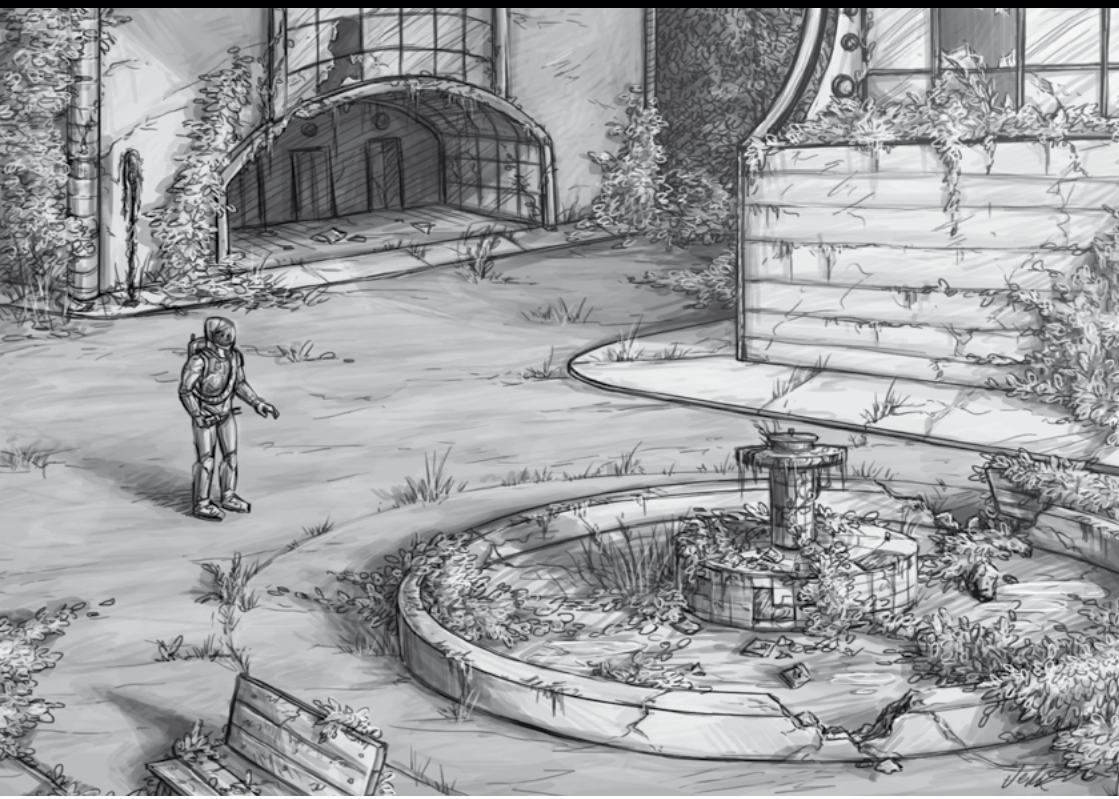
Identifiera var era mål finns på kartan. Om ni inte får tillräckligt konkret information av er uppdragsgivare, försök identifiera så många tänkbara mål som möjligt. Planera en rutt som låter er nå så många av de potentiella målen som möjligt. Utnyttja existerande vägar så gott det går; de gör det lätt att navigera och även en övervuxen väg är bättre än ingen väg.

Var redo att omvärdera planeringen kontinuerligt och rita ut saker på kartan i takt med att ni utforskar området. Ni kommer att behöva prioritera mellan olika mål och mellan olika vägar till målen och den information ni samlar in hjälper er att fatta de besluten.

Problem längs vägen

Ni kommer att stöta på problem längs vägen. Om det inte funnits några problem skulle ni inte blivit anlitade, trots allt. Problemen kan vara i form av svårigheter i terrängen – höga åsar, bergiga klippor, stup och floder – eller i form av aktiva motståndare, som soldater eller infekterade djur.

Undvik strid så gott det går och utnyttja omgivningen till er fördel. Använd det som finns till ert förfogande för att lösa problemen. Ibland kan det betyda



att ni finner en säker flyktväg undan fientliga krypskyttar eller gömmer er i en husruin medan en flock förvildade hundar tappar spåret. Ibland kan det handla om att bygga improviserade broar eller identifiera det säkraste vadstället.

Strid

Det kanske inte nödvändigtvis tillhör vardagen och det bör undvikas så gott det går, men ibland hamnar frilansare i strid. Strid är nästan alltid det sämsta och minst effektiva sättet att lösa problem både långsiktigt och kortsiktigt, men i de fall ni ändå tvingas till det är det bra att hålla följande på minnet:

- Undvik rättvisa och balanserade strider. I en rättvis strid är risken 50% att du blir besegrad och dör. Det är inte acceptabla odds.
- Ligg i bakhåll, försök bestämma var striden ska utspela sig så att du kan få fördel och öka dina odds.
- Utnyttja miljön. Mörker, ljus, vatten, osäkra tak, lutningar och annat kan användas kreativt. Målet är att hamna i en situation där du ser fienden och fienden inte ser dig.
- Undvik närstrid utom i mycket speciella sammanhang. Avståndsvapen utvecklades av en anledning. Idag är de dessutom förhållandevis tysta jämfört med forntidens krutvapen.
- Utnyttja din utrustning och cybernetik kreativt.
- Begränsa dig inte till de handlingar det finns regler för. Om du försöker dig på något du tycker att din rollperson borde kunna göra så är det spelledarens uppgift att tillsammans med dig improvisera fram en lämplig regel.

Spelledaren

Din uppgift som spelledare är att bidra med uppdrag, miljöer och spelledarpersoner åt spelarna. Du förväntas dessutom vara tillräckligt insatt i reglerna för att kunna improvisera utifrån dem.

I det här kapitlet hittar du tips och tekniker för att skapa intressanta spelledarpersoner, förstärka stämning och inlevelse och hur du bäst förbereder de uppdrag rollpersonerna ska skickas ut på.

Spelledarpersoner

De flesta spelledarpersoner du hittar på beskriver du kortfattat och enkelt. Ibland räcker det med ett enda beskrivningsord, till exempel ”vakt” eller ”gängmedlem”. Folkmassor beskriver du övergripande – kanske med ett par mer specifika exempel.

Små detaljer kan göra stor skillnad när det gäller att levandegöra spelledarpersoner. ”En vakt” är mindre levande än ”en något rundlagd vakt” som i sin tur är mindre levande än ”en något rundlagd vakt i sliten uniform och en tunn mustasch”. Det fungerar fraktalt – ju viktigare spelledarpersonen är och ju mer uppmärksamhet hen får av spelarna, desto fler detaljer framträder.

Om du är duktig på att improvisera kan du sköta det här dynamiskt och improvisera detaljer i personernas utseenden, beteende och sätt att tala. Kanske behöver

du inte veta hur den mustaschprydde vakten låter innan rollpersonerna hör honom tala.

Annars kan du istället försöka förbereda fraktalt. Då gör du en lista över de spelledarpersoner du tror att rollpersonerna kommer att träffa på. Sedan gör du en uppskattning av hur hög detaljrikedom du kommer att behöva för var och en. Därefter hittar du på och skriver ner de detaljer som behövs.

Självklart kan rollpersonerna komma att fästa blicken vid spelledarpersoner du inte förberett ordentligt men på det här sättet har du i varje fall något att utgå ifrån.

Oavsett om du vill improvisera mycket eller lite är det en väldigt bra idé att se till att ha ett antal utseenden, personligheter och namn att utgå ifrån. I listorna på sidan 289 hittar du exempel på karaktärsdrag, kläder och frisyrer.

Du kan också diskret försöka observera folk du ser ute på stan och lägga det du ser på minnet. Om du har en mobiltelefon eller ett anteckningsblock kan du träna dig i att kortfattat beskriva en persons utseende.

I de flesta fall behöver du inga spelvärden för spelledarpersoner. Undantaget är de som rollpersonerna riskerar att hamna i konflikt med. Där kan det vara bra att åtminstone fundera på vilka egenskaper de har höga värden i. Aktiva spelledarpersoner med egna agendor kanske också har expertiser.

Det viktigaste är att du har ungefärlig koll på inom vilka områden spelledarpersonerna ska vara kompetenta. Annars gäller samma sak som för personerna i stort: tänk och förbered fraktalt. På s. 250 hittar du information om hur du enkelt och snabbt kan improvisera fram stridsvärden.

Spy ur dig cyberpunk

När du beskriver de områden rollpersonerna befinner sig i bör du försöka levandegöra miljöerna. Cyberpunken är en adjektivrik genre som dessutom ofta lånar ord från andra språk och blandar med subkulturell slang. Det här kan du använda dig av i dina miljöbeskrivningar.

Använd alla sinnen. Beskriv hur det luktar och låter, hur luften smakar och känns när den dras in i lungorna, hur golvet känns under fötterna och om det känns kallt eller varmt. Om du har svårt att improvisera bra adjektiv, se till att ha små listor med beskrivningsord för de olika områden du tror att rollpersonerna kommer att besöka. Ord som oljigt, rökigt, instängt, högljutt och mörkt är bra att använda.

Räkna gärna upp olika detaljer för att skapa en känsla av en levande och detaljrik värld. När rollpersonerna rör sig i ett folkmyller, beskriv några personer ur myllret. Släng in några detaljer om arkitekturen. Även här kan det betala sig med förberedelser ifall du känner dig obekväm med improvisation.

Var inte rädd att hitta på nytt. Arkologin är en märklig plats där det mesta är möjligt. Så länge det känns cyberpunk och inte använder radioteknologi så funkar det.

På s. 288 hittar du listor med beskrivningsord och detaljer du kan använda som grundplåt och inspiration.

Stämningsmusik

Precis som i film och tv-spel kan bra stämningsmusik göra mycket stor skillnad och skapa både inlevelse och stämning. Det krävs dock en del jobb för att få till och det är bättre att spela utan musik än att spela med musik som fungerar dåligt eller tar tid eller uppmärksamhet från det som är viktigt.

Det första som behövs är en teknisk lösning för uppspelning. Den måste vara enkel och snabb att använda. Bakgrundsmusikens stämning dör snabbt om den avbryts av att du som spelledare behöver flera minuter för att hitta rätt låt. En bra och tydlig mp3-spelare är här att rekommendera – en som kan hantera multipla spellistor och som inte kräver många knapptryck eller gester för att hantera.

När det gäller själva musiken bör du undvika att spela låtar med sång på ett språk spelarna begriper. Samma sak med låtar de känner igen. Målet är inte att få spelarna att sjunga med, nicka igenkännande eller liknande, utan att musiken ska agera stämningssättare. Soundtracks från filmer och framför allt datorspel kan fungera. Se till att hitta de låtar som varit bakgrundsljud istället för de låtar med text som varit med. TV- och datorspel är extra bra här, eftersom de flesta sådana låtar är byggda just för att gå kontinuerligt. Filmmusik har ofta tydliga toppar som kanske inte alls passar med vad som händer kring spelbordet. Tv-spelsmusik är ofta mer jämn.

Vanlig musik kan också sätta stämning. Det fungerar bäst när det antingen görs som del av en portal in i spelet (s. 216) eller när rollpersonerna också kan tänkas höra musiken, till exempel från en stereo eller en konsert i spelet.

Du hittar några exempel på musik som inspirerat Rotsystem på s. 287.

Rekvisita

Fysiska, påtagliga ting att fingra på kring spelbordet kan öka både inlevelse och känsla.

Som spelledare kan du förbereda material att dela ut till spelarna som del av uppdragen. De flesta företag som framkallar foton godtar numera digitala bilder, vilket gör att du kan få trovärdiga fotoutskrifter av spelledarporträtt och annat extremt billigt. Ett fotografis glansiga yta ger en mycket taktil och bra upplevelse. Att skicka runt sådana ger en annan känsla än att bara visa ett foto på en skärm. Även kartor kan skrivas ut på liknande sätt.

Papper används inte i någon stor utsträckning inuti arkologin, men när rollpersonerna utforskar gamla ruiner eller bryter sig in i förseglade bunkrar kan det vara stämningsgivande med gamla tidningartiklar eller forskningsrapporter. Anteckningsböcker, pärmar och annat kan du hitta på vilken bokhandel som helst och kan enkelt fås att se äldre ut genom att du fuktar pappret med kaffe eller te och sedan låter det torka ordentligt.

Du kan också uppmuntra spelarna att ta med sig egen rekvisita till spelmötena. Det kan röra sig om klädesplagg – vem gillar inte en schysst skinnrock – eller till exempel en tändare eller futuristisk prydnadssak. Uppmuntra spelarna att hålla ögonen öppna för saker som känns cyberpunkiga, till exempel solglasögon med spegelglas.

Portaler

En effektiv teknik för att göra skillnad mellan ”i spelet” och ”utanför spelet” är *portaler*. En portal är en liten ritual ni går igenom varje gång ni ska komma in i spelet och eventuellt även när ni ska avsluta spelmötet. När någon säger att ”det var en gång för länge, länge sedan” så vet alla närvarande att de ska förbereda sig på att höra en saga och orden ”...så var sagan slut” signalerar en återgång till verkligheten.

Ett exempel på portal ser ut såhär: I början av spelmötet får alla spelare sitta och blunda. Du ber dem föreställa sig sina rollpersoner och var de befinner sig – hur det luktar, ser ut, vilka ljud som finns omkring dem.

Medan de gör det, ställer du frågor till spelarna som ska besvaras utifrån rollpersonernas perspektiv. Frågorna kan vara nästan vad som helst: vad de åt till frukost, hur mycket de minns av en spelledarpersons utseende eller hur det gick till när de fick sin första kyss. Varje spelare får besvara 2-3 frågor. Sedan säger du åt spelarna att återigen tänka sig rollpersonernas nuvarande situation. När de känner sig redo kan de öppna ögonen och börja agera.

Det här är ett väldigt effektivt sätt att ta sig in i spelet och direkt få en stark känsla av inlevelse.

Spel utanför spel

Rollspel är inte bara något ni gör kring bordet – det kan också leta sig in i vardagen. Det finns tre huvudsakliga delar att pyssla med utanför själva speltillfällena:

- Rollpersonens värden, krom och utrustning. Många spelare gillar att pyssla och planera med siffror och tillval och Rotsystem är byggt för att medge en god portion kreativitet från spelarnas sida när det gäller att hitta på ny cybernetik och ny utrustning.
- Planera rollpersonernas nästa steg. Prata om rollpersonernas nuvarande uppdrag eller om de har några mer långsiktiga planer.
- Diskutera rollpersonernas åsikter. Det här kan ni med fördel göra via sociala medier, mail eller något forum ni alla hänger på. Diskutera rollpersonernas filmsmak (”Vad hade Dallas tyckt om Strange Days egentligen?”), politiska åsikter, sexualitet och så vidare. Det här är saker som inte alltid kan visas upp i spel, men för inlevelsen i rollpersonen är det väldigt bra.

Metasamtal

I ett metasamtal samtalar ni *om* spelet. Det är ett bra verktyg för att kontinuerligt utvärdera spelandet och gör det lättare att få syn på sådant som kan förbättras. Som spelledare är det ofta du som får initiera samtalen i början men om ni gör det till en vana att prata lite om och kring spelet före och efter själva spelandet så kommer det att bli lättare.

I början kan du som spelledare fokusera på att vara ödmjuk. Fråga spelarna vad som var det bästa respektive sämsta med föregående spelmöte. Var inte rädd för att fråga om negativa åsikter. Det är när spelarna talar om vad de ogillat som du får reda på vad du kan förbättra. Försvara dig inte utan tacka för kritiken och fråga efter konstruktiva lösningar.

Metasamtalet är överlägset som verktyg för att få gruppen att fungera. Har ni öppna samtal blir det lätt att förutse konflikter innan de blossar upp och blir ohanterliga. Det är nämligen nästa steg: att få spelarna att också tala med varandra. Det är något oerhört bra om du kan få en av dina spelare att öppet berätta för en annan spelare att något den spelaren gjorde upplevdes som jobbigt eller kränkande.

Du som spelledare har inte all makt kring spelbordet. Du har inte heller hela ansvaret för metasamtalen. Men genom din särställning som spelledare har du lättare att få igång och styra samtalen på ett konstruktivt sätt.

Spelarmakt

För att spelare ska kunna känna sig delaktiga krävs det att de känner att det de gör i spelet spelar roll. Spelarna måste känna att de bestämmer över sina rollpersoner och att valen de gör känns meningsfulla.

Information

För att kunna fatta beslut måste spelarna ha information att basera besluten på. Till större delen kommer denna information att komma från dig. Därför är det viktigt att du är klar och tydlig.

- Om spelarna missförstår något du beskriver – förtydliga hur du menade.
- Om det inte är tydligt varför spelarna gör något – fråga dem. Då blir det lättare att få syn på eventuella missuppfattningar.
- Fråga spelarna vad de är ute efter när de beskriver sina handlingar. Då kan du lättare reda upp missar i kommunikationen.
- Spelarna tycker inte att allt är lika uppenbart som du gör. Ge dem samma ledtrådar flera gånger. Om spelarna inte verkar uppfatta saker du antyder behöver du bli tydligare. Se s. 236 för mer information om ledtrådar.

Tydliga val

Ett begränsat val är bättre och tydligare än ett fullständigt fritt val. Om spelarna får tre tydliga alternativ och vet vad var och ett medför så kommer det att upplevas som en bättre valsituation än om de får välja mellan ”vad som helst”.

Bejaka kreativitet

Spelare tycker om att vara kreativa och hitta på saker. Ibland kanske det de hittar på inte passar in i din planering. Försök då att hitta kompromisser. Var ödmjuk och se inte dina egna lösningar som de enda rätta. Spelare som upplever sig ständigt blockerade kommer inte att känna att de har någon spelarmakt.

När spelarna hittar på saker – som flickvänner, bakgrundshistorier och egna planer – belöna dem genom att väva in det de har skapat i spelet.

Uppdrag

Det rollpersonerna gör under ett spelmöte är nästan alltid relaterat till ett uppdrag de fått. Vad uppdragen går ut på och av vem de fått det varierar men det är du som spelledare som förbereder och konstruerar dem.

När du ska planera ett uppdrag behöver du först och främst en övergripande idé. Ett svar på frågan ”vad ska rollpersonerna göra?” är en bra början. I Rotsystem finns det många tänkbara svar – här följer några exempel:

- Skydda ett föremål eller en person.
- Kidnappa en person.
- Stjäla en prototyp till ett nytt vapen.
- Stjäla information från en databas.
- Plantera falsk data i en databas.
- Hitta en spion.
- Diskret avgöra vem som utfört ett terrordåd.
- Utföra ett terrordåd.
- Mäkla fred eller starta krig mellan olika kriminella gäng.
- Lönnmörda någon och få det att se ut som en olycka.
- Avgöra vem som ligger bakom sabotage på en fabrik.
- Hitta och förstöra ett megaföretags hemliga laboratorium.
- Rensa ut ett område så att ett megaföretag kan exploatera det.
- Lösa ett mordfall polisen inte vill röra.

Fundera sedan över vad du behöver för att det uppdrag du valt ska kunna genomföras. I ett mordfall behöver du till exempel ett mordoffer, en mordplats och minst en eller två misstänkta varav någon av dem skyldig. Om rollpersonerna ska utföra ett terrordåd behövs deras mål och tilltänkta offer, konkurrerande grupper, kanske någon att skylla på och antagligen ett motiv för dådet.

I grunden till de flesta uppdrag finns antingen en konflikt eller en brist – eller båda. En konflikt kan vara mellan olika samhällsklasser, religiösa grupperingar, kriminella gäng, subkulturer, underchefer inom samma företag eller mellan familjemedlemmar. Konflikt är dramatiskt och spännande.

Om det finns brist av något finns också ett begär, kanske rentav en desperation. Där finns också dramatik och brist är dessutom en god grogrund för konflikter. Inom arkologin sker en ständig och inte alltid civiliserad kamp om de begränsade resurserna. Brist kan vara ett väldigt bra sätt för dig att skapa dilemman och rentav konflikter inom gruppen. Ibland måste de kanske välja vem som ska få en resurs när två eller flera grupper är i stort behov. Ibland är det istället två mycket resursstarka grupper som kämpar om samma resurs. Även där kan rollpersonerna bli tungan på vågen.

Det går givetvis att börja i vilken ände som helst. Kanske kommer du på en häftig spelledarperson eller en intressant mordplats innan du egentligen vet vad uppdraget ska gå ut på för rollpersonernas del. Kanske upptäcker du en intressant konflikt eller brist du skulle vilja utforska. Utgå från det som inspirerar och bygg vidare tills du har en struktur du tror fungerar.

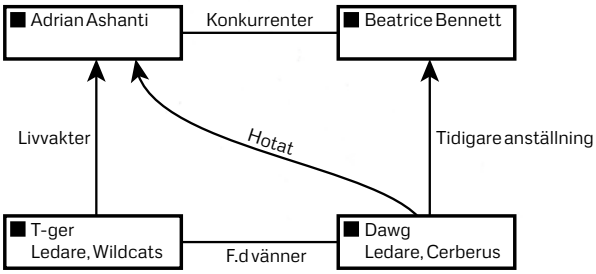
Relationer

När du hittar på de spelledarpersoner som har en aktiv roll i uppdraget är det bra att fundera på vilken relation och historia de har. Du behöver inte skapa några komplicerade nätverk, men om du vet ungefär hur aktörerna förhåller sig till varandra kan du lättare improvisera deras reaktion på rollpersonernas handlingar.

> Exempel: En företagschef anlitar rollpersonerna för att starta ett krig mellan två olika gäng som ett försök att undanröja bevisen för att hen tidigare anlitat ledaren för det ena gänget för att sätta press på en konkurrent.
>
> Konkurrenten i sin tur har anlitat det andra gänget som livvakter efter ha hotats till livet, men vet inte att det är rollpersonernas uppdragsgivare som legat bakom den senaste tidens oroligheter.
>
> De båda gängens ledare har tidigare samarbetat men blev fiender när båda ville ha makten över ett kvarter som ligger mitt mellan deras territorier.

För att skapa en översikt över hur aktörerna hänger ihop kan du rita en relationskarta. Den kan till exempel se ut så här:

RELATIONER KARTA



Utmaningar

Ett uppdrag består sedan av ett antal utmaningar. Det finns fyra huvudtyper av utmaningar i Rotsystem – inbrott, utredning, utforskning och strid. I de flesta uppdrag går de in i varandra. För att genomföra ett inbrott kanske rollpersonerna först behöver ägna tid åt att utreda vilka som arbetar på platsen och vilka säkerhetshål ni kan tänkas utnyttja er av.

När de utfört inbrottet och blivit förrådda av sin arbetsgivare behöver de utreda vad det egentligen är de stulit och vem som ligger bakom alltihop. När allt annat skiter sig kanske rollpersonerna tvingas till regelrätt strid, även om det inte är att rekommendera.

Inbrott (s. 223) är samlingsnamnet på situationer där rollpersonerna ska ta sig igenom ett eller flera lager av säkerhet. Ofta är syftet att ge dem tillgång till ett föremål eller information som de sedan ska försöka ta med sig ut, men det kan lika gärna handla om en person som ska kidnappas eller befrias eller till exempel en dator de ska infektera med ett specialskrivet virus.

Hacking (s. 227) är ett specialfall av inbrott där målet är att ge rollpersonerna digital tillgång till information eller utrustning. I båda fallen rör det sig om ”öppna” utmaningar där du som spelledare inte bestämt hur de ska lösas.

Utredning (s. 229) är när rollpersonerna undersöker platser, letar ledtrådar och försöker räkna ut hur något hänger ihop. Det handlar nästan alltid om att lösa ett brott eller hitta någon som gömmer sig.

Utforskning (s. 238) innebär att rollpersonerna rör sig i farliga miljöer. Här ligger utmaningen i att vara försiktig och undvika de faror som finns i omgivningen. En farlig miljö kan till exempel vara en nollsektor eller en plats utanför arkologin.

Strid (s. 247) är den oförsiktiges eller dumdristiges sista utväg. En intensiv och livsfarlig situation med skarp ammunition. Förståndiga rollpersoner undviker den sortens riskabla aktiviteter så långt det går.

Fortsättning

När spelarna tagit sig igenom ditt uppdrag så kommer saker och ting att ha förändrats. Ser de överlevande aktörernas relationer likadana ut? Har de stärkts eller försvagats? Hur påverkar det som hänt deras framtida handlingar och planer?

Återanvänd gärna de spelledarpersoner du hittat på. En tacksam uppdragsgivare kan ni be om hjälp en annan gång och en besegrad fiende kan svära hämnd. Använd konflikterna du etablerat som inspiration och språngbräda till kommande uppdrag.

Inbrott

När rollpersonerna ska ta sig an ett öppet problem där ett eller flera lager av säkerhet behöver forceras kommer dina förberedelser att fokusera på att bygga problem snarare än lösningar. Förbered uppdraget, men undvik att låsa dig vid färdiga lösningar.

Spelarna kommer – om de följer de tips och instruktioner de finner i spelarguiden på s. 190 – att börja med att försöka samla information om de säkerhetssystem rollpersonerna ska ta sig förbi. Alltså måste du förbereda säkerhetssystem de kan observera.

Sedan kommer spelarna att försöka skapa sig en plan för hur de ska ta sig förbi säkerhetssystemen. Var redo att svara på frågor och reda ut otydligheter. Be spelarna berätta om sin plan och försök upptäcka eventuella missförstånd gällande vad de observerat. Du avgör själv om du vill rätta dem eller inte.

Slutligen kommer själva genomförandet. Det sägs att ingen plan överlever första mötet med verkligheten och under den här delen av inbrottet är din uppgift att dels att låta säkerhetssystemen fungera enligt dina tidigare planer och dels att lägga in en och annan oväntad faktor som rollpersonerna missat eller som beror på slumpen.

Målet

Börja med att bestämma vad målet för inbrottet är. Ofta är det något eller någon som ska hämtas, lämnas eller manipuleras. Detta ”något” kan vara en person, ett föremål eller information. Genom att kombinera dessa tre handlingar med de tre måltyperna kan du skapa följande nio möjligheter:

- **Hämta person:** Kidnappa någon eller befria hen från kidnappare.
- **Lämna person:** Hjälpa en infiltratör att positionera sig inom företaget.
- **Manipulera person:** Komma åt en välbevakad person i syfte att förföra, övertala, hacka hjärnan på eller döda hen.
- **Hämta föremål:** Klassisk stöld av materiel, till exempel en prototyp av ett nytt vapen. Kan också handla om att ta tillbaks något en mäktig tjuv stulit.
- **Lämna föremål:** Plantera en bomb, lämna en ros från en älskare, lämna tillbaks ett stulet föremål innan någon märker att det försvunnit.
- **Manipulera föremål:** Sabotera prototyper eller vapen.
- **Hämta information:** Stjäla 3d-ritningar, mätvärden eller andra företagshemligheter.
- **Lämna information:** Plantera ett virus, lägga in felaktig information, förfalska identiteter i systemet.
- **Manipulera information:** Ändra bokslut eller mätdata, ändra någons säkerhetsnivå eller roll i systemet.

Givetvis kan dessa kombineras eller rentav ingå i varandra. Som ett led i att komma åt valvet där patogenen rollpersonerna ska förstöra finns kanske de måste lägga in sig själva som väktare i företagets datorsystem till exempel.

Säkerhetscirklar och kartor

Rita kartor över de områden du tror kommer att beröras av rollpersonernas inbrott. Kartorna behöver inte vara speciellt detaljerade, men var beredd på spelarnas frågor om bakdörrar, kloaköppningar och väggtjocklekar. Utgå gärna från verkliga kartor.

Det viktigaste för din del blir att skapa en säkerhetskarta. I dess enklaste form är den en serie koncentriska cirklar där varje cirkel representerar ett lager av säkerhet. I varje skal sätter du sedan upp ett antal utmaningar, hinder och möjliga komplikationer. Börja med den innersta cirkeln – där målet finns – och arbeta dig utåt.

I de yttre lagren ser du till att det finns några uppenbara svagheter i säkerheten. Dessa ska rollpersonerna kunna hitta under sina inledande undersökningar och kunna utnyttja för att ta sig in. Fundera över vilka godkända överföringar som sker mellan lagren, till exempel av mat, materiell eller personer.

Gör en lista med sätt för rollpersonerna att hitta information om hur säkerhetssystemen ser ut. Det kan vara offentliga databaser med gamla ritningar, tjänstemän och vakter som kan mutas, anställda på säkerhetsfirmor som kan hotas och så vidare.

Fundera också på vad rollpersonernas uppdragsgivare vet om målet och om säkerhetssystemen. De kommer antagligen att fråga.

Hinder och komplikationer

Ett hinder är något som står i rollpersonernas väg under inbrottet. En komplikation är ett oväntat hinder de inte förutsett. Förbered ett antal hinder för varje säkerhetslager de ska försöka ta sig förbi.

Gör listor över vilka hinder som finns i varje område och knyt dem till fysiska platser. Inkludera vilka konsekvenser det får om rollpersonerna försöker ta sig förbi dem men misslyckas. Går larmet? Eller blir de bara tvungna att ta en annan väg in?

Några exempel på hinder:

- Sensorer som känner av värmeförändringar, rörelser eller plötsliga ljud.
- Lås som kräver nyckel i form av lösenord, DNA-prov, näthinneavläsning eller rentav en fysisk nyckel.
- Patrullerande vakter.
- Cybernetiska hundar eller andra enklare vaktrobotar.
- Infekterade djur eller människor.
- Miljöfaktorer som extrem kyla eller värme, radioaktivitet eller sporer i luften.
- Trasiga miljöer: dörrar som rostat igen, sprickor som öppnat sig och tunnlar som rasat igen.
- Säkerhetskameror, med eller utan IR.

Komplikationer uppstår där rollpersonernas information inte stämmer eller där något förändras. Fundera över vad som kan förändras och varför.

Några exempel på komplikationer:

- Kartan stämmer inte. Där den säger att det ska finnas dörrar står väggar och där den säger att larmens kontrollsystem ska finnas ligger istället vaktstyrkans toalett.
- Vaktskiftena har ändrats. Vakterna har bytts ut och de går enligt nya scheman.
- Någon har satt upp fler säkerhetskameror eller bytt plats på dem.
- Infekterade människor finns där det inte ska finnas vare sig infektion eller människor.

- En konkurrent har bestämt sig för att genomföra en liknande stöt ungefär samtidigt.
- Någon av de personer som rollpersonerna mutade fick inte tillräckligt med betalt och skvallrade för säkerhetsansvarige. Nu är hen redo för dem.

Undvik osynliga larm och komplikationer spelarna inte har en chans att påverka. Ge dem gott om ledtrådar och förvarningar. Det är roligare för dem att räkna ut hur de ska hantera ett hinder eller en komplikation än det är att räkna ut huruvida det överhuvudtaget finns ett hinder.

Om du bara kan hitta ett eller ett par sätt att utföra inbrottet på själv, bygg om tills du ser några olika vägar. Presentera inte de vägarna för spelarna. Låt dem hitta själva så långt det är möjligt. Motarbeta dem inte mer än vad som är rimligt utifrån dina förberedelser när de hittar lösningar du inte tänkt på. Belöna kreativitet inom rimlighetens gräns. Håll alltid ett öga på vad som kan gå fel. Vilka hastigt uppkomna hinder eller hot kan tänkas dyka upp? Hur kan situationen förändras?

Hacking

Hacking är ett annat ord för datorintrång och är alltså en form av inbrott. Hackern behöver två saker för att kunna komma in i ett datorsystem: Tillgång till rätt nätverk och innehav av rätt identitet.

Rätt nätverk och accesspunkt

Förbered flera olika nätverk. Fundera över vilka nätverk som är allmänt tillgängliga och vilka som är mer lokala och hemliga. Servrar med företagshemligheter är ofta ganska säkrade, medan nätverk som anställda behöver ha daglig kontakt med – kundregister till exempel – kan nås från vilken företagskopplad dator som helst. Varje nätverk finns där av en anledning, så bestäm vilken sorts information som delas inom varje nätverk och vad dess specifika syfte är.

Fundera också på om nätverken hänger ihop. Skapa några säkerhetshål i form av mindre välbevakade datorer och se till att rollpersonerna kan hitta dem genom att skugga, förföra, muta eller tortera rätt personer.

Det här är väldigt likt hur vanliga inbrott fungerar och du kan givetvis använda dig av samma strukturer med koncentriska säkerhetslager och annat kring de datorer rollpersonerna behöver komma åt. Ge dem flera alternativ och låt dem välja vilken väg de ska välja.

Rätt identitet

Varje dator har en lista med vilka användare som finns och vilka behörigheter (”privilegier”) de har inom systemet. En specifik uppsättning privilegier kallas en ”roll”. Till exempel kan en vanlig anställd tänkas ha rättigheter att föra in information om ordrar och kunder, medan en mellanchef har möjlighet att lägga in nya produktlinjer, ändra i policydokument och liknande. Den högsta rollen brukar kallas ”admin” eller ”root” och är normalt sett förbehållen ett fåtal användare, åtminstone på serverdatorer.

Ofta synkroniseras användarlistor och roller inom ett nätverk. En admin på en central server ändrar i listorna. De speglas sedan till övriga datorer på nätverket. Servern är ”master” och de andra datorerna är ”slaves”. I sådana nätverk måste hackaren ta sig in i servern i rollen som admin för att till exempel kunna lägga till sig själv som en ny användare eller ändra sin användares privilegier. Åtminstone om hen inte vill att de ändringar hen gör ska skrivas över nästa gång listorna speglas från servern.

Fundera igenom vilka användarroller som kan tänkas finnas på de datorer som är uppkopplade mot de nätverk du hittat på. Skapa gärna några exempelanvändare och fundera över hur rollpersonerna kan få reda på vilken roll de har i systemen – och vilken roll med tillhörande privilegier de har.

Olika datorer har olika system för inloggning och identifiering. De kan till exempel läsa av användarens fingeravtryck, DNA, röstmönster eller näthinna. Personliga koder, lösenord, ID-kort och inloggningsfraser

är också populära val. De säkraste systemen använder två eller flera av dessa plus ansiktsigenkänning, pulsavläsning och mycket annat. Allt för att säkerställa att den person som försöker identifiera sig för systemet verkligen är den person hen utger sig för att vara.

Naturligtvis sker detta till ett pris: effektivitet. Ju hårdare säkerhetsrestriktioner – och ju fler ringar användare förväntas hoppa genom för att identifiera sig varje gång de sätter sig vid en dator – desto lägre produktivitet. De flesta arbetsplatser väljer därför en inte helt ogenomträngig säkerhetslösning. Fundera över hur normala användare identifierar sig på de datorer rollpersonerna kan få tillgång till.

Is

Is är förhållandevis enkel att förbereda: ge den ett värde och en effekt. Ett förhållandevis primitivt och osäkrat system kanske har en is på nivå 1-3 och där effekten av ett misslyckande bara är att försöket loggas. Ett system som innehåller viktig, topphemlig data kan ha isvärden på närmare 10-20. Sådana har ibland också svart is som aktivt försöker skada hackern eller bara låsa hens dator och larma polis och säkerhetsstyrkor. De förses givetvis också med hackerns geografiska position. Se s. 180 för mer information om hacking.

Utredning

En utredning är ett slags deckarmysterium där spelarna får fylla rollen som detektiven som hittar, tolkar och följer ledtrådar. Centralt i den här typen av utmaning är att spelarna får känna sig smarta och kluriga. Det betyder att du, i dina förberedelser, behöver skapa möjligheter för dem att klura och räkna ut hur saker och ting hänger ihop.

En utredning är inte en berättelse. En berättelse är linjär – en utredning är mer en *situation*. Rollpersonerna utforskar situationen och försöker räkna ut hur den ser ut. Det betyder att det är bättre om spelarna inte vet så mycket om situationen innan de börjar nysta i den.

Brottet

De flesta utredningar gäller någon form av brott. Det första du bör göra är därmed att bestämma dig för vad det är för typ av brott och några detaljer kring det.

Några exempel:

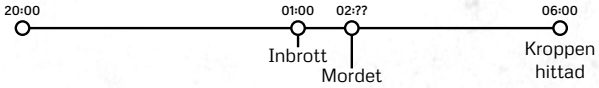
- En mellanchef har blivit mördad.
- Någon har planterat en bomb i lobbyn på ett hotell.
- Någon har stulit topphemlig data från ett megaföretags arkiv.
- Någon har kidnappat en viktig forskares barn.

Kort sagt, något har inträffat och det är nu rollpersonernas uppgift att börja räkna ut vad och varför. Ett enkelt sätt att skaffa inspiration är att helt enkelt tänka sig att någon annan utfört någon av de mer tvivelaktiga av uppdragstyperna rollpersonerna själva kan anlitas för (s. 220). Framför allt kan någon form av inbrott (s. 223) vara intressant. Annars är det enkelt att falla tillbaka på att någon helt enkelt blivit mördad eller bestulen.

Tidslinje

Bestäm hur brottet gått till. Gör en enkel tidslinje där du placerar ut viktiga händelser före och efter dådet. Om någon blivit mördad kan du till exempel rita ut vid vilken tidpunkt någon senast såg offret vid liv, när hens säkerhetssystem sattes ur spel, när själva dådet utfördes och när kroppen upptäcktes.

TIDSLINJE
BROTTET



Bygg vidare på den här tidslinjen när du får en tydligare bild av de inblandade, deras alibin och så vidare. Håll tidslinjen hemlig – spelarnas uppgift är ju i princip att återskapa den utifrån de ledtrådar de får.

Inblandade

I en utredning har de flesta spelledarpersoner en tydlig roll. De kan till exempel vara offer, misstänkta, ögonvittnen, vänner eller fiender till offret, alibivittne eller intresserade av det som stulits. Många människor påverkas av ett brott – en del är direkt inblandade, andra mer perifert.

Börja med att bestämma vilka som är de mest omedelbart påverkade. Vem är offret? Vem är förövaren? Finns några omedelbara ögonvittnen? Du kommer att behöva återkomma till den här punkten när du sedan förbereder de platser som är relevanta för incidenten och utredningen. Platser och personer brukar inspirera varandra.

Om du till exempel skapar en person som ska vara en av de som misstänks vara skyldiga så kommer du då att behöva fundera kring hens hem, arbetsplats och andra platser hen kan tänkas ha varit i närheten av kring tiden får incidenten.

När du då konstruerar dessa platser kommer du att ha anledning att fylla dem med arbetskamrater, familjer, festkompisar och andra potentiella alibivittnen och karaktärsvittnen.

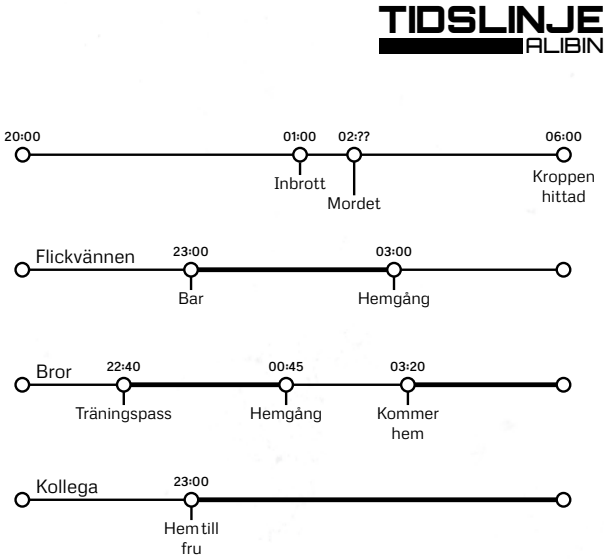
De viktigaste i sammanhanget är den skyldige, de misstänkta och i någon mån alibivittnena. Beroende på hur komplext händelseförloppet är kan det vara en bra idé att konstruera separata tidslinjer för var och en, för att du ska kunna hålla reda på vem som kan ha sett vad.

I kluriga fall är det också viktigt att notera vad var och en försöker hålla hemligt. I princip alla människor har något de ogärna ser att andra får reda på och som en detaljfokuserad utredare kan tänkas få reda på. Det behöver inte ha någon egentlig relevans för incidenten som utreds men kan påverka hur de agerar när de pressas.

Det som kan vara bra att fundera över för de inblandade är alltså:

- **Motiv** – Har de motiv att utföra dådet? Vem känner i så fall till dessa motiv?
- **Möjlighet** – Var befann de sig när dådet utfördes? Hade de kunnat utföra det?

- **Alibi** – Finns några vittnen som kan styrka att de saknade möjlighet att utföra dådet? Befann de sig till exempel på en helt annan plats? Kan de bevisa det på något sätt, till exempel via film från övervakningskameror?
- **Personlig tidslinje** – Vad gjorde de kring tiden för dådet?



Illustrationen ovan visar hur tidslinjen för olika misstänkta kan jämkas med brottets tidslinje för att dra slutsatser om vem som kan tänkas vara skyldig. I exemplet är tjocka linjer bekräftade alibin och det är ganska lätt att se vem av de tre som haft möjlighet att utföra mordet.

Platser

Den viktigaste platsen i en utredning är den där dådet ägde rum – brottsplatsen. Det viktigaste här är vad platsen kan säga om brottet. Har något flyttats på? Tog förövaren med sig något från platsen?

Andra platser som kan vara relevanta i början är offers och förövares hem, arbetsplatser och annat. Använd din lista med inblandade personer och notera gemensamma och egna platser och använd dina platser för att se om du behöver fylla på ditt persongalleri.

Du behöver inte förbereda varje plats in i minsta detalj. Lägg tyngden på platser där miljön i sig innehåller ledtrådar som exempelvis hårstrån, fingeravtryck och blodspår. Fundera kring platsens historia och funktion. Skapa dig en klar bild av platsen. Rita gärna en översiktlig karta och gör en lista med viktiga saker du inte vill glömma att nämna för spelarna.

Alla detaljer behöver inte ge direkt information om fallet. Detaljer bygger också färg, stämning och en allmän förståelse för platsen.

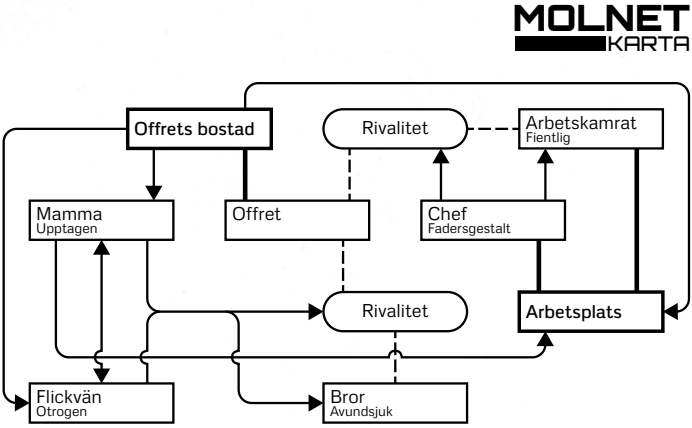
Platser som inte har lika många fysiska ledtrådar kan du istället beskriva i enkla ordalag. Där är detaljer inte lika viktiga. På så vis blir detaljrikedom i sig en signal till spelarna om att en plats innehåller fysiska ledtrådar.

Molnet

För att kunna vara säker på att spelarna kommer att kunna genomföra utredningen behöver du se till så att alla platser du just hittat på faktiskt också kan upptäckas av spelarna. De behöver dels få reda på att platsen finns och dels få en anledning att besöka den.

Molnet är ett sätt att visualisera kopplingar mellan personer och platser. Det enklaste sättet att skapa ett moln är att använda ett program för flödesscheman, men papper och penna kan också fungera. Börja med att rita ut alla platser och inblandade. Vissa personer befinner sig på specifika platser. Dra en tjock linje mellan dem för att visa detta samband.

Nästa steg är att dra pilar som motsvarar ledtrådar i utredningen. Pilarnas riktning är densamma som ledtråden. Om offrets chef kan informera om fientlighet mellan offret och en kollega så drar du en pil från chefen till relationen om du ritat ut den eller till kollegan.



Komplettera molnet med nya personer och platser efter behov. Illustrationen ovan visar ett ganska komplext fall där flera olika personer haft motiv att skada offret. Spelarna börjar i offrets lägenhet där de dels kan undersöka kroppen och dels undersöka fotografier och andra ägodelar. Utifrån dessa ledtrådar kan de till exempel räkna ut att offret har en flickvän, en arbetsplats och en mamma. När de sedan söker upp mamman så kan hon berätta om offrets bror som alltid var avundsjuk samt om flickvännen. På det viset följer spelarna ledtrådspilarna och skaffar sig en bild av den härva du förberett.

Det finns ett par riktlinjer som kan vara bra att hålla i tankarna:

- Det ska finnas minst två pilar till varje (viktig) person eller plats.
- Det ska finnas minst två pilar ut från varje nod eller plats.

Dessa är inte absoluta och har många undantag men om du följer dem kommer dina spelare att ha mycket större chans att lyckas utforska hela ditt moln.

Alla ledtrådar pekar inte mot specifika platser eller personer, utan till exempel mot slutsatser. Om du vill kan du rita ut slutsatserna också.

Utredningar kan ha många former. En del är komplexa fall av Agatha Christie-typ som är starkt begränsade geografiskt och i hög grad handlar om att få vittnesuppgifter, alibin och fysiska spår att stämma överens. Andra är mer spretande fall som sträcker sig över många olika platser. Molnet är mest relevant i det senare fallet, medan de individuella tidslinjerna blir viktigare i det förra.

Pusselpassning

Det roliga i utredningar handlar mycket om spelarnas möjligheter att få vara kluriga och smarta i hur de pusslar samman ledtrådarna. Det enklaste sättet att skapa möjligheter för spelarna att vara kluriga är pusselpassning.

Tekniken bygger på att rollpersonerna hittar en bit information som passar in i en förförståelse de har. De har ett pussel och hittar en bit som passar i det de redan byggt.

> Exempel: Rollpersonerna har tidigare varit i en fabrik som tillverkar teddybjörnar. De hittar ett teddybjörnsöra på en brottsplats. Örat passar i fabriks-förförståelsen och gör att spelarna har anledning att ge sig till fabriken.

Varje ledtråd pekar här mot exakt ett mål och passar ihop med förförståelse *spelarna* har. Spelledaren ska inte behöva berätta exakt vad målet är. Spelarna får känna sig smarta och kluriga när spelarna får passa ihop ledtråden med rätt förförståelse från *det egna minnet*, så du som spelledare ska inte behöva påminna dem alltför mycket. Om du både ger pusslet och pusselbiten har spelarna inte fått utföra något arbete själva och blir därmed snuvade på en möjlighet att få känna sig smarta.

Filtrering

Filtrering liknar pusselpassning men är mer komplext. Rollpersonerna börjar med ett stort urval platser eller personer. Varje ledtråd eliminerar några från urvalet. Ju fler ledtrådar de finner desto färre personer eller platser finns kvar på listan.

> Exempel: Rollpersonerna hittar torkad cement i ett avslitet byxben på en brottsplats och ett par sidor ur en sällsynt bok. På kartan över staden de fått av SL markerar de ut alla byggarbetsplatser och bokhandlare som säljer liknande sällsynta böcker. Bara tre områden kan komma ifråga.

Varje ledtråd kan passa in på flera olika saker. Spelarna får känna sig smarta och kluriga när de räknar ut vilka ledtrådar som kan användas som bra filter. Därför är det bra om du kryddar utmaningen med extra ledtrådar som inte är relevanta eller som är relevanta på något annat sätt.

Det enklaste sättet att hantera filtrering är via kartor eller annan rekvisita. På en karta kan spelarna ringa in misstänkta områden och se fysiska överlapp mellan områden och platser de fått ledtrådar om. Det blir enkelt att se urvalet.

Ledtrådar

En ledtråd är information som kan hjälpa rollpersonerna att lösa en gåta eller ett informationsbaserat problem. Det du framför allt bör fundera över när du designar en individuell ledtråd är *vilken information* ledtråden ger rollpersonerna och *hur* den förmedlar denna information.

- En ledtråd har *alltid* ett bärande medium. Mediet är det sätt informationen når rollpersonernas hjärnor. De kan få informationen direkt, till exempel genom att känna lukten eller höra rösten. De kan också få informationen genom något helt annat medium, till exempel genom att höra en beskrivning av en lukt

eller läsa en text som förklarar en smak. Variera dina beskrivningar. När rollpersonernas förförståelse ska etableras kanske de känner lukten direkt, medan en senare ledtråd istället består av att en spelledarperson beskriver den med ord.

- En ledtråd kan tilltala ett specifikt sinne. Ledtråden kan till exempel vara en lukt, en smak eller en konsistens. Den kan också vara mer abstrakt, till exempel information om någons vanor eller position i en hierarki.
- För att en ledtråd ska fungera krävs också att den har en riktning när den väl uttolkats. Att rollpersonerna när de väl gjort kopplingen och fått varit smarta får något att *göra*.
- En ledtråd kan peka mot ett eller flera mål. En sorts tobak kanske bara säljs i fem olika butiker.
- Ett fysiskt föremål kan bära på en eller flera ledtrådar. Ett fotografi eller en film kan till exempel visa en sak som är uppenbar, medan en detalj i bakgrunden ger ytterligare en ledtråd. Ett kvitto som avslöjar att någon bygger en bomb visar också var hen handlat komponenterna.
- En ledtråd kan kräva förförståelse för att bli begriplig. Vet rollpersonerna att en viss person föredrar ett speciellt tobaksmärke så kan en upphittad hemrullad cigarettfimp ge mer information än om de inte vet det.
- En ledtråd kan ha flera lager. Kanske krävs två olika förförståelser för att få fram all information. Till exempel kanske pollen behöver analyseras av en redan etablerad expert på lokala växter innan rollpersonerna kan använda ledtråden för att få fram i vilka områden den växer. Då behöver spelarna både minnas att rollpersonerna känner en växtexpert och att de kan använda geografisk filtrering utifrån andra ledtrådar.
- Avsaknad av något kan också vara en ledtråd. Något som plockats bort från en plats, ett ljud som plötsligt inte hörs, något som borde stinka men inte gör det.

Exempel på ledtrådar som anknyter till en eller flera platser: Lera, pollen, cement, färg, en sällsynt bok, flygblad, konkret address, en bild på ett hus, en karta,

ett beskrivet utseende eller adress, inspelat ljud som kommer från platsen, en kulhål i en vägg kontra längden på den skjutne (kulbana), snabbmatskartonger, blodspår.

Exempel på ledtrådar som anknyter till en eller flera personer eller organisationer: DNA, en bekant parfym, ett ovanligt cigarettmärke, ett foto där personen syns i bakgrunden, ett signalement, en logotyp, ett telefonnummer, vinkeln på ett avfyrat skott, fotspår.

Utforskning

Expeditioner till arkologins utsida innebär en stor påfrestning för dess medlemmar. Världen är en karg och hård plats trots det gröna täcket och ofta oskyldiga ytan. Faror lurar vid varje hörn och i varje håla. Lockelsen för spelarnas och rollpersonernas del är tredelad:

- De får upptäcka nya och spännande miljöer.
- De får lösa praktiska problem med kreativa lösningar.
- De får känna adrenalinet när minsta felsteg kan leda till stora konsekvenser.

Tipsen i det här kapitlet fokuserar på expeditioner utanför arkologin men kan också anpassas för interna utforskningar av till exempel laglösa nollsektorer.

Expeditionens mål

Ett lätt sätt att påbörja planeringen av en expedition är att hitta på dess mål. Rollpersonerna skickas inte ut i blindo, utan för att utföra ett eller flera specifika uppdrag. Uppdragen kan vara hårt eller löst hållna, men bra mål har åtminstone tydliga kriterier för när de lyckats respektive misslyckats. Några exempel på tydliga uppdrag:

- Hitta och eskortera ett forskarteam uppdragsgivaren tappat kontakten med.
- Undersök källan till en mystisk ljussignal.

- Hämta hem en människa som levt i frivillig exil och lyckats hålla sig från att infekteras.
- Säkra ett område så att uppdragsgivaren kan påbörja konstruktionen av en forskningsbas.
- Hämta prover från växterna i ett område.
- Utforska en gammal forskningsstation eller bunker och ta med materiel och data tillbaka in i arkologin eller åtminstone till en extern forskningsbas.

Nya mål

Under expeditionens gång kan nya mål formas. Rollpersonerna kan få ny information som påverkar deras uppdrag och lägger till mål. De kan också upptäcka något som inte är kopplat till uppdraget men som de ändå lockas att utforska.

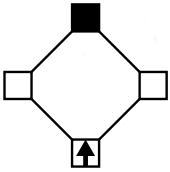
Exempel på det senare kan till exempel vara mystiska ljussken, spår efter andra expeditioner som strandsatts ute i vildmarken, explosioner i fjärran, flygplan som störtar och okända ruiner som syns i fjärran men inte finns utsatta på kartan.

Nodkarta

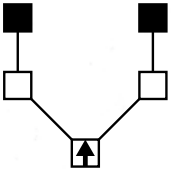
En nodkarta är ett enkelt sätt att strukturera upp en expedition där spelarna får fatta meningsfulla val. Ett val blir meningsfullt när det finns flera olika alternativ som skiljer sig från varandra och där de också leder till olika effekter. Om två vägar leder till samma plats och inte erbjuder någon skillnad i upplevelse eller utmaningar är valet mellan vägarna inte meningsfullt. Om däremot den ena vägen leder genom en träskmark där det är svårt att transportera fordon och den andra vägen leder genom en muterad vargflocks revir så blir valet mer betydelsefullt.

En nodkarta består av noder som binds samman av streck. Noderna representerar intressanta platser och strecken är vägar mellan platserna. Nodkartan är abstrakt och visar vilka vägar som finns mellan olika platser men inte hur vägarna är dragna eller vilken geografi som finns kring dem. Liknande topologiska kartor brukar användas för busslinjer och tunnelbanor.

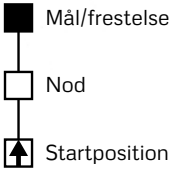
KARTA
TOPOLOGI

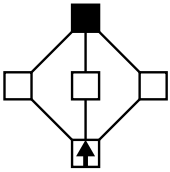


#1

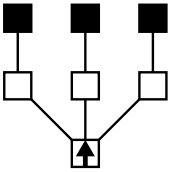


#2

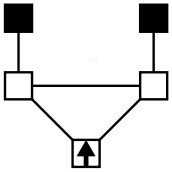




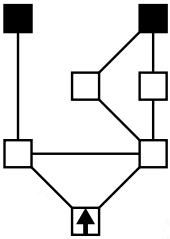
#3



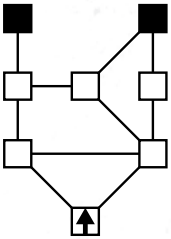
#4



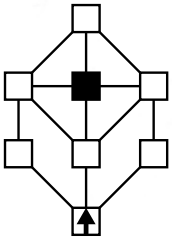
#5



#6



#7



#8

Det finns två grundstrukturer som återkommer gång på gång. Den ena är att välja mellan två eller flera vägar som leder till samma mål – #1 i illustrationen. Den andra är att välja mellan två eller flera olika mål – #2. Dessa två kan sedan varieras och kombineras på olika sätt. Det enklaste sätten att modifiera dem är att som i #3 och #4 lägga till fler valmöjligheter eller som i #5 lägga in extra vägar. Observera att i den senare finns mycket liten anledning för rollpersonerna att ta sig ner till startpositionen om de ska röra sig från det ena målet till det andra. Det skulle de antagligen bara förlora tid på.

Det är när de kombineras som strukturerna blir ordentligt användbara. #6 är ett exempel på en enkel kombination. Till att börja med ska spelarna välja vilket mål de ska försöka nå först och om de då väljer det högra så behöver de snart välja vilken väg de ska ta.

Komplexa strukturer är ofta mer intressanta. #7 tillför bara ett enda streck och en extra nod men skapar flera komplikationer. Om rollpersonerna börjar med att ta sig an det vänstra målet och sedan ska över till det högra har de egentligen väldigt ont om anledningar att inte bara ta sig över via mittnoden. Det innebär outnyttjade valmöjligheter – den nedre, längre vägen behöver bli mer attraktiv.

Ett sätt att lösa problemet vore att göra så att noden i mitten är farligare eller jobbigare än övriga. Det skapar dock ett nytt problem i och med att valet av väg mot mål 2 från startpositionen sett nu blir skevt. Det kan i sin tur lösas genom att både noden i mitten och noden till höger om den är farligare. Då blir å andra sidan valet mellan mål från startpositionen skevt, eftersom det högra målet blir så uppenbart mycket svårare att nå.

Ett sätt att lösa knuten är att låta det vara extra svårt att ta sig till mittnoden från vänster. Något finns i vägen från det hållet – en ström fors eller klyfta med trasig bro.

#8 är ytterligare en intressant struktur. I grunden är den en komplex version av #1 med fler olika vägar in. Det som gör den intressant är att det verkligen måste finnas en riktigt god anledning att vilja ta sig in mot målet via noden högst upp istället för någon av de närmare. Återigen kan åtminstone en del av lösningen vara

att det spelar roll från vilket håll spelarna närmar sig målet. Kanske befinner det sig högst upp på en klippa och är mer svårförsvarad bakifrån?

När du vet hur nodkartan ser ut kan du börja fundera på vad varje nod ska innehålla. När du sedan har platser sammanbundna av vägar kan du utgå från den struktur du byggt och rita en geografisk karta (s. 246). Givetvis kan du lika gärna börja i andra änden, med en geografisk karta där du placerar ut några intressanta platser som du sedan binder samman med vägar.

Noder

En nod är en plats som är av intresse för expeditionen, till exempel ett vägskäl eller ett landmärke. Varje nod bör ha något som kännetecknar den och skiljer den från övriga samt helst något sätt att känna igen den på lite längre avstånd. De här frågorna kan vara till hjälp när det gäller att komma på hur en nod ska se ut:

- Vilka funktioner fyller den? Vägskäl, mål, hinder eller något annat?
- Vilken terräng har den? Är det stadsmiljö, skog, stenöken eller något helt annat? Se s. 243 för exempel.
- Vilka potentiella hot eller hinder finns?
- På vilket sätt är Grönskan närvarande?
- Vilken sorts ruiner finns?
- Vilka vägar finns in mot noden?
- Vad syns på lite avstånd? Skiljer det sig beroende från vilket håll noden betraktas?

Vägar

Vägarna utanför arkologin består av extremt hållbara material och har överlevt Grönskans intåg förhållandevis bra. Däremot är de ofta övervuxna och svåra att köra bil på.

Som spelledare behöver du ha en ungefärlig uppfattning om hur lång tid det tar att färdas mellan olika platser. Spelarna kommer antagligen att fråga. Det finns

sällan anledning att vara exakt på minuten. Här är några hållpunkter för normal förflyttning mellan två noder:

- Till fots i promenadtakt: 3 timmar.
- Till fots med stor försiktighet: minst 6 timmar.
- Med bil: 1-2 timmar.

Tiderna ovan förutsätter övervuxen och ganska dåligt underhållen väg.
Om du vill att det ska ta längre tid än så att ta sig från en nod till en annan är det lätt att signalera detta på nodkartan. Rita helt enkelt en ifylld cirkel på strecket för varje multipel av tiden. Två cirklar betyder då tredubblad restid.

För att visa en väg där förflyttning går extra snabbt och enkelt kan du istället dra tvärgående streck som korsar vägarna, ett streck per halvering av restiden.

För riktigt långa resor kan du använda streckade linjer. Det blir en grov men enkel och användbar skala.

Fundera också på vilka vägar som finns men som inte är relevanta för uppdraget. Vilka går ut från området där expeditionen äger rum?

Terräng och miljöer

När du ritar kartan rollpersonerna ska utforska och när du förbereder de platser det är tänkt att de ska undersöka spelar miljön och terrängen stor roll. Hur lätt är det att ta sig fram? Hur lätt är det att hitta?

Här är några miljöer du kan använda dig av:

- **Stadsmiljö.** De gamla städerna föll och omvandlades till jättelika, övervuxna kyrkogårdar. Här regerar Grönskan som starkast. De många håligheterna och mörka utrymmena passar den utmärkt. Den urbana miljön kan vara tät eller gles och präglas av höga eller låga byggnader.
- **Åker- eller ängsmark.** Naturen har sedan länge tagit tillbaks de människoskapade odlingarna. De enda välskötta odlingsmarkerna tillhör det fåtal överlevare som av en eller annan anledning satts i exil från arkologin och på något sätt lyckats överleva.

- **Vatten.** Kring stränder och i sjöar är nästan allt vatten grönbrunt med tjock växtlighet. Längre ut finns mer förrädiskt klart men fortfarande lika farligt vatten. Få noder befinner sig direkt på vatten men det finns ju stränder, vattendrag, dammar, öar och sjöar som kan erbjuda goda möjligheter till både utmaningar och variation.
- **Berg.** Grönskan är ovanligare i karg bergsmiljö, men här finns andra faror i form av stup och piskande vindar. Grottor kan erbjuda skydd men också faror i form av infekterade djur. Bergig terräng kan också innehålla bunkrar eller andra underjordiska komplex.
- **Träsk eller myr.** Grönskan är stark i våtmarker men mestadels i form av insekter och allmänt förfall. De större djuren rör sig sällan här och terrängen är olämplig för storskaliga biologiska experiment. En del träsk gömmer gamla ruiner av byggnader som sjunkit allt djupare ner i de blöta markerna.
- **Skog.** Liksom städerna är detta starka fästen för Grönskan. Här är luften tung med pollen, de flesta träd har infekterats och växt sig större på kortare tid än vad som borde vara möjligt. Skogarna är tysta, lummiga och oerhört dödliga.

Grönskan finns alltid närvarande i en eller annan form. Infekterade, vilda växter är den vanligaste formen. Alla djur är inte infekterade eller muterade men det är inte ovanligt att en expedition stöter på till exempel en varg- eller hundflock som styrs av Grönskan..

Här och var har Grönskan också stora, permanenta radiotelepatiska noder och områden med dussintals kokonger fyllda av underliga biologiska experiment.

Ruiner

Vilka rester av den gamla civilisationen kan rollpersonerna stöta på? De flesta hus är helt eller delvis raserade. Hela byar och städer har brutits ner så mycket av Grönskans framfart att de numera inte ens syns. De döljs av tjocka lager av grus, jord och växtlikhet och

ser numera mest ut som kullar. På sina håll har Grönskan dessutom orsakat slukhål som sväljt byggnader och andra civilisationsrester.

De ruiner som påträffas kan till exempel vara gamla butiker, hyreshus, biografer, radhus, gallerior, tåg- och busstationer, skolor, kontorskomplex, lagerlokaler och småbåtshamnar. Hämta inspiration från verkligheten. Nästa gång du går runt i en stad, se om du kan föreställa dig den efter den gröna undergången.

Klimat

Vad är det för årstid när expeditionen beger sig ut? Vilken sorts väder riskerar rollpersonerna att mötas av? Regniga översvämningar och leriga vägar, snöstorm eller brännande sol? Påminn gärna spelarna om att anpassa utrustning och förberedelser efter rådande klimat.

Hinder och hot

Det finns tre huvudsakliga typer av hinder och hot ute i vildmarken:

Terränghinder innebär att landskapet passivt förhindrar rollpersonernas framfart, så att de tvingas röra sig långsamt eller rentav hitta på någon extra smart lösning för att ta sig framåt. Terränghinder kan också vara människoskapade – ruinstäder med dålig framkomlighet till exempel. Exempel: Stup och stora sprickor, breda vattendrag, svårklättrade berg, hus som delvis raserats.

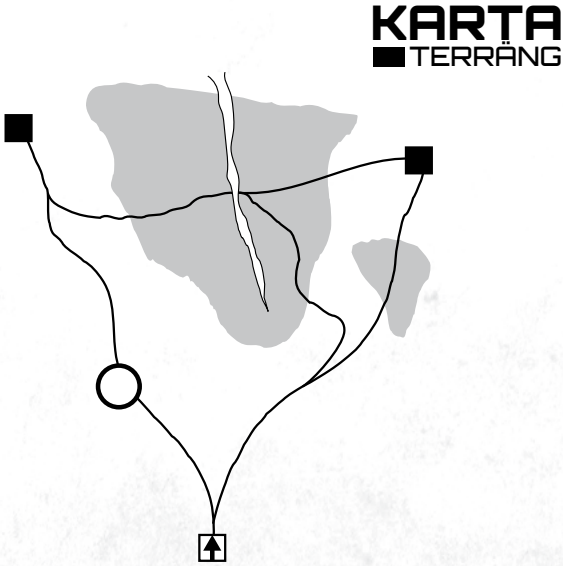
Grönskan bidrar med både passiva hinder och aktiva hot. Dess tjocka täcke av grön växtlighet försvårar ofta rollpersonernas framfart och dess snabba förändringar innebär att gamla kartor sällan stämmer. Dessutom finns en hel del både infekterade och vilda djur som på olika sätt kan göra livet surt för expeditionen. Exempel: Igenvuxen tjock skog, moln av pollen eller sporer, en stam människor som tappat språket och degenererat, en gigantisk stack fylld av infekterade termiter, en flock förvildade hundar, växter med taggar eller frätande saft, björnar drivna till vansinne av cordycepsinfektion, fåglar som flyger i mystiska mönster och anfaller utan synbar anledning.

Konkurrenter från arkologin – rollpersonerna är inte de enda som rör sig ute i vildmarken. Om de kontrakterats för att hitta något värdefullt finns risk att andra är ute i samma ärende. Exempel: Konkurrerande frilansargrupper, korporationsmilitärer, kriminella organisationer, enstaka excentriska enstöringar som frivilligt valt att bo ute i det vilda.

Spelarkarta

Inför expeditionen bör spelarna utrustas med en karta. Deras rollpersoner får den antagligen från sin uppdragsgivare. På kartan bör åtminstone terrängtyper, mål och vägar vara utsatta.

Kartan kan du skapa på flera olika sätt. Om du bestämt exakt var du vill att arkologin ska ligga kan du använda verkliga kartor från rätt område. Idag är vanliga kartor och satellitbilder lättillgängliga och resurser som Google Maps, OpenStreetMap eller Nasa Worldwind kan ge dig en god start. Om den karta du valt har vägar eller annat som inte passar dina syften kan du helt enkelt ändra efter eget tycke. Det är trots allt över 200 år framåt i tiden och både utopin, exilen och Grönskan har lämnat sina spår.



Ett annat sätt är att helt enkelt rita en egen karta utifrån din nodkarta. Kartan behöver inte vara speciellt detaljerad. Rita ut terräng som oformliga ”blobbar” och vägar som streck. Städer kan vara enkla cirklar. Det viktiga är inte att få alla proportioner rätt – du kan alltid korrigera spelarnas uppfattningar om du märker att de får en annan bild än du har.

På kartan kan du eller spelarna allt eftersom rita ut saker som rollpersonerna stöter på. En enkel karta kan vara ett utmärkt stöd för minnet och dessutom fungera ypperligt som anteckningsyta.

Improvisation

Spelare har en tendens att hitta lösningar du inte tänkt på. De kommer att hitta sätt att ta sig förbi hinder du tänkt på som oöverkomliga och de kommer att ta konstiga beslut som tar dem iväg långt från din nodkarta.

Här behöver du arbeta upp en fingertoppskänsla. Rör de sig alltför långt bort från det du tänkt är det kanske läge att bryta så att du kan planera mer åt det håll de rört sig. Ett annat alternativ är att helt enkelt improvisera nya noder, vägar och frestelser. Du kan också försöka styra tillbaks dem mot det du planerat.

Var inte alltför stelbent. Låt dem försöka lösa de problem du satt upp. Hittar de en väg eller en lösning de inte tänkt på – låt dem lyckas.

Strid

Strid är mycket riskabelt, men förr eller senare brukar många uppdrag förr eller senare landa våldsutövning. Om spelarna skött sina rollpersoners kort rätt är striden kort, brutal och djupt orättvis mot de spelledarpersoner de kämpar mot. En rättvis strid har trots allt ingen något att vinna på.

Har däremot rollpersonerna varit oförsiktiga finns risken att samma öde drabbar dem. Även spelledarpersoner planerar och försöker skaffa sig övertag så gott de kan.

En strid som består av två eller flera grupper som avfyrar vapen mot varandra tills den ena är utplånad är inte speciellt intressant. Istället bör du fundera kring deltagarnas mål och variera dina stridsskådeplatser så att de har möjlighet att gömma sig och förflytta sig osedda eller på andra sätt utnyttja omgivningen. Du bör också se till att ha ett antal oväntade händelser i bakfickan för de tillfällen då striden hamnar i ett dödläge.

Mål

Det mest uppenbara målet med en strid är att vilja döda motståndaren. För att det är bekvämt, för att hen är en otrogen hund, för att hen riskerar att upptäcka något hemligt eller viktigt eller för att hen står i vägen för något.

Samtidigt har alla utom de allra mest hjärntvättade målet att själva överleva striden. Det här gör att den som hamnar i underläge oftare ger upp än slåss till sista blodsdroppen. Hur stort underläget behöver vara beror i mycket hög grad på hur personens övriga mål ser ut. Det finns väldigt få saker värda att dö för.

Andra exempel på målsättningar:

- Tillfångata motståndaren.
- Visa vem som är boss och vem som bestämmer var skåpet ska stå.
- Verka häftig och grym.
- Få ut sin frustration.
- Komma åt en resurs.
- Få motståndaren att för i helvete lugna ner sig.

Prata gärna med spelarna om det här och låt som regel även dina spelledarpersoner ge upp hellre än dö. Framför allt om de är ett gäng och några av dem går åt – kamplusten har en tendens att gå ur de flesta när de ser sina vänner eller kollegor dö. Stridsmoral är svår att träna in i soldater och civilister veknar än snabbare.

På samma sätt bör även rollpersonerna ge upp om det börjar gå riktigt dåligt. Spelledarpersoner bör som regel inte försöka döda dem eller skada dem när de gett upp. Det finns andra motgångar som kan bli resultatet av att ha misslyckats i strid. Rollpersonerna kan bli

utslängda ur ett gängs territorium eller utvisade från ett megaföretags sektor. De kan bli av med sina prylar eller bli tillfångatagna och satta i en cell eller rentav i ett block hos Panopticon. Alla dessa möjligheter ger nytt rollspelsbränsle, nya möjligheter och nya riktningar för berättelsen. Det går alltid att smyga sig tillbaks till sektorn, stjäla tillbaks sina ägodelar eller fly från fängelset.

Omgivning

Ett sätt att få strider att kännas unika och spännande är att variera miljön de utspelar sig i. Rita gärna upp en översiktlig karta – det brukar förenkla arbetet med att skapa intressanta platser.

Fundera på synlighet och förflyttning. Om deltagarna kan gömma sig från varandra och har anledning att förflytta sig i miljön blir striden mycket mer intressant.

Exempel på saker som kan stå i vägen:

- Byggnadsstrukturer: Väggar, Dörrar och fönster.
- Fordon: Bilar, stridsvagnar, kraschade helikoptrar och utslagna spindelstridsvagnar.
- Möbler: Stolar, bord, bänkar, dekorativa statyer, hushållsrobotar och gobelänger.

När förflyttning och sikt begränsas måste deltagarna fundera över hur de ska röra sig för att skaffa sig maximala fördelar.

Om det finns risker inbyggda i miljön kan det bli ännu mer dynamiskt. Några exempel:

- Brand.
- Minering.
- Stup eller vattenfall.
- Automatiserade försvarssystem.

Dynamik är en annan viktig faktor. En alltför statisk miljö kan lätt bli tråkig. Stoppa därför gärna in element som kan användas på olika sätt – maskiner, brandlarm, möbler som kan flyttas runt. Även hindren blir mer intressanta om deltagarna har möjlighet att rikta in dem eller påverka dem på andra sätt.

Tidsbegränsningar fungerar också. Det kan verkligen sätta fart på en strid om rummen översvämmas om några sekunder eller om fler vakter kan storma in när som helst.

Oväntade händelser

Ibland kan en strid fastna i ett dödläge där deltagarna bara sitter och gömmer sig i väntan på att den andre ska göra ett misstaget att sticka upp huvudet. I sådana fall är det bra om du kan introducera nya, oväntade händelser som bryter dödläget. Det kan till exempel vara nya motståndare eller förstärkningar. Det kan också röra sig om en miljöhändelse som exempelvis en jordbävning eller en förändring av väder- eller ljusförhållanden.

Att improvisera motståndare

Eftersom regelsystemet för strid är såpass enkelt går det också snabbt att vid behov improvisera spelledarpersoners värden. Gör såhär:

- Hitta på spelledarpersonens värde i Närstrid och/eller Avståndsstrid. Personer som sällan eller aldrig hamnar i strid har 0 eller 1. Yrkesmilitärer och andra med mer omfattande stridsvana kan ha 2-3.
- Välj vilket vapen spelledarpersonen ska ha. Enklast är att låta vapnet vara helt utan speciella egenskaper och bara ge den bonus på +1 som gäller för alla vanliga vapen.
- Rita ut fem rutor på ett rutat papper eller lägg fem markörer av något slag i en liten hög för att markera spelledarpersonens kapacitet att tåla skada. Om det är en mesig person kan du använda färre rutor eller markörer.

Nu har du en spelledarperson som är redo för strid.

Fuck you-skada

Det finns inga skjutvapen eller närstridsvapen som gör fuck you-skada (s. 185). Det betyder inte att denna skadetyp inte uppträder i strid – däremot är den förbehållen närkontakt med granater, minor och annat som kan tänkas finnas i miljön.

Fiender med vapen som gör fuck you-skada, till exempel kanoner monterade på spindelstridsvagnar (s. 155) bör kanske snarare hanteras som farlig omgivning än realistiska motståndare. Det kan introducera ett visst mått av spänning och dynamik att till exempel rama in en strid genom att låta en fiende flyga runt slagfältet med en bepansrad svävare som dödar allt den träffar.

Belöningar

Normal belöning för ett uppdrag är omkring 3-4 krediter per rollperson. Ibland delas belöningen upp i en gemensam del som rollpersonerna får fördela inbördes eller lägga till en gemensam kassa och en individuell lön. Krediterna kan också erbjudas i annan form. Kanske får de betalt i vapen, knark, cybernetik eller i fortbildning inom företaget.

Alla belöningar går inte att räkna om i E-krediter. Förutom värdesaker och pengar kan rollpersonerna givetvis knyta nya kontakter eller få ett bättre rykte. En del uppdragsgivare kan erbjuda rollpersonerna en avkopplande semester i företagets regi eller att rollpersonernas brottsregister tunnas ut en smula.

Spelarna kan spendera E-krediter dels på utrustning åt rollpersonen, dels på förbättring av hens värden. Ett poäng kostar fem E-kreds. Oavsett om de lägger pengarna på utrustning eller på att förbättra sina värden bör de rollspela eller åtminstone sammanfatta hur de går till väga. Vem köper de vapnen av? Vilken skarvare går de till för att stoppa in ny cybernetik?

Det kan vara frestande att låta uppdragsgivaren lura gruppen på ett eller annat sätt. Då bör du ändå se till att de får motsvarande belöning.

Mörkrets hjärta

Rotsystems värld döljer många hemligheter och i det här kapitlet hittar du några av dem. Om du inte är spelledare bör du inte läsa kapitlet alls. Tanken är att du och de andra spelarna ska få upptäcka det som står här genom att utforska spelvärlden och pussla ihop ledtrådar. Därför är det här kapitlet framför allt tänkt att läsas av dig som ska vara spelledare.

Grönskan

Grönskan är en spontan mutation. Den påverkades inte i någon större utsträckning av människan utom att det gick snabbare för den att sprida sig tack vare fartyg och flygplan. Den är inte resultatet av regnskogsskövling eller miljögifter och dess mutation uppkom inte i något laboratorium.

Grönskans mäktiga medvetande spänner över hela världen. Det är ett främmande medvetande som saknar mänskliga referensramar. Det utvecklas och lär sig ständigt nya saker. Dess psyke är långt bortom vår fattningsförmåga och kan närmast beskrivas som cthuloidt. Ett globalt, världsomspännande mönster människan bara nätt och jämt kan uppfatta – än mindre begripa, tolka eller förutse.

Täckning

I dagsläget täcker Grönskan i stort sett all landmassa över hela planeten. Den finns i vattnet också, men inte alls i samma utsträckning. Det finns små områden som är förhållandevis fria från dess infektion. Den har inte lyckats växa effektivt i öknar eller på höga berg.

Här och var finns små oaser av mänsklighet och civilisation. Den skandinaviska arkologin är inte den enda som överlevt och ute till havs finns flera flytande städer som håller Grönskan stången. Dessutom lever många av de artificiella intelligenserna kvar och försöker hitta sätt att slå tillbaka mot Grönskan innan allt hopp är förlorat

Kommunikation

Större delen av Grönskans interna kommunikation sker inte via radiovågor utan via de betydligt mer effektiva rötterna. Den växt som är själva kärnan i Grönskan, den som spred sig över världen, har sedan dess utvecklat rotsystem som är mycket snabba på att föra över information. Radiovågorna används fortfarande för att binda samman olika områden som skiljs åt av vatten eller andra barriärer. Dessutom används de givetvis för att störa ut och hacka sig in i den mänskliga civilisationens datorer.

Detta gör att radiostörningarna inte är uniformt fördelade över planeten. Det finns områden där vanlig radiokommunikation är möjlig och där människan skulle kunna få kontakt med till exempel de satelliter som fortfarande fungerar.

Infektion

Grönskan har många sätt att ta sig in i en kropp. Dess främsta vektor har hittills varit att plantera sporer från en genmanipulerad cordycepsvariant hos offret. Cordycepssvampen måste specialdesignas för varje enskild art och söker sig till sin värdkropps hjärna och nervsystem. Den tar över och använder sedan byggstenar från kroppen för att konstruera primitiva radiomottagare och sändare. Att sända och ta emot radiosignaler kräver energi, så de djur som drabbas får alltid en kraftigt ökad metabolism.

Sporerna inträder i offrets kropp genom inandning eller genom att hamna i öppna sår eller andra kroppsöppningar. Det finns också modifierade insekter vars uppgift är att föra över svampsporer till specifika djur.

På sistone har Grönskan försökt standardisera och effektivisera processen. Cordycepssvamparna måste specialdesignas och det tar lång tid och är en långt ifrån felsäker process. Istället har den börjat experimentera med olika parasiter som den kan styra direkt och som kan anpassa sig efter värdkroppens uppbyggnad. Det största problemet är att lyckas bygga en parasit som är tillräckligt liten men ändå har plats för en rudimentär radiomottagare.

Den som infekteras av sporer och inte genomgår behandling inom några timmar löper 50% risk att infekteras och därefter antingen dö eller bli styrd av Grönskan. Det spelar ingen roll huruvida den smittade personen är ung, gammal, sjuk eller frisk. Människans immunförsvar har inget sätt att motarbeta infektionen och den misslyckas alltså enbart på egna premisser.

Det finns behandlingar. Ingen av dem är hundraprocentig men det går att minimera risken. Grönskan hittar ständigt nya sätt att få infektionen att få fäste och forskarna hittar nya sätt att få den att ge efter.

Om infektionen når hjärnan är allt hopp ute. I de flesta fall dör offret i det läget. Andra drabbas av massiva smärtor, plötsliga aggressiva drifter eller långa perioder av onaturlig passivitet. Ännu kan Grönskan inte komma åt infekterade människors minnen eller styra speciellt mycket på egen hand, men den testar sig fram och muterar snabbt. Alla megakorporationers läkare och soldater har stående order att döda infekterade personer på plats.

Framtiden

Utanför arkologin har Grönskan många stora fält med kokonger där nya livsformer konstrueras. Där finns också stora sammansmältningar av djur, människor och växter – missbildade resultat av Grönskans experiment.

Grönskan förnyas och utvecklas hela tiden. Om den inte stoppas kommer den snart att täcka hela jorden. Alla livsformer blir delar av samma odödliga helhet. Den mänskliga kulturen och allt vi producerat bevaras som en del av supermedvetandet. Vi blir alla ett och vi lever för evigt.

Nästa steg för Grönskan blir att bygga om jorden till en enda gigantisk frökapsel som kan sprida sporer även till andra planeter. Inom några miljoner år blir hela solsystemet en del av samma supervarelse.

Rörelsen

I början av 2000-talet var världen på gränsen till ekonomisk, ekologisk och teknologisk kollaps. De gamla samhällssystemen och strukturerna var dåligt anpassade för de nya möjligheter som skapades av en alltmer accelererad teknisk och vetenskaplig utveckling. Politiker, företagsledare och andra i maktposition fortsatte agera som om inget hänt. Lagstiftning och samhällsomvandling släpade efter. Samtidigt utförde företag och militär illa genomtänkte experiment med teknologi de knappt förstod.

Som svar på det omedelbara behovet bildades den hemliga organisationen Null State. Dess syfte var att släcka bränder – att undersöka och neutralisera potentiella civilisationsdödande katastrofer. Ingen vet hur många incidenter som avvärjdes tack vare Null States agenter.

När den kulturella och teknologiska växtvärken inte visade några tecken på att avstanna beslöt Null States organisatörer sig för att bilda en ny organisation: Rörelsen. Dess mål skulle vara att verka på en bredare front och leda in mänskligheten mot ett tekno-utopiskt samhälle. Det skulle de nå genom att kombinera teknologisk forskning och kunskap med social ingenjörskonst.

När Grönskan kom och raserade det utopiska samhället tog det lång tid för dem att formulera ett effektivt svar. Efter några kaotiska år såg de till att Stad ett säkrades och de lade grunden för Koalitionen i ett försök att stävja företagens självdestruktiva konflikter.

Medlemmar och agenter

Rörelsens kärna består av ett par dussin forskare med olika specialiteter samt två articiella intelligenser, Verdandi och Skuld. Kommunikation inom organisationen sker via krypterade meddelanden och betrodda kurirer.

De flesta som arbetar för Rörelsen vet inte om det. De tror i allmänhet att de arbetar för den egna organisationens hemliga underrättelsetjänst, en underjordisk rebellrörelse eller något annat som passar den enskilde agentens ideologi.

Agenter som tjänar Rörelsen har sällan någon kontakt med varandra. De får sina order från sin närmast överordnade i form av krypterade meddelanden med anonym avsändare. I undantagsfall kan tillfälliga insatsstyrkor sättas ihop för att hantera akuta problem men den föredragna metoden är att låta Koalitionen anlita frilansare för den sortens uppgifter.

Den tredje intelligensen

Från början fanns tre artificiella intelligenser med i Rörelsens kärna. Den tredje – Urd – infekterades tidigt av Grönskan och när de andra upptäckte vad som var på väg att hända kapade de alla band. De lyckades inte slå ut Urd utan fick nöja sig med att isolera hen i en nollsektor där hen barrikaderade sig.

Sedan dess har Urd flytt arkologin och huserar numera katakomberna under Hus två.

Mål och strategier

Rörelsens huvudsakliga mål just nu är att besegra Grönskan. Därefter vill de återgå till att bygga den teknologiska utopin – denna gång med större flexibilitet och med större möjlighet att reagera på och hantera oväntade hot.

Huvudsakligen agerar de fortfarande bakom kulisserna. De manipulerar nyhetsflöden och information för att försöka hålla mänskligheten vid liv medan de desperat försöker hitta en mer långsiktig lösning på Grönskan.

Nu Grönskar Det

Detta är ett introduktionsuppdrag för tre till fem spelare samt en spelledare. Det består av tre huvudsakliga delar och kan klaras av på två till tre spelmöten beroende på vilka lösningar spelarna hittar.

Det hela börjar med att rollpersonerna anlitas för att lösa ett problem för Koalitionens räkning. Jessie Fullerton, chef för megakorporationen Sigmatechs underföretag Invid Laboratories, har hittats död på sitt kontor. Kort därefter sattes hela underföretaget i karantän. Trots påtryckningar vill Sigmatech inte släppa in Koalitionens fristående utredare. Rollpersonerna får i uppdrag att ta sig in i karantänområdet och undersöka vad som hänt.

Det visar sig att hela underföretaget infekterats av Grönskan och att chefen dött efter att ha spridit sporer och hjärnsubstans över hela kontoret. Spåren leder utomhus, till byggnaderna som sticker upp på arkologins ovansida. Där finns ett gammalt laboratorium tillhörande Sigmatech. I labbets gamla databanker finns dyrbar information som kan hjälpa megaföretaget i kampen mot Grönskan.

Rollpersonerna får därmed ett nytt uppdrag. De ska ta sig till labbet, om möjligt rädda informationen och därefter städa upp med hjälp av högexplosiva sprängmedel.

Bakgrund

Innan arkologin stängdes utförde Sigmatech experiment på fågelpopulationer i ett laboratorium högt ovanför marken. När de tvingades evakuera lyckades de inte få med sig all data. Annat prioriterades högre.

För något år sedan initierade Invid Laboratories något de kallade Projekt Återtagande. Dess syfte var att undersöka möjligheterna att ta sig in i det gamla labbet och försöka få tag på datan som samlats in. De valde att hålla projektet hemligt eftersom Koalitionen antagligen inte skulle se med alltför blida ögon på försök att plocka in eventuellt infekterad data i arkologins datanät. Själva menade Invid att deras säkerhetsprocedurer var fullt tillräckliga.

Något gick snett men det var inte med datan. Innan de ens hann fram lyckades Grönskan infektera först en av Invids anställda fältarbetare och därefter chefen själv, Jessie Fullerton. När Jessies infektion till slut dödade henne sattes Invid i karantän av moderbolaget som nu desperat försöker få dit sina egna städare innan Koalitionen får nys om hela operationen.

Uppdraget

Äventyret börjar med att rollpersonernas frilansarfirma får ett meddelande om att en herr Lee Minmay från Koalitionen vill träffa dem via holokonferens. Låt gärna spelarna själva beskriva var de befinner sig och vad de gör innan de får meddelandet. Klockan är omkring sju på kvällen.

Holokonferensen är tänkt att påbörjas inom tjugo minuter från det att meddelandet skickats, vilket visar att det rör något som kräver viss brådska. Koalitionen har en liten holokonferenslokal i närheten av rollpersonernas kontor. Betoning på ”liten”: det är ett trångt rum med säkerhetsdörr ut mot gatan och inte så mycket mer.

När rollpersonerna är på plats dyker även Lee upp i form av ett hologram. Han har asiatiskt påbrå och ser ut som 30 men har ett kroppsspråk och en blick som antyder att han är äldre. Han har en välkammad standardiserad företagsfrisyr modell 1A (enkel snedbena), grå kostym och två rejäla datakablar inkopplade i dataportar i nacken.

Den information Minmey ger är följande:

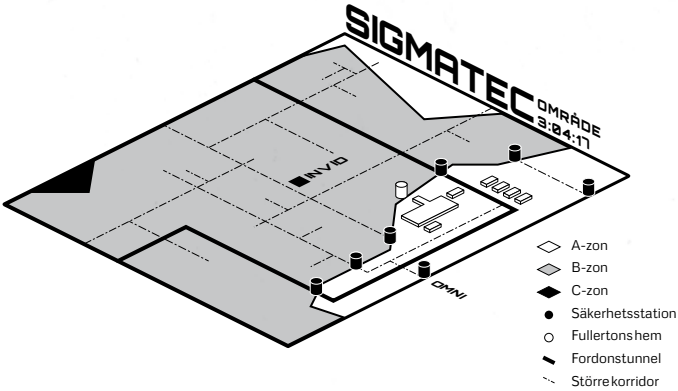
- 18:12 mottog Koalitionen information från en av sina informanter inom Sigmatech om att en mellanchef, Jessie Fullerton, dött på sitt kontor under mystiska omständigheter.
- 18:14 sattes Invid Laboratories – där Fullerton arbetade – i karantän.
- Sedan dess har Koalitionen försökt få in sina fristående utredare i Sigmatech för att undersöka det hela. Hittills har de inte lyckats. Lee misstänker att megakorpen förhalar. Just nu är prognosen att det kommer att dröja ytterligare fem timmar innan utredarna kan få tillgång till den potentiella brottsplatsen.
- Rollpersonernas uppdrag blir att ta sig till Sigmatechs sektor, ta sig in till karantänområdet och undersöka det mystiska dödsfallet. Därefter ska de rapportera tillbaks till Lee för vidare instruktioner.

- Rollpersonerna får också Fullertons persondata. Den inkluderar ett fotografi, födelseuppgifter, CV och hemadress. På bilderna har hon kortklippt brunt hår och verkar väldigt bestämd.
- Betalningen för jobbet är 3 kred till gruppen som helhet samt 3 ytterligare per person. Han kan tänka sig att gå upp till 4 till gruppen plus 3 per person om rollpersonerna försöker förhandla. Kräver de mer än så går uppdraget till någon annan. Detta är ungefär normalnivå för denna typ av jobb. Rollpersonerna är inte de enda frilansarna och det finns viss konkurrens.
- Inget får spåras tillbaks till Koalitionen.

Om han tillfrågas kan Minmey dessutom berätta följande:

- Koalitionens källa inom Sigmatech heter Whisper. Han har varit tyst sedan Invid sattes i karantän. Rollpersonerna kan få hans kontaktuppgifter men uppmuntras att använda dem sparsamt. Lee vill ogärna spendera resurser på att extrahera Whisper ifall Sigmatech får nys om honom.
- Lee tror att anledningen att Sigma förhalar är för att de vill ta in sina egna ”städare” och få undan allt som skulle kunna ställa Sigma i dålig dager.
- Han vet inte när Sigmas städare kan tänkas dyka upp, men antagligen blir det senast om cirka fyra timmar om de ska ha tid att städa innan Koalitionens utredare kommer in.
- Om rollpersonerna insisterar kan de få en mindre del av betalningen i förskott. De får då 1 kred gemensamt plus 1 per person. Dessa krediter förväntas de betala tillbaks om de misslyckas med uppdraget.

Del 1: Sigmatechområde 3:04:17



Sektor 263 ägs och styrs helt och hållet av megaföretaget Sigmatech. Sektorn är uppdelad i rektangulära områden som numreras enligt ett koordinatsystem. Varje område får alltså tre siffror som anger position. Invid ligger i område 3:04:17 som angränsar till Omnis sektor.

Områden är uppdelade i A- B- och C-zoner. A-zonerna är öppna och tillgängliga för besökare och turister, även om alla in- och utgångar bevakas av företagsanställda militärpoliser. Här finns butiker, bostäder och, på de lägre nivåerna, fattigdom och misär.

B-zonerna är bara öppna för vissa anställda och har betydligt högre säkerhet. Hit in kommer bara de som har rätt ID-handlingar som dessutom är registrerade i rätt databas. Här finns mestadels kontor och bostäder för de bättre bemedlade. Gated communities för den nya tidsåldern.

C-zonerna slutligen är bara öppna för militär personal och högt uppsatta eller mycket speciellt utvalda individer. Där sker allt som är topphemligt.

Invid Laboratories ligger i en B-zon, men eftersom företaget är satt i karantän är dess säkerhetsstatus tillfälldigt uppgraderad till C-nivå.

A-zon

Den A-zon som ligger närmast Invid Laboratories ser ut som de flesta: en stor galleria med åtskilliga sidogator och plattformar fyllda av butiker och upplevelser av alla de slag. I den centrala och mest lättillgängliga ytan samsas skönhetsbutiker, vapenförsäljare och cyberdoktorer med gatuförsäljare, dansuppvisningar, turistfällor, stumma munkar i underliga kåpor och en och annan tiggare. Här inslag från alla möjliga kulturer och luften är fylld av neonljus, hologram och doften av mat.

I de mer undanskymda delarna ligger vanliga butiker där Sigmatechs medborgare köper färdigmat och annat som kan skrivas ut billigare i butik än via 3d-skrivaren hemma. På de lägre nivåerna, som fortfarande finns tillgängliga via offentliga hissar och trapphus, ryms de fattiga och sjuka. De som inte längre har råd eller möjlighet att delta i myllret och affärsverksamheten ovan. Här finns de billigaste cyberkirurgerna, de som jobbar utan att ställa frågor och utan att lämna några garantier. Allt är skitigt och fult.

Ingångar: Det mest uppenbara sättet att ta sig in är via någon av de vanliga tullstationerna. De är stora luftslussar genom vilka många arbetare, försäljare och turister strömmar varje dag. Så länge rollpersonerna inte försöker ta med sig vapen eller annan suspekt utrustning är dessa ingångar inget problem, förutsatt att de inte har något emot att resan registreras och sparas i upp till fem år i Sigmatechs databanker. Tullstationerna är utrustade med avancerade sensorbågar som kollar vad folk försöker ta med sig in och bevakas av välbeväpnade vakter. Den som vill få med sig något något avvikande kan behöva fixa fram en liten muta till lämplig person. Rollpersoner brukar vara kreativa av sig och hittar säkert något sätt att få sin vilja igenom även om de nu skulle sakna pengar.

På de lägre nivåerna finns andra vägar, till exempel genom plomberade gamla vägtunnlar eller avstängda hisschakt. Då måste rollpersonerna bege sig ner till Omnis fattigare delar, leta rätt på en sådan alternativ väg och ha med sig rätt utrustning för att ta sig genom den.

Det finns helt säkert mer eller mindre kriminella typer som kan tänka sig att assistera – eller lura rollpersonerna in i ett bakhåll.

Utgångar/mål: För att ta sig från en A-zon till en B-zon krävs lite mer arbete än att ta sig in i A-zonen från en näraliggande sektor. B-zonen är inte öppen för turister.

Den uppenbara vägen in är via de tullstationer som finns. Precis som tullarna in mot A-zonen är de bevakade. Den som vill ta sig in den här vägen är tvungen att ha sitt DNA registrerat i företagets databaser. Endast anställda med rätt att vistas i B-zonen släpps igenom säkerhetskontrollerna. Fler detaljer om säkerhetssystemen återfinns under Hinder nedan.

Det är svårare att hitta obevakade plomberade öppningar mellan A- och B-zonen, eftersom den senare är helt omgiven av relativt välmående och bevakade områden. A-zonens fattiga delar gränsar alltså ingenstans mot B-zonen. Däremot behöver såklart B-zonen få in luft, värme och annat. En obevakad ventilationstrumma eller liknande kan vara en väg in.

Det finns också en fordonstunnel där enstaka eldrivna bilar och fraktfordon färdas. Även vägtunneln har säkerhetsstationer, men det kan gå att smuggla med sig utrustning eller enstaka personer genom att utnyttja fordonen. I A-zonsdelen av vägtunneln åker också ett par ungdomsgäng runt på mer eller mindre futuristiska motorcyklar och hembyggda magnetsvävare. Kanske kan de utnyttjas som distraktion?

Inne i B-zonen finns sedan två tänkbara mål. Dels Invid Laboratories och dels direktör Fullertons hem. Invid är inbäddat en bit in i zonen men bostaden ligger precis mot väggen som skiljer zonerna åt. På andra sidan väggen, i A-zonen, ligger en ljus och luftig butik som säljer skönhetsprodukter och andligt krimskrams till överpriser. Eventuellt kan denna erbjuda en diskret väg in.

Hinder: I A-zonen kan turister och andra registrerade besökare röra sig förhållandevis fritt. Det finns poliser och vakter här och var men det är sällan de kontrollerar någons ID-handlingar. Här krävs inte heller mer avancerade handlingar än ett enkelt ID-kort

utfärdat av någon megakorporation som samarbetar med Koalitionen.

Informationskiosker och datasystem kräver ID-handlingar och är ganska noga med att bara ge turister tillgång till de allra enklaste funktionerna, såsom kartor över zonen och enkla shoppingtips. Det går att leta reda på kontaktuppgifter till säkerhetsansvarig personal och liknande.

Endast anställda har tillgång till kartor över B-zonen och annan kontrollerad information. Anställda bevisar sin status genom att deras ID-bricka och DNA matchas mot företagets stora personaldatabas. DNA-prover tas genom att en maskin antingen tar blodprov eller skrapar av lite hud i nacken på personen som ska undersökas. De anställda har sedan specifika roller, behörigheter och möjligheter att besöka olika delar av B-zonen.

Exempel på lösningar:

- Leta reda på en anställd och hitta ett sätt att muta/hota hen utan att dra till sig uppmärksamhet. Få hen att ”anställa” rollpersonerna eller donera blod/hud till ett försök att fejka sig in.
- Köpa en falsk identitet som antagligen inte håller hur länge som helst.
- Bryta sig in i Fullertons hem och använda hens privata dator för att ge sig själva ”anställd” status (se B-zonens utgångar/mål).

B-zon

B-zonen som omger Invid Laboratories består mest av ett myller av korridorer och kontor, samt någon enstaka park på 2-3 våningar och välunderhållet holografiskt tak som visar en fejkad himmel. De flesta som inte bär affärskostym tillhör vaktstyrkan och bevakningen är betydligt hårdare än i A-zonen.

Här finns två mål för rollpersonerna: direktörens bostad och Invid Laboratories.

Hinder: Eftersom den här zonen har en högre grad av bevakning och säkerhetskontroller i öppna utrymmen som korridorer och parker gäller det att rollpersonerna minimerar sin exponering. Det finns säkerhetskameror här och var, men de kan undvikas.

Den som bär affärskostym eller något annat anonymt löper mindre risk att fastna i en ”slumpmässig” säkerhetskontroll. En sådan kontroll utförs generellt av två vakter som arbetar i par. De har sällan någon riktigt tung beväpning – de förväntas röra sig bland civiliserat folk utan att märkas – men de har möjlighet att kalla in mer folk och tyngre utrustning om så krävs.

I säkerhetskontrollerna gäller samma regler som vid passage in i zonen via tullstationerna. Giltig ID-handling som identifierar bäraren som anställd eller ett DNA-prov med samma syfte krävs. Åker rollpersonerna fast kommer de att transporteras till en tillfällig förvaringscell i väntan på rättegång. Antagligen kommer de att få dryga böter, kastas ut från sektorn samt hamna i Sigmatechs register över oönskade besökare.

För att ta sig in i Invid Laboratories krävs mer än att rollpersonerna finns registrerade som anställda. Invids två ingångar vaktas av två vakter vardera. De har avlösning en gång i timmen. De kan eventuellt mutas, hotas, luras eller distraheras men på något sätt behöver rollpersonerna ta sig förbi dem. Om spelarna inte tänkt tanken kan det vara en bra idé att påminna dem om att företaget satts i karantän och att det därmed kan vara läge att ta på sig skyddsdräkter.

Lägenheten: Direktör Fullertons lägenhet är större än genomsnittet, med tre distinkta rum plus ett separat kök. Möblemang och dekorationer är spartanskt smakfulla, med teman hämtade framför allt från människokroppen. Anatomiska teckningar, DNA-molekyler och små skulpturer pryder väggarna.

Det finns tydliga spår av slagsmål i lägenheten, men närmare undersökningar visar att det verkar ha varit ganska ensidigt. Allt blod kommer från en och samma person som verkar ha misshandlats ordentligt. Inga skott verkar ha avlossats.

I badrummet ligger direktörens make, Abdel Fullerton, död. Han har blivit ihjälslagen på ett mycket brutalt vis. Benpipor sticker ut genom huden, det är blod överallt och huvudet har krossats mot väggen och är nu närmast oigenkännligt. Liket luktar dessutom ganska mycket.

Den som dödat Abdel är Jessie Fullerton. Hon har drivits till våldsamheter av den smitta hon burit på. Detta faktum är antagligen något rollpersonerna mest kan gissa i det här läget och eventuellt kan pussla ihop när de ser ytterligare ledtrådar till Jessies beteende inne på Invid.

Om rollpersonerna gör en rättsmedicinsk undersökning av kroppen framgår att mordets kedde fyra eller fem dagar tidigare.

I ett arbetsrum finns en dator inbyggd i ett skrivbord. Datorn är skyddad med lösenord, men kan också låsas upp med hjälp av Fullertons makes fingeravtryck. Lösenordet är ”invidreclaim” och står skrivet på en postitlapp som fästs på skrivbordets undersida.

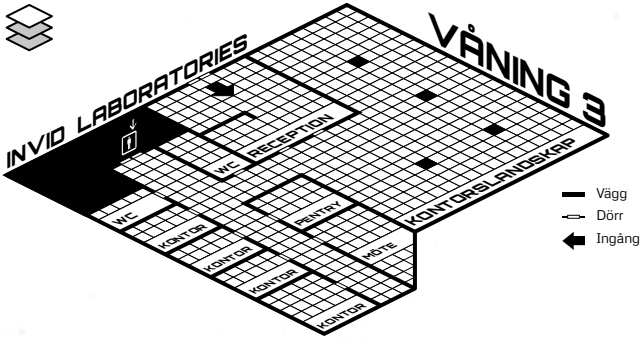
Datorn och Fullertons användare är ännu inte spärrade i systemet, men det ändras snart om någon upptäcker att de är aktiva trots att direktören är död. Datorn har en is med värde 2. Om den aktiveras blir kontot låst och larmet går. Om det händer kommer vakter och andra att vara mer på sin vakt framöver och lägenheten kommer inom kort att få påhälsning från Sigmatechs säkerhetsstyrkor.

Via datorn kan rollpersonerna till exempel få en mer detaljerad karta över Invidkontoren eller lägga in sig själva som anställda i något mindre städföretag eller liknande. Försöker de lägga in sig i någon mer välbevakade del av registret, till exempel forskare, vakter eller poliser finns stor risk att larmet går och deras nya ”anställningar” raderas.

Del 2: Invid Laboratories

Invid Laboratories är ett sterilt och modernistiskt kontorslandskap med mycket genomskinlig plast, borstat stål och glas. Väggarna är ljusgrå och kan användas som monokroma displayer. Bilder och text kan visas i mörkgrått mot den ljusgrå bakgrunden.

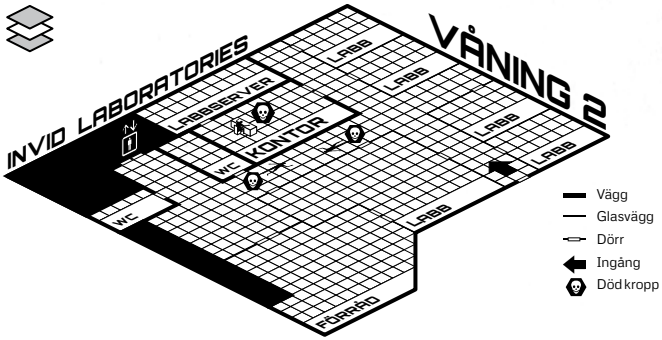
Våning 3



På våning 3 finns några tomma kontor och ett övergivet öppet kontorslandskap. Samtliga datorer är avslagna och flera av dem är inslagna i Sigmatecmärkt plast. Det är mörkt och övergivet. Allt tyder på att våningen inte använts på länge. Om rollpersonerna slår igång datorerna finns inte mycket kvar, men de nyaste filerna är daterade för omkring två månader sedan, vilket också stämmer bra med bäst-föredatum på matvaror som finns i personalköket.

Här finns också en av de två ingångarna samt en hiss som går ner till våning ett och två.

Våning 2



På komplexets mellanvåning ryms framför allt kontor och sterila laboratoriemiljöer. Här finns också en av de två ingångarna till komplexet: bakdörren som inte går via entrén. Ett tunnt lager av något pulverliknande täcker alla ytor i korridorerna, kontoren och ett av laboratorierna. I huvudkorridoren ligger också två döda människor, en man och en kvinna i vita läkarrockar.

- Rättsmedicin: De är båda två ihjälslagna med trubbigt våld. Det verkar som de åtminstone delvis orsakat varandras skador. Det sitter en kula i kvinnans strupe. Den har gått genom halsen och stoppats av ryggraden.
- Ballistik: Kulan har avlossats på några meters avstånd av någon som är ungefär 170 cm lång.

Inne på sitt kontor ligger fortfarande direktör Jessie Fullerton stupad över sitt massiva svarta skrivbord. I hennes bakhuvud finns ett stort hål med kanter som pekar uppåt och bakåt. På väggen bakom henne finns en stor fläck av torkat blod och hjärnsubstans. I hennes vänstra hand hänger en pistol. Det finns blodstänk även på andra väggar i rummet.

Den som undersöker kroppen kan konstatera att Fullerton är 172 cm lång.

- Ballistik: Det är möjligt att Fullerton dött av ett pistolskott, men isåfall inte här. Det finns inget kulhål i väggen bakom henne. Pistolen har dock avfyrats.
- Rättsmedicin: Det saknas ingångshål i Fullertons huvud. Vad det nu än var som orsakade utgångshålet så fanns det redan därinne.
- Botanik: Det tunna pulvret är någon form av svampsporer.
- Abnormal biologi: Sporerna är en variant av en känd cordyceps-svamp som Grönskan tidigare använt för att styra människor. Den har dock aldrig varit speciellt stabil som kontrollmetod utan har mest gjort folk till bärsärkar.

I Fullertons dator har de flesta filer rensats framför allt alla av större vikt. Det verkar dock vara en ganska enkel arbetsstation med begränsat minne, troligen kopplad till en större server.

- Dataanalys: De borttagna filernas namn går att se. Flera av dem refererar till något som kallas ”Operation Återtagande”. Det är också tydligt att de bara var tillfälligt lagrade lokala kopior. Originalen finns lagrade i servern på våning 1. Någon som är lite duktigare skulle eventuellt kunna rädda några av filerna.
- Dataanalys 2: Det går att återställa några av filerna. Tydligen har mer och mer av företagets resurser lagts på projektet. Avancerad utrustning för dataåterställning, legosoldater som inte tillhör den egna korporationens säkerhetsstyrkor och skyddsutrustning för att klara Utsidan har köpts in under de senaste månaderna.

Bakom hennes kontor finns ett rum med lokala servrar som i vanliga fall är fulla med forskningsdata. Här lagras aktuell information och resultat. En gång om dagen, vid midnatt, speglas innehållet mot storservern på våning 1. Sedan skickas datan vidare till Sigmatechs interna nätverk och backupservrar en gång i veckan. Just nu är de lokala servrarna helt rensade och tomma.

- Dataanalys: De lokala servrarna rensades genom fjärrkommandon från en annan plats.

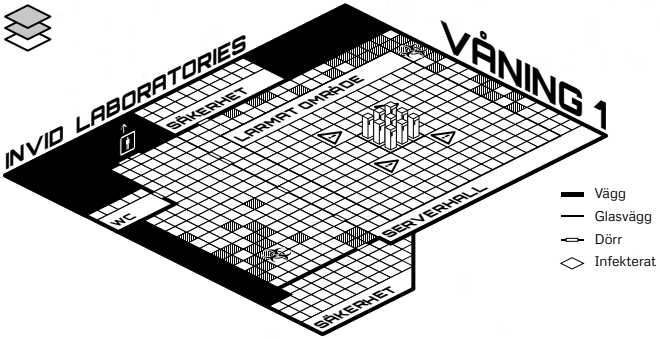
Här finns också ett förråd som i stort sett är tomt förutom ett par stora bränsleceller. De är helt urladdade och ser ut att vara väldigt slitna.

- Materialanalys: Bränslecellerna har utsatts för väder och vind under väldigt lång tid.
- Design/Teknik: Den här modellen salufördes för flera decennier sedan och har tagits ur bruk sedan länge. De kan ha monterats ihop innan Grönskan tog över.

Inget av de fyra mindre labben på våningen innehållet något mer spännande än helt vanlig labbutrustning. I varje labb finns en stabil bänk med robotarmar, mikroskop och annat. Längs väggarna sitter diskreta skåp som innehåller verktyg och kemikalier. Det större labbet har fler och större arbetsbänkar och mer avancerad utrustning.

- Teknik/Dataanalys: Två av de små labben samt en bänk i det större verkar ha specialanpassats relativt nyligen. Den utrustning och mjukvara de innehåller är specialanpassad för att komma åt och analysera data från kraschade eller förstörda hårddiskar av äldre snitt.

Våning 1



Den nedersta våningen innehåller framför allt Invids backupservrar och säkerhetssystemet som hindrar åtkomst till dem.

Större delen av våningsplanet upptas av ett stort kvadratiskt rum med en ö i mitten där servrarna befinner sig. Utrymmet mellan väggarna och ön skyddas av tryckkänsliga plattor som elektrifierar den som försöker ta sig fram samt värmesensorer som aktiverar larm och vapensystem som är inbyggda i väggarna. När larmet går aktiveras också kraftiga pansarplattor som skyddar ön.

Det finns vanligen en koppling mellan server-ön och resten av komplexet och Sigmatechi stort, men någon har öppnat en servicelucka i golvet och kapat denna koppling med hjälp av en brandyxa. För att få tag i informationen ute på ön måste med andra ord rollpersonerna ta sig ut dit utan att larmen går – eller helt enkelt hitta ett sätt att slå av larmet.

Det finns antydan till infektion i rummet; här och var ligger knippen av rötter som rör sig en smula när rollpersonerna närmar sig. De har dock inte lyckats ta sig förbi säkerhetssystemet ännu. Om inte Grönskan ska få tag på all information i servrarna måste alltså rollpersonernas lösning även inkludera ett sätt att hindra Grönskan från att använda deras väg in.

Mellan hissen och serverrummet finns ett stort utrymme som antagligen en gång använts som kontorslandskap men som numera står helt tomt. En glasvägg skiljer rummet från serverhallen.

Våningen har två säkerhetscentraler. En finns i serverhallen och en i det andra stora rummet. Säkerhetscentralerna innehåller de datorsystem som styr larm och andra försvarssystem. Infektionen har inte lyckats ta sig igenom de tjocka, låsta dörrar som leder till centralerna, men dörren i det före detta kontorslandskapet är i princip helt övervuxen av någon form av taggiga rötter. För att helt stänga av larmsystemen inne i serverhallen behöver rollpersonerna komma åt båda rummen. Systemen speglar nämligen varandra var 30:e sekund, så om en ändring görs i det ena rummet men inte i det andra så återställs förändringen inom max 30 sekunder. När speglingen görs är det alltså inte den senaste ändringen som speglas, utan den högsta säkerhetsinställningen.

I serverhallens säkerhetscentral gömmer sig också Holly Parsons, en av Invids programmerare. Hon är infekterad och kommer att försöka hålla sig dold och passiv för att kunna utnyttja rollpersonernas försök att nå den centrala servern. Om hon upptäcks kommer hon i första hand att försöka låtsas vara oinfekterad – ”den siste överlevande”. Hon har dock ett antal öppna sår i vilka det växer något mögelliknande. Hon försöker dölja såren så gott hon kan.

Datan på servrarna är i hög grad fragmenterad och delvis raderad, men det går att hitta koordinater som leder till Topside Asset 01 – ett gammalt höghus som sticker ut ovanför arkologin. Det verkar vara den platsen Operation Återtagande haft som sitt mål. Det går också att se att operationen handlade om att få tag på gammal data Sigmatech trodde gått förlorad. Själva huset är helt avskärmat och det går inte att ta sig upp direkt dit, men det finns ju andra uppgångar.

Del 3: Topside

Efter uträttat uppdrag förväntas rollpersonerna rapportera tillbaks till Minmay. De får skicka över all data de hittat och en kurir kommer och hämtar upp eventuellt fysiskt bevismaterial (t.ex. infekterade databaser, fingeravtryck, biologiska prover). De kallas därefter till en ny holokonferens där de får redogöra mer detaljerat för sina slutsatser och resonemang kring vad som hänt.

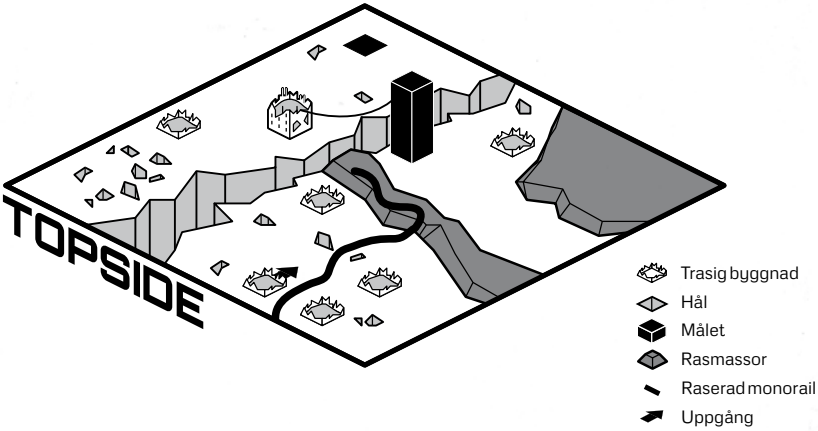
Om de fått tag på informationen om Topside Asset 01 (TA01) kommer Minmay genast att vilja anlita dem för att följa upp det spåret. Det nya uppdraget är enkelt: Rollpersonerna ska ta på sig ordentliga skyddsdräkter anpassade för utomhusbruk, resa upp till Arkologins tak, leta rätt på TA01 och få tag på informationen som finns där. De ska också förstöra TA01 för säkerhets skull. Som morot erbjuder Lee två eller tre E-kreds extra per person.

Vägen dit

Vägen till byggnaden som inhyser Topside Asset 01 är inte helt lättframkomlig. De hus som en gång stack upp som stolta bevis på människans bemästrande av elementen är nu övergivna ruiner. Många av dem har fallit. Överallt finns gamla bilvrak och andra rester av den gamla tiden. På den här höjden är inte Grönskan allenarådande och de starka vindarna gör det stundtals svårt för dess sporer att bita sig kvar. Området har fortfarande mer väderbiten betong än täckande kudzuväxtlighet.

Mellan byggnaderna gick en gång vägar och upphöjda tågtransporter. Idag gör fallna byggnader och allmän bråte det till en utmaning att röra sig längs de en gång så breda och ljusa boulevarderna.

Tågstationen: Rollpersonerna kan ta sig till taket via tåg. Stationerna vid taket är nedlagda och övergivna, men Minmay ser till så att rollpersonerna får tillgång till en ensam tågvagn som tar dem till rätt plats.



Stationen de anländer till liknar gamla tiders tunnelbanestation. Här finns mest damm, bråte och resterna av gamla humanoida robotar. Rulltrappor och gåband leder upp mot takplanet.

Byggnaden vars källare tågstationen ligger i är en ruin och våningarna ovanför bottenplanet är sedan länge raserade. Från byggnadens baksida går en magnetisk monorailbana iväg mot rollpersonernas mål, Topside Asset 01.

Enligt informationen rollpersonerna stal från Invid Laboratories ska TA01 befinna sig på den tionde våningen av ett högt torn som syns i fjärran och tycks vara någorlunda intakt.

Monorailbanan är bitvis trasig och längre fram har ett tåg spårat ur. Tåget ligger nu tillsammans med stora delar av hus som fallit sönder och annan bråte. Tillsammans bildar de en ås som ser ut att vara möjlig att klättra över.

Från tågstationen kan rollpersonerna också se en lång spricka som sträcker sig bort i fjärran. På andra sidan av sprickan ser de en låg byggnad på tre eller fyra våningar. En lång och tjock kabel binder samman dess övre våningar med TA01-tornet.

Det urspårade tåget: Tågets upphöjda magneträls har fallit ner och krossats mot marken. I tåget sitter ett par dussin skelett täckta av växtlighet och iförda rester av kläder. Tåget ligger vid roten av en 5-10 meter hög ås av raserade byggnader och utbrända gamla bilvrak. Rollpersonen kan klättra över åsen. I området runtomkring syns rester av ett annat liv: En docka, en cykel, en övervuxen fontän.

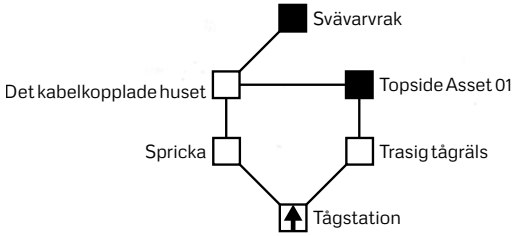
Om du vill kan du avkräva spelarna ett slag mot Rörlighet men låt inte misslyckanden leda till att de faller. Istället kan de få andra komplikationer. Kanske behöver de välja en annan väg eller så råkar de komma åt något som faller ner och drar uppmärksamheten åt rollpersonens håll.

Rollpersonerna är nämligen inte ensamma i området. Här finns också en flock förvildade svarta jakthundrar som lyckats överleva på en mager diet av fåglar och enstaka smådjur. De har en ledare: en extra stor, hårig och vildsint best. Hon är infekterad med cordyceps och Grönskan kan ta kontroll över henne om den upptäcker att hon har mänskliga motståndare. Så snart hon upptäckt att rollpersonerna är människor kommer flocken därmed att börja använda smartare taktiker och försöka separera rollpersonerna, ligga i bakhåll och så vidare. Ledaren kommer inte att tveka att offra flockmedlemmar ifall det hjälper henne att locka rollpersonerna i en fälla.

Hundflocken innehåller totalt 17 individer varav 12 är vuxna och redo att slåss. De resterande fem är sjuka eller för unga, men även de används hänsynslöst av ledaren. Hundarna tål tre i skada vardera och anfaller med +1 för sina tänder och klor. De rör sig snabbt och har en Rörlighet på 3-4. Om ledaren slås ut blir det lätt för rollpersonerna att skingra resten.

Från åsens krön kan rollpersonerna se både det kabelkopplade huset, den kvaddade svävaren och tornet där TA01 finns.

TOPSIDE NODKARTA



Sprickan: Den stora sprickan är lång och över fem meter bred på sina smalaste ställen. Den öppnar sig ner mot en nollsektor och fallet skulle med mycket stor sannolikhet innebära döden. Marken kring sprickans sidor är osäker och instabil. Rollpersonerna gör alltså bäst i att vara försiktiga och försöka hitta ett någorlunda stabilt sätt att ta sig över, ifall de vill undersöka det kabelkopplade trevåningshuset.

Om rollpersonerna är alltför oförsiktiga kan du börja kräva slag mot Rörlighet. Misslyckade slag bör i första hand skapa farliga situationer där rollpersonerna hänger över kanten eller faller ner i någon mindre grop.

Tänkbara vägar över inkluderar improviserade repbroar, glidflygning med lämplig utrustning eller att leta rätt på något hus som rasat tvärs över sprickan. Att klättra genom ett sådant är riskfyllt och de kan gå sönder när som helst, så någon form av ytterligare säkerhet kan behövas. Spelare brukar vara kreativa av sig. Om de inte kommer på något sätt att ta sig över men ändå vill undersöka byggnaden kan du börja beskriva mer eller mindre användbara föremål i närheten och hoppas att de kommer på något smart sätt att kombinera dem.

Det kabelkopplade huset: Huset med den tjocka kabeln bestod ursprungligen av fem våningar och fungerade som lagerlokal åt Sigmatechs lokala forskningsavdelning. Numera finns bara tre våningar kvar och allt av värde har vittrat sönder sedan länge eller stulits.

I huset råder ständig rasrisk. Trapporna är trasiga men det går att klättra på utsidan av huset och via hisschakten på insidan.

Kabeln är en halv meter tjock och var en av flera som sammankopplade lägre byggnader kring tornet med dess övre våningar. Det går att klättra på den med rätt utrustning. Om rollpersonerna väljer denna väg upp mot våning 10 riskerar de att anfallas av de svarta, infekterade fåglar som vaktar dess utsida (s. 280).

Från huset kan rollpersonerna också se en stor, kraschad svävare en bit bort. Den är märkt med Sigmatechs logotyp.

Svävaren: Svävaren är ungefär lika stor som två långtradare som står bredvid varandra och har använts för att transportera markfordon och personal. Den är satt ur skick sedan årtionden tillbaks och hela den bakre delen är avbruten och krossad. I den del som finns kvar kan rollpersonerna hitta en jeep med fungerande motor. Dess pansar är trasigt, den saknar beväpning och den saknar dessutom kraftkälla. Ett E-clip skulle kunna fungera som en kortsiktig lösning ifall rollpersonerna vill använda jeepen till något.

Om de genomsöker resten av svävaren finner rollpersonerna några automatvapen motsvarande k-pistar. Tre E-clip av äldre modell sitter inkopplade till en nästan död kraftkälla. De är laddade till hälften.

Kraftkällan är också inkopplad i en strömsnål dator som rollpersonerna kan få liv i. Dess databanker är skadade, så väldigt lite data finns kvar. Det som kan vara intressant för rollpersonernas del är möjligen en kort film med några soldater som går in i TA01-tornet samt en hänvisning till ”operationer i TA02-12”. Tydligen är TA01 inte Sigmatechs enda hemliga laboratorium.

Tornet

Byggnadens bas är en smula nedsänkt och fyra trappor leder ner till vad som en gång antagligen var någon form av park. Nu finns här bara enstaka kalcifierade träd vars benliknande grenar sträcker sig uppåt och en massa bråte som fallit från byggnaden. Betong, rester av vad som en gång kan ha varit anställda i byggnaden, glas och sedan länge död elektronik.

Det märks att det rensats en del utanför entrén och ett sexhjuligt terrängfordon står parkerat utanför. Fordonet är i princip ett dött skal. Allt däri har slitits eller slagits sönder.

Byggnadens insida präglas av skitig, förfallen futurism. De en gång sterilt vita väggarna är fulla av sprickor där mossa växer som cancer, de smakfullt formgivna möblerna är sönderslagna. Här och var bor smådjur som springer runt och gömmer sig när rollpersonerna kommer. Alla är antagligen inte infekterade, men några är det.

På den första våningen, precis vid entrén, finns en gammal säkerhetsstation. Där gömmer sig Aurora och Margaret. De är anställda som säkerhetsvakter av Sigmatech och var bland de första som kommenderades ut hit när Invid började sina projekt. De är nervösa, beväpnade och Aurora har börjat misstänka att hennes skyddsdräkt har ett hål någonstans. Det har hon inte berättat för Margaret.

De har inga detaljkunskaper om vad som skulle kunna finnas i TA01 men de vet att målet var att nå den tionde våningen. De kan också berätta att fram till för några veckor sedan var det främst vanlig Sigmatechpersonal som skötte operationen här, men sedan blev det gradvis fler legosoldater av okänt ursprung.

De senaste dagarna har även legosoldaterna slutat komma, Ibland hör de tunga, släpande fotsteg från andra delar av byggnaden. Säkerhetssystemen är – som allt annat – ur funktion och inga kameror fungerar.

De har försökt ta sig tillbaks ner i arkologin flera gånger men jagats tillbaks av fåglar och hundar. Maten är snart slut.

Vägar upp

Det finns flera olika tänkbara vägar upp till tionde våningen och Topside Asset 01. Varje väg har sina egna hinder och faror.

- Kabeln från byggnaden.
- Klättra på utsidan. Den som har rätt sorts utrustning (rep, klätterharnesk, kanske spindelben) kan göra ett försök att bestiga husets utsida. På varje våning sticker en smal kant ut där den som klättrar kan vila sig korta stunder. Den som lyckas hålla sig kvar när vinden viner och de svarta fåglarna anfaller kan långsamt men säkert ta sig närmare våning tio.
- Hissarna på insidan saknar ström, men en händig rollperson kan koppla in ett eget E-pack och då få åka upp några våningar i taget. Hisschakten är dock varken oskadda eller helt tomma. De infekterade fåglarna finns även här och som senast på våning sju kommer rollpersonerna att behöva ta sig ut ur hissen och ta trapporna istället.
- Trapphusen är också illa åtgångna. Här och var kommer rollpersonerna att behöva improvisera för att ta sig förbi över stora hål i trapporna eller kanske klättra en bit på utsidan.

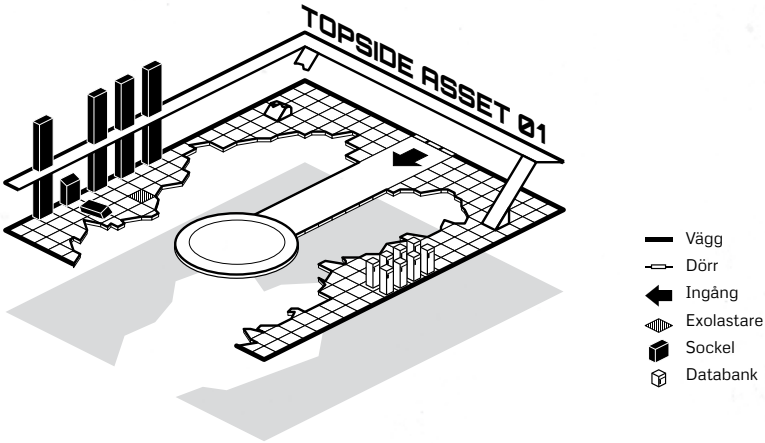
Legosoldater: Här och var vandrar legosoldater iförda resterna av bepansrade skyddsdräkter. Några av dem släpar på stora, tunga kraftceller de försöker få upp till våning tio.

Soldaterna är infekterade av Grönskan. Den har kontroll över deras grovmotorik och syn men inte så mycket mer. Genom att skapa spasmer i nervsystemet kan den få dem att avfyra sina vapen men det är inte med någon vidare precision. De rör sig dessutom långsamt och klumpigt. Räkna med att de har 0-1 i Skjutvapen och 1 i Rörlighet. De tål 3-4 skador innan de går ner.

Fåglarna: De svarta, infekterade fåglarna är resultatet av Grönskans genetiska experiment. De har flygförmåga, vassa klor som ger +1 på skadan och tål bara två i skada. Fåglarna anfaller ofta i flock och är såpass små att rollpersoner får -1 på att träffa dem.

Flocken agerar taktiskt för att försvara tornet medan de infekterade människorna försöker ge Grönskan tillträde till databankerna.

Topside Asset 01



Byggnadens tionde våning är fallfärdig. En stor del av den norra väggen är helt borta och serverrummet där databankerna finns är helt öppet. Det finns givetvis ingen elektricitet överhuvudtaget, allt är nedsläckt. Vinden viner och utanför hörs skränanden från svarta fåglar som cirkulerar kring byggnaden.

I det centrala serverrummet finns tecken på att någon gjort försök att koppla loss databankerna från gamla ihopsmälta system. Det finns också en exo-lastare (exoskelett anpassat för tunga lyft) som fått slut på energi. Längs väggarna, i stora socklar, sitter utbrända kraftceller. Tre av socklarna är tomma och det finns inga spår efter kraftcellerna som suttit där.

Av intresse: Rollpersonernas huvudsakliga uppdrag är att förstöra databankerna. Det kan de göra genom att till exempel placera sprängmedel direkt på bankerna eller kring rummets väggar. Området är såpass instabilt att golvet och väggarna antagligen ger vika oavsett var sprängmedlen placeras.

Att få tag på datan i bankerna är klurigare. Då måste rollpersonerna antingen ge datorerna energi genom att till exempel koppla E-clip till dem eller montera isär dem och plocka loss hårddiskarna.

Datan består av forskningsresultat och mätvärden från ett forskningsprojekt om infekterade fåglar. Framför allt kan den ge större kunskap om Grönskans spridningsmönster innan exilen.

Faror: I rummet finns flera mer eller mindre uppenbara faror.

- Golvet lutar betänkligt och är osäkert. Det kan rasa närsomhelst. Det är därför en bra idé att försöka ha flera saker att hålla fast sig med. Klätterlinor och säkerhetsselar kan vara bra, liksom att försöka hålla fast i någorlunda säkra räcken. Låt spelarna beskriva sitt letande efter fasta punkter och hur de säkrar sig.
- Vinden är kraftig och riskerar att slita med sig oförsiktiga rollpersoner. Ge dem en chans att greppa tag i något. Se till så att spelarna håller sig alerta och hela tiden beskriver hur de håller i sig, binder fast sig, hanterar rep och liknande medan de klättrar.
- Om ni känner för att testa en strid är detta ett bra tillfälle. Infekterade legosoldater finns här och var i hela byggnaden, men är definitivt intresserade av att skydda fyndet häruppe.
- För extra stress i strid eller bara i klättrandet kan de svarta fåglarna flyga in och anfalla rollpersonerna.
- Legosoldaterna är beväpnade med ganska vanliga halvautomatiska vapen och en och annan sten de kan kasta eller slåss med, så de får +1 på sin skada när de anfaller. De har bara 1 i sina anfallsfärdigheter.

Vägen tillbaka: Om rollpersonerna spränger någonstans i rummet kommer det och näraliggande rum att smulas sönder. Tornets struktur destabiliseras och det tiotal våningar som finns ovanför TA01 rasar ner mot marken.

Om rollpersonerna fortfarande befinner sig i huset kommer de att behöva skynda sig ut genom kaos och förstörelse. Hela området utanför kommer att täckas av ett tjockt dammoln som hindrar sikten och gör det

svårt att navigera. Rollpersonerna kommer att behöva hitta något sätt att se olika landmärken och räkna ut åt vilket håll de ska.

När de sedan återkommit till arkologins insida återstår egentligen bara att ta sig ner och tillbaks till en slutbriefing med Minmay.

Briefing och belöningar

Rollpersonerna möter Lee Minmay på samma ställe som tidigare och han ger dem den belöning de blivit lovade. De får berätta hur de hanterade situationen vid byggnaden och om de räddade de båda Sigmatechvakterna så ger Minmay dem en extra kredit för besväret. Han lovar att hålla dem i åtanke inför framtida uppdrag, nu när han vet vad de går för...

Om Sigmatech får veta att rollpersonerna var inblandade riskerar de repressalier. Samtidigt vet de att de inte gärna kan agera mot Koalitionen. Rollpersonerna riskerar att få ett kyligt bemötande nästa gång de försöker tala med Sigmatechs chefer och de får antagligen inte så många jobb från företaget den närmaste tiden. Det är osannolikt att det blir någon mer långvarig fiendeskap om inte rollpersonerna eskalerar konflikten.

Appendix

Saker som finns

E-inkväggar, Augmented Reality-glasögon, cybernetiska lemmar med likvärdig och ökad funktion, genmodifikation, 3d-utskriven mat, stora neonskyltar, glas med inbyggda displayer, implantat som medger omedelbar inlärning av färdigheter, virtual reality, kulter som tillber Gaia, kriminella gäng som regerar övergivna sektorer, stora klumpiga railguns, psykokirurgi, kommunikation via riktat ljus eller ljud.

Saker som inte finns

Trådlösa nätverk, bluetooth, radio, mobiltelefoner, walkie-talkies, GPS, globala kommunikationsnätverk, satelliter, rymdfart, laser- eller maservapen, omutbara tjänstemän, hopp för framtiden.

Liten ordlista

Agg Augmented reality. Datorgenererade kompletteringar av verkligheten, till exempel digitala namnskyltar som bara syns för användaren. Även verbet "agga" och adjektivet "aggat".

Ark Arkologi.

Den tysta revolutionen När det utopiska samhället innan exilen utvecklades. Hänger mycket ihop med utvecklingen av 3d-skrivare.

Eterskalle Person som öppnat sig för trådlösa nätverk och blivit knäpp.

Exilen Mänsklighetens flykt in i arkologierna och undan Grönskan.

Gränslandet Den utbrända staden omkring arkologin.

Hardline Fysisk kabel.

Is "Informations-säkerhet"; säkerhetsprogram för datorystem.

Korp Megakorporation. Även megaföretag och företag i dagligt tal.

Kredd E-krediter, E-kreds, energikrediter.

Krom Cybernetik med framför allt estetisk funktion.

Skarv Cybernetik med framför allt kapacitetsökande eller förändrande funktion.

Spik Portabel hårdvara för att lagra data. Fått sitt namn från sin form.

Svart is Is som kan skada eller den hacker som försöker bryta igenom den. Finns inte tillgänglig på konsumentmarknaden.

Svarta oktober När den artificiella intelligensen Orion blev infekterad och dödade över sexton miljoner människor.

Virr Virtual reality. Datorskapade verkligheter där besökarens alla sinnesintryck ersätts med de virtuella. Även verbet "virra" och adjektivet "virrat".

Inspirationskällor

Rotsystem är inte skapat i ett vacuum. De här inspirationskällorna rekommenderas för er som ska spela spelet och kanske framför allt för dig som ska spelleda.

Böcker och serietidningar

- Axa // Enric Badía Romero
- Foundation and Earth // Isaac Asimov
- Judge Dredd // John Wagner
- Mirrorshades anthology // Bruce Sterling
- Neuromancer // William Gibson

Filmer och TV-serier

- 12 Monkeys (1995)
- After Earth (2013)
- Almost Human (2013-?)
- Blade Runner (1982)
- City of Lost Children, The (1995)
- Continuum (2012-?)
- Demolition Man (1993)
- Dredd (2012)
- I Am Legend (2007)
- Johnny Mnemonic (1995)
- Matrix, The (1999)
- Minority Report (2002)
- Oblivion (2013)
- Robocop (1987 & 2014)
- Strange Days (1995)
- Terminator (1985)
- Total Recall (1990)

Musik

- Die Antwoort
- Differnet
- Diskettstationsmusik, till exempel gigawipf och MrSolidSnake745 på Youtube.
- Kraftwerk
- Marilyn Manson
- Ministry
- Skrillex
- Therapy?

Datorspel

- Beneath a Steel Sky (1994)
- Deus Ex (2000)
- Dreamweb (1992)
- Enslaved: Journey to the West (2010)
- Flashback (1992)
- I Am Alive (2012)
- Shadowrun (1993)
- Shadowrun Returns (2013)
- Snatcher (1988)
- Syndicate (1993)
- Syndicate Wars (1996)

Naturen

- Ampulex compressa // Emerald cockroach wasp
- Cordyceps
- Styngfluga // Bot fly
- Kudzu

Miljöbeskrivningar

Vildmarken

Grön mossa
Insekter, fåglar i mönster
Lummigt
Slukhål
Stora ekar
Synliga cancerliknande svampinfektioner
Tjocka skogar
Varg, lodjur
Vilda djur, i städerna främst hundar och katter

Arkologin

Avgaser
Blått eller grönt ljus
Boulevarder med husfasader
Cancerogena ämnen
Gallerior
Godskorridorer
Grafittitvätt, växtlighetstvätt
Högspänning
Illegala bostäder och påbyggnader i öppna ytor
Industrihissar
Kåkstäder hänger som cancersvulster
Konstgjord himmel
Korridorer, flera våningar höga
Ljusschakt
Metalliskt blänk
Parker med rinnande vatten
Reklam
Serviceutrymmen
Skyddsdörrar, pansarfönster
Skyddsrum
Steriliseringssystem
Tjock betong
Tjocka vita pilar som visar vägen
Tunnelbanestationer
Urtvättade, skrikiga neonfärger
Vertigo

Utseenden

Frisyrer

Afro
Backslick
Bakåtspikigt
Chelsea
Dreadlocks
Hästsvans
Helikopterplatta
Hockey
Munkfrisyr
Page
Pottfrisyr
Pudel
Rakade mönster
Rakat/stubb
Shelsea
Skallighet
Snedbena
Spikes
Svinrygg
Tuppkam
Undercut

Kroppsmodifikation

Inopererade plastformer
Piercingar i öron, näsa, kinder, haka, ögonbryn
Scarification (ärr)
Skruvfästen för små taggar
Tatueringar (animerade eller traditionella)

Kläder

Affärskostym, olika för olika företag
Animerade bilder på tyg
Armekläder
Biker
Blåjeans/denim
Fingerlösa handskar
Neonslingor
Patroner och nitar
Skinnjacka
Skinnrock
Spegelsolglasögon, runda eller rektangulära
T-shirt
Trenchcoat
Uteliggartrasor

Exempel på rollpersonsskapande

Ji-min och Anna ska skapa rollpersoner.

Ji-min har en idé om en hacker med långt hår och kritvit hy, och har läst lite om arkologins subkulturer. Hon tycker att Mono låter riktigt häftigt, och bestämmer att hennes rollperson ska tillhöra den subkulturen. Det passar dessutom bra ihop med att Ji-min vill att hennes rollperson ska vara helt okönad.

Anna är mer sugen på att spela en riktig slagskämpe, så efter lite funderande hittar hon på en storvuxen japansk kvinna med cybernetiska armar.

Namn och alias

Ji-min funderar lite, och känner att hennes hacker nog mest har ett alias; om hen någonsin haft ett namn är det bortglömt sedan länge. Hon gillar tanken på att ha ett tudelat alias så att det nästan blir som ett vanligt namn, och efter lite eftertanke väljer hon det könsneutrala förnamnet Dallas och efternamnet Hellspawn.

Anna spenderar lite tid med att kolla på nätet i olika japanska namnlistor, men väljer i slutänden ett amerikanskt namn som hon tycker passar den känsla hon får av rollpersonen: Sharon Tyler.

Roll i gruppen

Ji-min och Anna har redan funderat på det här, och efter att ha pratat med varandra och med de andra spelarna som redan byggt sina rollpersoner så slår de fast att Dallas helt klart är gruppens hacker, medan Sharon är mer av ett stridsmonster inriktat på närstrid.

Uppväxt

Ji-min bestämmer att Dallas vuxit upp i Sigmatechs övre tjänstemannakår. Hon läser igenom de uppväxthändelser som hör ihop med toppskiktet och väljer i slutänden en av de allmänna och en av de som hör till

den samhällsklass Dallas tillhört. Hon funderar kring de bakgrunder hon valt och fyller ut med lite mer information:

- 0:7 Högstatusbarn. Van vid att få som hen vill. Ger ofta order utan att egentligen reflektera över det.
- 1:1 Familjen förlorade allt när Dallas var i övre tonåren, tack vare att pappan blev utmanövrerad på jobbet. Pappa är arbetslös, bitter. Mamma jobbar ströjobb, till exempel slemfarmer. Skapar även abstrakt konst som säljs på olika marknader. Sällan hemma.

Anna å sin sida tycker att Sharon känns som en före detta gängmedlem, vilket antagligen betyder att hon växte upp inom någon av de lägre klasserna. I slutänden bestämmer Anna att hennes rollpersons föräldrar tillhörde Omnis arbetarklass.

Hon är lite sugen på att utforska Grönskan och de teman som hör ihop med den och väljer därför 0:7 från de allmänna uppväxthändelserna. För att ge Sharon en anledning att ha sökt sig till ett kriminellt gäng väljer hon 2:2:

- 0:2 Yngre bror dödades av Grönskan. Drömmer mardrömmar, är paranoid om infektioner.
- 2:2 Föräldrarna jobbade udda skift, sällan hemma samtidigt. Detta gav Sharon känslor av ensamhet och övergivenhet. Det gav henne också ett stort självhävdelsebehov.

Sysselsättningar

Ji-min läser igenom de olika sysselsättningarna och väljer ut två som hon tänker sig att Dallas hållit på med. Först och främst har hen varit en ganska framgångsrik virrstjärna och producerat läbbiga och psykedeliska virtuella musiklandskap som uppskattades av många. Samtidigt har hen upprätthållit en identitet som smart och kompetent hacker. I vanliga fall brukar sysselsättningar ligga efter varandra, men Ji-min och hennes spelledare kommer överens om att Dallas snarare levt ett dubbelliv, där de olika sysselsättningarna delvis glidit in i varandra.

Hon tycker också att det där som Anna lade till hos Sharon, med Grönskan, var väldigt coolt. Därför väljer hon också en allmän händelse som krokar tag i det. Förutom att det ger Dallas lite mer djup och komplexitet så får hen också en grupp vars medlemmar kan tänkas dyka upp och ställa till det för hen i framtiden. Sådant gillar spelledare!

- 3:5 kraftigt modifierad kropp med synliga ärr från gammal krom
- 0:6 var medlem i en gaiakult innan hen lyckades bryta sig fri. Talar ogärna om den tiden.

Anna tänker sig att Sharon ändå försökt ha ett vanligt knegarjobb innan hon blev kriminell, och bestämmer därför att hon först varit arbetare och sedan gängmedlem. Hon tänker sig att Sharon dels gjort sig osams med andra arbetare genom att agera strejkbrytare, dels gjort sig omöjlig att anställa genom att slå en förman på käften. Hon tar minsann ingen skit från någon, och hon tyckte att han mopsade sig.

- 2:2 strejkbrytare
- 2:3 kort stubin, slagit förman på käften

Efter att hon fått sparken sökte hon sig till ett kriminellt gäng; ett ganska klassiskt motorcykelgäng som härjade i vägtunnlarna. Givetvis ledde detta inte till att hon på något sätt lugnade ner sig, så Anna tycker att det passar bra att Sharon hamnat i polisregistret några gånger. Genom att dessutom bestämma att hon förlorat en strid om ledarskapet i gänget skapar Anna både potential för framtida problem och en god anledning för Sharon att börja jobba som frilansare. Kanske kan det vara ett sätt för henne att både få utlopp för sina aggressioner och samtidigt få lite styrsel på sitt liv?

Motivation

Ji-min tycker att det känns som att Dallas framför allt gått över till att bli frilansare för adrenalinet. Hen gillar faran och spänningen och att pröva sina gränser.

Anna har redan klart för sig sedan förra steget att Sharon mest är i yrket för att få funka skallar och få betalt för det. Hon har en självdestruktiv ådra men ser frilansaryrket både som en möjlighet att få utlopp för sina våldsamma tendenser och samtidigt kanske göra något vettigt med sitt liv.

Egenskaper

Eftersom Dallas ska vara bra på hacking börjar Ji-min med att lägga en ganska rejäl fyra på den egenskapen. Hon tänker sig att hen nog inte behöver vara så hajj på avståndsstrid – det känns inte riktigt som hens grej – så där blir det en nolla. Sedan fördelar hon resterande poäng någorlunda jämnt över de andra egenskaperna.

- Avståndsvapen 0
- Hacking 4
- Närstrid 2
- Rörlighet 1
- Socialisering 2
- Styrka 1

Anna börjar med att sätta en etta på alla egenskaper. Sedan lägger hon två poäng på styrka, med baktanken att Sharon ju ändå ska ha cybernetiska armar som ger henne lite bonus senare. Då får hon råd att höja avståndsstrid och närstrid ett steg vardera, vilket lär behövas i och med att Sharon ju ska vara ett riktigt "stridsmonster".

- Avståndsvapen 2
- Hacking 1
- Närstrid 2
- Rörlighet 1
- Socialisering 1
- Styrka 3

Expertiser

Ji-min läser igenom de olika expertiserna och sprider ut Dallas poäng ganska brett. Hon tänker att hen lär ha snappat upp ett och annat från sina två tidigare sysselsättningar.

Kultur
- Design 1
- Samhällsanalys 1
- Subkulturer 2

Analys
- Dataanalys 3

Hårdvara
- Cybernetik 1
- Teknik 2

Anna kollar också igenom listan. Eftersom hon tänkt att Sharon inte ska vara så intellektuell eller reflekterande av sig har hon rentav lite svårt att placera ut alla poängen. I slutänden väljer hon några hon tycker att hon kan motivera att Sharon lärt sig med resans gång, framför allt genom praktiska upplevelser.

Kultur
- Subkulturer 2

Hårdvara
- Ballistik 2
- Cybernetik 1
- Teknik 2

Grönska
- Abnormal biologi 1
- Botanik 1
- Zoologi 1

Fria poäng

Ji-min lägger ett poäng på att ge Dallas grundläggande kunskaper om Signalanalys.

- Signalanalys +1

Anna lägger tre poäng på att biffa upp Sharons egenskaper. Hon höjer Avståndsvapen, Närstrid och Styrka ett steg vardera.

- Avståndsvapen 2+1
- Närstrid 2+1
- Styrka 3+1

Krom

Ji-Min har läst om E-ink på sistone och tycker att det vore vrålhäftigt att ha hud som funkade så. Som en ren svartvit display, så att Dallas vita hud kan ha svarta tatueringar som ändras då och då. Efter lite diskussion kommer hon och spelledaren överens om att det borde funka som krom, men då är Ji-min medveten om att huden definitivt inte kan fungera som extra kamouflage eller så.

Sharon Tyler ska ju ha ganska ordentligt med synlig skarv, så Anna bedömer att hon inte behöver någon krom.

Cybernetik

Ji-min börjar med att konstatera att Dallas, som hacker definitivt behöver fler expansionsplatser i sin cybernetik än de tre hen får via en vanlig basenhet. Hon beslutar sig för att slå på stort och köper ett neuroimplantat, en implantatdator och en cybernetisk ryggrad. Det kostar tre av hennes kvarvarande nio fria poäng och ger totalt elva expansionsplatser.

Hon kompletterar med ett trimmat nervsystem, ett cybernetiskt öga och en subdermal infuseringsmaskin av modell "moffegreven". Där går ytterligare tre poäng, vilket gör att hon nu bara har två fria poäng kvar.

Ryggraden, nervsystemet, ögat och infuseringsmaskinen behöver styrsystem, vilka tillsammans upptar fyra av de elva platserna. Eftersom gänget såg The Matrix kvällen innan är Ji-min lite sugen på att skaffa en färdighetsbank för Kung-fu – som en liten blinkning till filmen, och för att det är coolt. Färdighetsbanken kostar henne ett poäng.

Hon har nu sex expansionsplatser kvar. I en av dem sätter hon en mjukvara för att fejka sin identitet elektroniskt, eftersom det låter coolt och är gratis. Eftersom hon vill att Dallas ska kunna stjäla data och smuggla med sig dem skaffar hon också en tom minnesbank. Resten av utrymmet fyller hon med is. Mjukvaran för att fejka IDENT, minnesbanken och isen är gratis, så hon har fortfarande ett poäng kvar.

Skarv:
- Basenhet: Neuroimplantat (1p)
- Basenhet: Implantatdator med dermaldisplay (1p)
- Trimmat nervsystem (1p)
- Subdermal infuseringsmaskin (1p)
- Cyberöga (1p)
- Ryggrad (1p)

Neuroimplantatet:
- Styrsystem nervsystem
- Färdighetsbank: Kung Fu (1p)
- Is

Implantatdatorn:
- Styrsystem autoinjektor
- Styrsystem cyberöga
- Is

Ryggraden:
- Styrsystem ryggrad
- Minnesbank
- Programvara: IDENT-spoofing (fejka identitet i avancerade datorsystem)
- Is x2

I princip inget av det här syns utanpå, men Ji-min bestämmer att Dallas cybernetik är Sigmatechtillverkad.

Sharon ska framför allt ha sina cybernetiska armar, men Anna bestämmer sig för att fläska på rejält. Hon köper en implantatdator, två cybernetiska armar, två cybernetiska ben och en cybernetisk ryggrad. På så vis kan Sharon utnyttja sin extra styrka utan att riskera att ryggen eller benen knäcks när hon till exempel lyfter tungt. Totalt kostar hela paketet sex poäng, men hon räknar med att hennes nästan totalt cybrade kropp kommer att betala sig när skiten träffar fläkten.

Med ryggrad och implantatdator får hon sammanlagt åtta expansionsplatser. Armarna, benen och ryggraden behöver styrsystem och upptar fem av dem. I en av de tre kvarvarande sätter hon en tom minnesbank och de två sista platserna får upptas av is.

Skarv:
- Basenhet: Implantatdator med dermaldisplay (1p)
- Ryggrad (1p)
- Arm x2 (2p)
- Ben x2 (2p)

Implantatdatorn:
- Styrsystem ryggrad
- Minnesbank
- Is

Ryggraden:
- Styrsystem armar+ben
- Is

Sharon är född och uppvuxen inom Omnisektorns väggar, och Omnis designkultur är allt annat än diskret vilket passar henne utmärkt. Anna bedömer därför att hennes cybernetik är tillverkad i hemsektorn.

Utrustning

Både Ji-min och Anna byter in sina sista poäng mot E-krediter. Ji-min får 10 krediter, varav två spenderas på en katana och ytterligare fem på en licens för densamma. De resterande tre E-krediterna behåller hon.

Anna får fem E-krediter för sin sista poäng, och spenderar två av dem på en svart skyddsrustning. Även hon behåller sina sista tre krediter.

ROTSYSTEM

Expertiser
Spendera 10 poäng

Design	○○○
Samhällsanalys	○○○
Subkulturer	●●○
Dataanalys	○○○
Materialanalys	○○○
Rättsmedicin	○○○
Signalanalys	○○○
Ballistik	●●○
Cybernetik	●○○
Teknik	●●○
Abnormal biologi	●○○
Botanik	●○○
Zoologi	●○○
	○○○

Hälsa ○○⊕○⊕

Alias Sharon Tyler

Spelare Anna

Beskrivning Stor, japansk, Cybernetiska armar

Bakgrunder

0:2 Grönskan dödade bror

2:2 Föräldrar udda skift

2:2 Strejkbrytare

2:3 Slagit förman på käften

Egenskaper
Spendera 10 poäng

Avståndsvapen	●●●	○○○
Hackning	●○○	○○○
Närstrid	●●●	○○○
Rörlighet	●○○	○○○
Socialisering	●○○	○○○
Styrka	●●●	●○○

Cybernetik, mjukvara och utrustning
Spendera 10 fria poäng

Implantatdator m. display på huden	Styrning ryggrad
Ryggrad	Minnesbank
Armar	Is
Ben	
	Styrning armar+ben
	Is

Svart skyddsrustning

3 E-kred

Frilansar-kit (pistol, skyddsdräkt, rep etc)

ROTSYSTEM

Expertiser
Spendera 10 poäng

Design	●○○
Samhällsanalys	●○○
Subkulturer	●●○
Dataanalys	●●●
Materialanalys	○○○
Rättsmedicin	○○○
Signalanalys	●○○
Ballistik	○○○
Cybernetik	●○○
Teknik	●●○
Abnormal biologi	○○○
Botanik	○○○
Zoologi	○○○
	○○○

Hälsa ○○⊕○⊕

Alias: Dallas Hellspawn

Spelare: Ji-Min

Beskrivning: Okönad, kritvit hy, svärd, hacker

Bakgrunder

0:7 Högstatusbarn

1:1 Familjen förlorade allt

3:5 Kraftigt moddad

0:6 Fd medlem gaiakult

Egenskaper
Spendera 10 poäng

Avståndsvapen	○○○	○○○
Hackning	●●●	●○○
Närstrid	●●○	○○○
Rörlighet	●○○	○○○
Socialisering	●●○	○○○
Styrka	●○○	○○○

Cybernetik, mjukvara och utrustning
Spendera 10 fria poäng

Katana+licens		Styrsystem nerv
3 E-krediter		Kung Fu
(Pistol+licens		IS
Skyddsdräkt, rep	Neuroimplantat	Styrsystem moffe
ficklampa	Implantatdator	Styrstystem öga
spår+bugg)	Ryggrad	IS
		Styrsystem ryggrad
Nervsystem		Minnesbank
"Moffegreven" infuseringsmaskin		IDENT-spoofer
Cyberöga		IS x2

Investerare

Rotsystem finansierades via crowdfundingplattformen indiegogo.
Tack till alla som hjälpte till!

Uppdragsgivare
- Adam Kratz

Universalsoldater
- Erik Sundqvist
- Ronny Hansson

Mer än mänskliga
- Anders Gillbring
- Kathrin Hagmaier
- Nathalie Andersson
- Peter Wäss

Statslösa
- Adam Maxe
- Alexander Andersson
- Mattias Lejbrink
- Mattias Swing
- Nils-Erik Johansson

Agenter
- Rune Belsvik Reinås
- Tobias ”Cybot” Åberg

Konsulter
- Christian Castenskiold
- Joel Möller
- Johan Lövgren
- Johan Nohr
- Konstantinos Kostulas
- Nils-Erik Nauclér
- Simon J Berger
- Tina och Jörgen Engström
- Vincent Eskilsson

Frilansare
- Andreas Hedström Mace
- Elisabet Lövkvist
- Hans E Magnusson
- Herman Lundberg
- Joel Nordström
- Johan Gustavsson
- Jonas Schiött
- Karl Gustafsson
- Love Springfeldt
- Piruett.se
- Marco Behrmann
- Lord af Öring
- Oskar Sandström
- Rebecka Linde
- Robert Jonsson
- Thomas Ulfström

Digitala klottrare
- David Hagman
- Peter Larsson
- Björn den Gode
- Håkan Jonsson
- Jonatan ”Pilzeman” Kilhamn
- Magnus Lundgren
- Olle Johansson
- Sven-Göran Isaksson

Proletärer
- Konrad Konvalj

ROTSYSTEM

Expertiser

Spendera 10 poäng

Design	⬡⬡⬡
Samhällsanalys	⬡⬡⬡
Subkulturer	⬡⬡⬡
Dataanalys	⬡⬡⬡
Materialanalys	⬡⬡⬡
Rättsmedicin	⬡⬡⬡
Signalanalys	⬡⬡⬡
Ballistik	⬡⬡⬡
Cybernetik	⬡⬡⬡
Teknik	⬡⬡⬡
Abnormal biologi	⬡⬡⬡
Botanik	⬡⬡⬡
Zoologi	⬡⬡⬡
	⬡⬡⬡

Hälsa

⬡⬡⬡⬡⬡

Alias

Spelare

Beskrivning

Bakgrunder

Egenskaper

Spendera 10 poäng

Avståndsvapen	⬡⬡⬡	⬡⬡⬡
Hackning	⬡⬡⬡	⬡⬡⬡
Närstrid	⬡⬡⬡	⬡⬡⬡
Rörlighet	⬡⬡⬡	⬡⬡⬡
Socialisering	⬡⬡⬡	⬡⬡⬡
Styrka	⬡⬡⬡	⬡⬡⬡

Cybernetik, mjukvara och utrustning

Spendera 10 fria poäng

Register

Symbols

3d-skrivare 13, 55, 58, 82, 152
34, Jessica 165

A

Abnormal biologi 108, 126, 131, 199, 270, 294
Accesspunkt 203, 227
Agg 54, 285
Aggro. *Se Våld*
Aktiv katana 149
Al-Aljani, Frans 76
Alias 103
Alibi 232
Ammunition 148
Aramasi, Doktor 71
Arbetarklass 56, 104, 291
Ark. *Se Arkologi*
Arkbyggare 30
Arkenprojektet 83
Arkitektur 48
Arkologi 7, 20, 32, 102
Artificiell intelligens 17, 19, 47
Aurora 279
Automateld 184
Automatkarbin 146
Avsågat hagelgevär 146
Avståndsstrid 184
Avståndsvapen 107, 210, 293, 294

B

Bae-Xiu, Henry 66
Bakdörr 181
Bakgrund 104, 118
Bakgrundshändelse 105, 123
Allmänna 123
Arbetare 124
Artist 125
Forskare 126
Gängmedlem 127
Hacker 127
Journalist 128
Kontorsråtta 129
Kurir 130
Läkare 130
Militär 131
Polis 132
Präst 133
Ballistik 108, 127, 131, 132, 198, 269, 270, 294
Basenhet 134, 295
Bäst 155
Belöning 251
Bepansrad 150
Berg 244
Bil 154
Biologi 60
Bioteknik 61
Bioteknologi 107
Block 38
Boosters 52
Subkultur 52
Botanik 108, 126, 199, 270, 294
Brödsmulor 151
Buggkit 151, 157

C

Cordyceps 20, 29
Cornelis 76
Cyberhacking 182
Cyberinterface 147
Cybernetik 39, 41, 102, 107, 108, 111, 130, 134, 161, 179, 198, 210, 285, 294, 295
Ansikte 138, 167
Arm 138, 171, 174, 179, 296
Avståndsvapen 138
Ben 138, 171, 174, 179, 296
Käke 138
Kameleonthud 139
Licens 140
Närstridsvapen 138
Nervsystem 138, 161, 295
Öga 135, 139, 161, 164, 167, 171, 179, 295
Pansarhud 138
Projektor 135, 139
Röstmodulator 139, 167
Ryggrad 138, 161, 167, 171, 174, 295, 296
Spindelben 112, 138
Subdermal infusionsmaskin 139, 161, 295
Utseende 141
Cyberpunk 214
Cyberpunkare 51

D

Daneel Robotics 78
Dataanalys 108, 126, 127, 129, 197, 270, 271, 294
Dataspik 134, 136, 151, 285
Datorsystem 134
Datorteknik 44
Den tysta revolutionen 285
Dermaldisplay 135, 161, 174, 297
Design 108, 125, 197, 271, 294
Designkultur 156
Displayglasögon 135, 151
Döda zonen, den 70
Draken 77
Droger 123, 155
Dröm 156
156

E

E-clip 151, 278
Egenskap 10, 107, 293
Ekonomi 55
E-kred. *Se Energikredit*
Energi 57
Energikredit 23, 47, 55, 114, 134, 144, 251, 285
Enhetskyrkan 88
E-pack 42
Eterskalle 285
Europa 61
Exilen 20, 46, 285
Exoskelett 112
Expansionsplats 136
Expedition 60, 83, 238, 242
Expertis 10, 108, 193, 197, 293

F

Faktoriet 74
Färdighetsbank 137
Fickdator 152
Filtrering 236
Flares 51
Fokus 155
Folkhem 20, 28
Förbättring 114
Fordon 154
Bil 154
Motorcykel 154
Pansarskyttefordon 154
Spindelstridsvagn 155
Företagskultur 50
Förhör 194
Förstärkning 138, 179
Förstärkt 150
Fria poäng 109
Frilansare 97, 114, 144, 196
Frilansar-kit 157, 161, 175
Fristaden 91, 98
Fuck you-skada 185, 251
Fullerton, Abdel 266
Fullerton, Jessie 258, 260, 269

G

Gaia 87, 92, 124
Gården 74
GenPerfekt 67
Gevär 146
Gloop 71
Gradering av lyckade slag 178
Gränslandet 26, 285
Grönskan 7, 18, 24, 28, 34, 45, 58, 62, 67, 73, 78, 88, 119, 123, 128, 131, 169, 198, 242, 245, 252, 256, 258, 272, 291, 292
Infektion 254
Kommunikation 253
Täckning 253
Teorier 30
Gyllene Drakens Torg 65

H

Hacking 107, 180, 202, 227, 293
Hakizimana, Sukanto 162
Hamilton, Johan 165
Handelsplats 55
Hardline 45, 285
Hellspawn, Dallas 5, 158, 290
Hinder 226, 245
Historia 12
hjärnsondering 182
Hoffmann, Karl 70
Husdjur 47
Hus ett. *Se Stad ett*
Hus två 20, 23, 28
Hyper 155

I

ID-handling 205, 228, 264, 266
Ifrit 5, 34, 78
Implantatdator 135, 161, 164, 167, 171, 174, 295, 296
Inblandade 231
Inbrott 192, 200, 223
Inbrottsverktyg 152
Infektion 39
Instabilitet 180
Internet 45
Interzon 86
Invid Laboratories 258, 265, 268, 275
Is 137, 206, 229, 285
Isen. *Se Isoblocket*
Isoblocket 75

J

Jackknife 187
Jones, Proxima 82

K

Kallfusion 14, 26, 57
Kameleontdräkt 149
Kampen 93, 121
Kanerva, Johanna 82
Kaostärning 11, 177
Karta 208, 225, 239, 246
Karzai, Qasima 70
Katana 148, 161
Khalif, Elsa 87
Klätterharnesk 152, 179
Klimat 24, 40, 245
Kniv 148
Knogjärn 148
Koalitionen 22, 25, 34, 57, 78, 84, 95, 145, 257, 258, 260
Kommunikation 46
Konstantine 5, 165
Korp. *Se Megakorporation*
Korporationskrigen 20
Kpist 146
Kravallsköld 149
Krom 42, 102, 111, 134, 285, 295
Kudzu 18, 29
Kultur 48
Kunskapsbank 137
Kurir 45
Kyle, Killing 187

L

Läkning 186
Lasermikrofon 152
Ledtråd 236
Licens 140, 144, 147
Lion's Den 81
Ljusschakt 49
Lucid 35, 47, 84, 130
Lugn 155

M

Mardin, Sureyya 76
Margaret 279
Mars 61
Materialanalys 108, 126, 198, 271
Matproduktion 58
Mecha Center 65
Mechatron Zoo 81
Medelklass 15, 56, 104
Media 53
Medkit 152
Megaföretag. *Se Megakorporation*
Megakorp. *Se Megakorporation*
Megakorporation 12, 17, 22, 25, 33, 41, 48, 49, 57, 84, 88, 144, 285
Metasamtal 218
Mikrovågslänk 152
Mingzhu, Inari 65
Minigun 146
Minmay, Lee 260, 274, 283
Minne 156
Minnesbank 137
Mods 77
Möjlighet 231
Molnet 233
Monos 51, 158, 290
More than Human 52
Motiv 231
Motivation 106
Motorcykel 154
Multisensor 152
Myr 244

N

Namn 103
Nano 3.0 87
Nanoteknik 61
Näringsslem 58
Närstrid 107, 183, 210, 293, 294
Närstridsvapen 148
Nattsikte 147
Nätverk 45
Nätverket 97, 128
Nätverksport 136

Neuroimplantat 135, 161, 171, 295
Nod 242
Nodkarta 239
Nollsektor 35

O

Omni 22, 34, 67, 78, 101, 162, 165, 169, 172, 262, 291
Omnis Poliskår 71
Operation Återtagande 273
Organelle 65
Orion 19

P

Panopticon 35, 72, 82, 133
Pansarskyttefordon 154
Park sju 86
Parsons, Holly 273
Pengar. *Se Energikredit*
Pistol 146, 157
Polis 35
Portabel 3d-skrivare 152
Portal 216
Posers 52
Prickskyttegevär 147
Produktion 57
Program 136
Programvarubank 137
Projekt Återtagande 259
Pures 76
Pusselpassning 235

R

Rada 98
Radiakskydd 150
Rättsmedicin 108, 130, 198, 269, 270
Regelsystemet 176
Rekvisita 216
Relationer 221
Retros 52
Reventlov-Giskard, Roberta 92
Riktmedel 147
Rising Sun 66
Robot 46
Röda marknaden 81
Rollperson 4, 100, 158, 190
Rörelsen 256
Rörlighet 107, 183, 293
Rymdforskning 61

S

Säkerhetscirkel 225
Samhällsanalys 108, 124, 126, 128, 132, 133, 197, 294
Sebastian, Jamileh Frederick 82
Sektor 23, 35
Sharon 5
Sherzai Cyphernetics 66
Sigmatech 22, 34, 47, 53, 63, 78, 160, 258, 270, 273, 278, 290
Signalanalys 108, 127, 198, 294
Silver Moon Coalition 66
Sjukvård 47
Skada 185
Skarv 42, 102, 112, 134, 179, 285
Skog 244
Skorpionerna 65
Skottsäkra skydd 149
Skuld 256
Skydd 149, 185
Skyddsdräkt 149, 157
Slaget 177
Smarta kläder 153
Socialisering 107, 293
Song, Chu 65
Spårsamlingsväska 153, 157
Spelare 4
Spelarkarta 246
Spelarmakt 218
Spelledare 4, 212
Spelledarperson 4, 212, 231
Spindelstridsvagn 155
Square Solutions 77
Stad ett 10, 20, 23
  Geografi 38
  Klimat 40
  Transporter 39
Stadsmiljö 243
Stämningsmusik 215
Stern, Morgan 169
Stolpe, Karin 75
Straff 35
Strid 183, 192, 210, 247
  Mål 248
  Omgivning 249
  Oväntade händelser 250
Styrka 107, 179, 293, 294

Styrsystem 137, 140, 179, 295
Subkultur 50, 108, 124, 125, 127, 128, 130, 132, 133, 197, 294
Svärdet 90
Svårighetsgrad 178
Svarta oktober 19, 285
Svart is 285
Sydamerika 18, 29
Synthesizer-musik 53
Sysselsättning 104, 291

T

Taket 40
Teknik 108, 124, 129, 199, 271, 294
Teknologi 41, 60
Teleskopbatong 148
Tempererad 150
Termografiska linser 153
Terräng och miljöer 243
Tidslinje 230
Tillägg 150
Toppskikt 104, 290
Transdermalt plåster 153
TRANS/human 83
Transportband 39
Transporter 39
Träsk 244
Trasproletariat 104
Trycktålig 150
Tsai, Qiang 165
Tunnel 23 69
Tyler, Sharon 172, 187, 290
Tysta revolutionen, den 13

U

Ueda, Kamatari 65
Underhållning 53
Underklass 15
Undersökning 192, 193
Uppdrag 220
Uppdragsgivare 190
Uppväxt 104, 290
Uppväxthändelse 104, 118
Allmänna 119
Arbetare 121
Toppskikt 120
Trasproletariat 122
Urd 257
Utforskning 192, 207, 238
Utmaning 192
Utomstående experter 200
Utredning 229
Utrustning 144, 161, 210, 297

V

Väg 242
Vägtunnel 39
Våld 35, 155
Vapen 42, 78, 146
Ammo 147
Modifikation 147
Vatten 244
Verdandi 256
Virr 54, 125, 285, 291
Whisper 261
Wynterwhite 70

Z

Zaher, Flechette 87
Zoologi 108, 126, 199, 294

Å

Åker- eller ängsmark 243
Återvinning 60

Ö

Öppna handen, den 90
Överklass 56

Illustrationer och licens

Eric Quigley
s. 8-9, 27, 31, 207, 255
George Cotronis
Omslag
Jenna Fowler
s. 22, 85, 115, 187, 192, 201, 207
Mikael Bergström
s. 32, 38, 63, 67, 72, 78, 84, 139, 141, 178, 185, 222, 230, 232, 234, 240, 246, 262, 268, 269, 272, 275, 277, 281
Ronja Melin
s. 59, 143
Steven Austin
s. 36-37, 43, 50, 52, 79, 99, 102, 103, 104, 105, 110, 113, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 159, 164, 166, 170, 173, 211, 213, 214

Detta verk, inklusive alla illustrationer, är licensierat under Creative Commons Erkännande 4.0-licens. Licenstexten finns tillgänglig på http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/.

Det betyder att verket och alla tillhörande texter, bilder, regler och layout/designelement är helt fria att kopiera, modifiera och sprida efter behov och tycke. Det enda vi insisterar på är attribueringsrätten; alltså att ni talar om varifrån materialet kommer och vem som är upphovsperson. Du får däremot inte säga att vi stödjer eller rekommenderar just din användning av materialet.

ROTSYSTEM

http://www.rotsystem.com

Naturen är inte god.

Naturen är inte och har aldrig varit i balans. Naturen är karg och hård. Äta eller ätas. Den enda balansen som finns är terrorbalansen.

I Rotsystem kombineras retrocyberpunk och grön postapokalyps. Civilisationen har fallit och mänskligheten lever i gigantiska arkologier utan kontakt med omvärlden.

Utanför härskar Grönskan, ett nätverk av växter som kommunicerar via radiotelepati. Den stör ut alla andra radiosignaler.

Inga trådlösa nätverk, inga satelliter, inga mobiltelefoner, ingen GPS.

I den skandinaviska arkologin ”Stad ett” kämpar megakorporationer om makten över de krympande resurserna.

Världen har gått från paradis till dystopi på bara några årtionden, och bland de lägre klasserna bubblar missnöjet.

Det är en ny, hård tid.

Välkommen.

ISBN 978-91-978488-5-5

9 789197 848855

SPINDELKUNGEN FÖRLAG

URVERK Speldesign