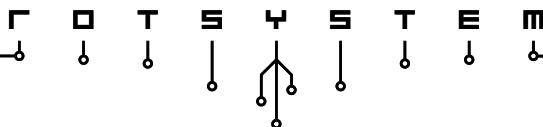


# ALLA KUNGENS HÄSTAR ALLA KUNGENS MÄN





# ALLA KUNGENS HÄSTAR ALLA KUNGENS MÄN

## Text, layout och kartor

Mikael Bergström

## Illustrationer

**Omslag** George Contronis

**Inlaga** Steven Austin

## Korrläsare

**Intro, aktörer, organisationer** Björn Lindström, Pontus Kjellberg, Magnus Bergqvist, Jimmy Ringkvist, Robert Jonsson, Anders Bohlin, Mats Burhammar, Nils-Erik Naucvér

**Uploading** Jonathan Janke, Sandra CJW, Jimmy Ringkvist, Nils-Erik Naucvér, Magnus Wählberg

**Vad döljer du för mig** Lucas Falk, Magnus Bergqvist, Nhlaskel, Pontus Kjellberg, Jimmy Ringkvist, Jonnie Hedqvist

## Hit man kommer när man kommer hem

Jimmy Ringkvist, Magnus Bergqvist, Jonathan Janke, Axel Martinsson, Jonnie Hedqvist,

## Ambassadören som försvann

Jon Aspelheim, Magnus Bergqvist, Jonathan Janke

**Layoutkorr** Jonas "Isegrim" Lidström, Henrik Skog



**URVERK**  
Speldesign

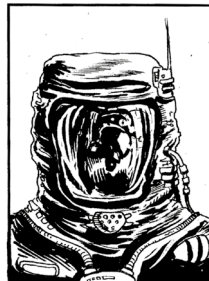
# Innehåll

<b>Introduktion</b> .....	4
Sammanfattning .....	6
Tidslinje .....	7
<b>Uploading</b> .....	8
Utrustning och teknik .....	10
Användningsområden .....	12
Spridning och utveckling .....	15
Komplikationer .....	17
Reaktioner .....	19
Äventyrsuppslag .....	22
Kärt barn har många namn .....	25
<b>Aurora</b> .....	26
<b>Organisationer</b> .....	28
Nakatomi .....	28
Cortical Systematics .....	32
Theseusorden .....	37
<b>Vad döljer du för mig?</b> .....	44
Översikt .....	46
Möte med Ramiel Hertz .....	47
Lönmordet på Pelopia .....	50
Utredningen och mord #2 .....	64
Robotskallen .....	79
Efterskalv .....	81
Mellanspel .....	87

<b>Hit man kommer när man kommer hem</b> ...	88
Detta har hänt .....	90
Att få uppdraget .....	92
Den andra expeditionen .....	99
Resan ut .....	102
Växsjön (Bollnäs) .....	104
Ramselesjön .....	111
Gissjön .....	120
Svartliden .....	122
Svartlidens datacenter .....	124
Utpost F12 .....	142
Återkomsten .....	146
Mellanspel .....	147



<b>Ambassadören som försvann</b> .....	150	JH Säkerhet .....	185
Översikt .....	150	Den övergivna bostaden.....	186
En tidslinje .....	152	Klubb 27 .....	187
December Dylans plan .....	154	Fristaden.....	190
Uppdraget.....	155	Vattencisternerna.....	194
Äventyrets struktur .....	157	CC Everybody.....	195
RGB Hotel .....	158	Lagerlokaler.....	196
GastroDesign .....	174	Organisationer.....	197
Solida .....	175	Gorgon / December Dylan .....	202
Vägtunnel 66.....	176	Filtren .....	204
Colloseum .....	178	Laboratoriet .....	206
Messers cybershop.....	181	Efterskalv .....	212
Echos hem .....	183		
Jones' hem.....	184	<b>Rollista</b> .....	214



# Introduktion

Den här boken innehåller de tre sammanhängande äventyr som tillsammans bildar den första delen av *Rotsystem*-kampanjen *Lika bra att sluta drömma*.

Kampanjens övergripande mål är trefaldigt:

- 1) Öppna upp *Rotsystems* värld genom att introducera en andra arkologi. Detta breddar perspektivet jämfört med den mer klaustrofobiska känslan i grundspelet.
- 2) Introducera *uploading* – att kunna ladda upp mänskliga medvetanden till ett datorsystem. Det är en ny, spännande och potentiellt samhällsomvälvande teknologi som ger bränsle till nya konflikter och berättelser.
- 3) Visa hur den nya tekniken och samarbetet med den nya arkologin kan användas för att bekämpa Grönskan – teoretiskt sett en “lösning på problemet”, eller en del av en lösning, för spelldare som vill ha en sådan.

Kampanjens första bok – den här boken – introducerar *uploading* och den andra arkologins existens.

Den andra boken kommer att avslöja den andra arkologins hemligheter och visar vägen framåt.

En hel del i den här boken utgår från att du redan läst *Rotsystems* grundbok. Modulen *Dina ängder gröna* är inte ett måste, men dess regler för utforskning och expeditioner ligger till grund för den här bokens mellersta äventyr, *Hit man kommer när man kommer hem*.

Spelldarpersonen Ramiel "Hjärtat" Hertz – som dyker upp i bokens första äventyr – introducerades ursprungligen i äventyret *Vad hjärtat vill ha*, som först publicerades i speltidningen *Fenix* nummer 6 2015, och som också finns att ladda ner som PDF på Rotsystems hemsida.



## Sammanfattning

Den här bokens tre äventyr är uppbyggda som följer:

**Vad döljer du för mig? (s 44):** Rollpersonerna anlitas för att lönmörda en företagsledare och därefter fejka utredningen av mordet så att offrets syster får skulden. De dras därmed in i en härva av oanade proportioner.

Offret har, kan de få reda på, laddat upp sitt medvetande till en dator. Detta är något hon än så länge är ensam om i Stad Ett. När arkologin stängdes hade fortfarande ingen lyckats få sådan teknik att fungera, och sedan dess har ingen ens kommit i närheten.

Det som gav henne tillgång till teknologin var en artefakt – en robotskalle, som förts tillbaka från en expedition ute i det gröna.

**Hit man kommer när man kommer hem (s 88):** Senare anlitas rollpersonerna för att ge sig ut i det gröna och undersöka varifrån robotskallen kom. De går i en äldre expeditions fotspår, men märker snart att andra varit där före dem. De är dessutom inte ensamma om att vara ute och leta efter skallens ursprung.

Under uppdragets gång stöter de på galna artificiella intelligenser, farliga säkerhetssystem och muterade, livsfarliga livsformer som förvridits av Grönskan. I slutänden möter de en person från den andra arkologin, som avslöjar dess existens och kan hjälpa rollpersonerna att kontakta den. Rollpersonerna ges uppdraget att eskortera en ambassadör från den andra arkologin hem till Stad Ett.

**Ambassadören som försvann (s 150):** Ambassadören mördas, och rollpersonerna kallas in av Koalitionen. De får uppdraget att utreda mordet snabbt och diskret i hopp om att mildra den diplomatiska incident som ofrånkomligen uppstår.

Det visar sig turligt nog att ambassadören i själva verket var kidnappad. Sköter de sina kort rätt kan rollpersonerna avgöra uppladdningsteknologins framtid – ska den hamna i megaföretagens händer? Ska den spridas? Eller ska den gömmas undan så länge som möjligt?



## Tidslinje

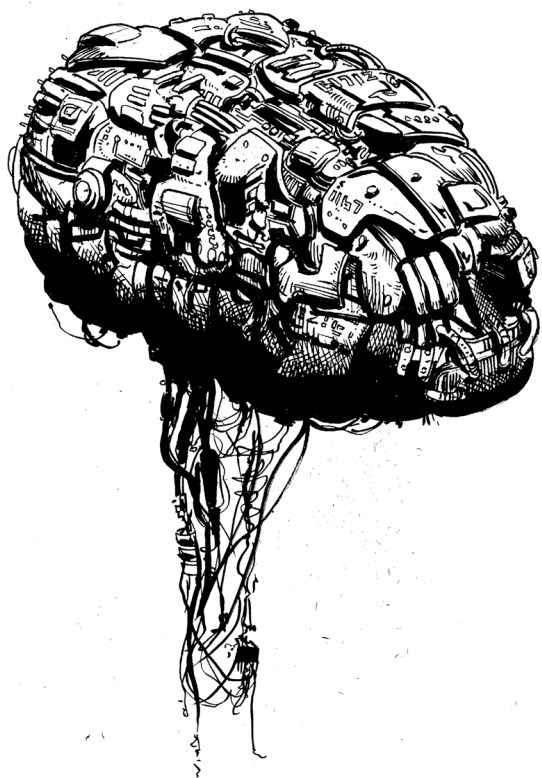
- Tidigare** ○ Aurora grundas.  
Ariadne upptäcker uploading.  
Ariadne attackeras av Grönskan.  
Anders Söderblom blir delvis uppladdad.
- 2224** ○ Stad Ett slår igen portarna.  
24 dec Korporationskrigens slut.
- 2248** ○ Pelopia Millenkamp diagnosticeras med degenerativ muskelsjukdom.
- 2258** ○ Aurora-arkologin skickar ut expeditionen Alpha/66 för att rensa gamla datacenter.
- 2260** ○ Walden Research hittar delar av Ariadearkiven. Dokumenten stjäls av Cortical Systematics (*Det hjärtat vill ha*, se Rotsystems hemsida).
- 2261** ○ Cortical Systematics skickar ut en expedition som hittar robotskallen med hjälp av dokument ur Ariadne-arkiven.
- 2262** ○ Pelopia Millenkamp köper robotskallen från Cortical Systematics.
- 2263** ○ Pelopia får uploading att fungera. Caesar II skapas och flyr. Jocasta skapas.
- 2263** ○ Rollpersonerna får uppdraget att mörda Pelopia  
15 aug Millenkamp (*Vad döljer du för mig?* s 44)
- 2263** ○ Deadline för lönmordet på Pelopia.  
29 aug
- 2263** ○ Rollpersonerna får i uppdrag att genomföra en  
28 sept expedition ut i det Gröna (*Hit man kommer när man kommer hem*, s 88) för att hitta robotskallens ursprung.
- 2263** ○ Expeditionens avresedatum från Gävle.  
12 okt
- 2263** ○ Ambassadör Wennstrand från Aurora anländer till Stad Ett.
- 2263 / 2264** ○ Wennstrand "mördas". Rollpersonerna får uppdraget att hitta de skyldiga (*Ambassadören som försvann*, s 150).

# Uploading

Uploading, eller "uppladdning", är när en människas medvetande läses av och omvandlas till kod i en dator. Människans "jag" digitaliseras och kan sedan ligga passivt lagrat i datorn, "köras" digitalt i en emulerad hjärna eller kanske till och med laddas ner till en ny kropp.

När Grönskan tvingade in mänskligheten i arkologierna avbröts all forskning om uploading. Ingen i Stad Ett har tillgång till fungerande uploadingteknik. Eftersom datorsystemen är så osäkra är det extremt få som kan tänka sig att lägga pengar och resurser på att forska om saken. Jämfört med en vanlig hjärna, resonerar man, borde ett uppladdat medvetande löpa betydligt större risk att infekteras av Grönskan.

En möjlig konsekvens av rollpersonernas agerande är att tekniken sprids i arkologin. Det kommer inte att ske över en natt, utan sker i så fall stegvis och ojämnt fördelat. Utvecklingen kan med andra ord både generera äventyrsfrön och ge infärgning i orelaterade uppdrag genom bakgrundshändelser.



## Utrustning och teknik

För att uploading ska bli möjlig måste en hel del ny teknik uppfinnas, produceras och spridas.

**Uppladdningsstation** – En maskin som läser av en hjärna och de elektriska mönstren i den. En människas upplevda "jag" består av ett antal parallella processer, och maskinen måste fånga dem in i minsta detalj och med bibehållen synkroniserad timing. Att göra en bra avläsning är mycket svårt, och det krävs omfattande psykologiska undersökningar av en kopia för att avgöra om den är helt korrekt utförd.

De första uppladdningsmaskinerna är stora och skapar ofta defekta kopior. Hjärnan som läses av förstörs, så att avläsningen blir den enda kopian. Senare modeller blir mindre till storleken, mer tillförlitliga och medger uppladdning utan att hjärnan förstörs.

**Lagring** – Ett avläst medvetande kan lagras på till exempel en hårddisk eller en dataspik, förutsatt att de har tillräcklig kapacitet. Olika laddningsstationer ger ifrån sig filer med olika filformat, som inte alltid är kompatibla.

Människan lagrar inte minnen på samma sätt som hårddiskar lagrar data – istället för tydligt ordnad och strukturerad information består minnet av en serie instabila processer. Ett "minne" är i själva verket en rörig kombination av sinnesintryck, som dessutom är känslig för påverkan. Varje gång man drar sig något till minnes så ändrar man lite på minnet. Vår förmåga att hitta och skapa mönster innebär att vi omedvetet ändrar våra minnen för att bättre passa de mönster vi upptäckt.

Allt detta innebär att man inte kan ladda upp en person och sedan läsa av bankkoder och affärshemligheter direkt från den lagrade avläsningen. Istället måste medvetandet aktiveras och köras i en emulator (se nästa sida) för att självt läsa av minnena och göra dem begripliga.

När ett medvetande lagras "kallt", utan att köras i en emulator, är det inaktivt och upplever ingenting.

**Emulator** – För att det uppladdade medvetandet ska kunna tänka och fungera måste det "köras".

En kall-lagrad uppladdning är bara en ögonblicksbild av de pågående processerna i en hjärna; den är inaktiv. För att köra ett medvetande behövs en hjärn-emulator, som återskapar hjärnans struktur och stora delar av människokroppen i virtuell form.

Programmet aktiverar medvetandet och ger det alla förmågor det behöver för att kunna fungera. Vissa sinnen kan matas med en konstant signal – det finns till exempel normalt ingen anledning för det uppladdade medvetandet att känna hunger eller mättnad, så istället blir denna input neutral. Andra sinnen, som syn och hörsel, förväntar sig varierad och begriplig input. Det brukar tillgodoses genom virr miljöer eller externa sensorer.

Till en början körs emulatorerna i stora, kyllda datorkomplex, och behöver hela tiden justeras av ett expertteam med cybernetiker, psykologer och läkare.

**Cyberhjärnor** – En cyberhjärna är lika liten som en människohjärna men innehåller både lagringsmedia för ett uppladdat medvetande och en datorenhet som kör emulatorn. På den allmänna marknaden dyker dessa upp sent, eftersom det tar lång tid för utrustningen att bli så utrymmes- och kostnadseffektiv.

**Forking** – Att "forka" betyder att skapa en fristående kopia av ett uppladdat medvetande. Uttrycket kommer från "a fork in the road", en väg som förgrenar sig. Så snart man kan lagra de uppladdade medvetandena så går det också att forka dem. Det är bara att skapa kopior av ett kall-lagrat medvetande; de två kopiorna kan sedan köras i varsin emulator.

**Merging** – Att "merga", eller "sammanfläta" betyder att slå ihop två forks till en enda och fläta ihop deras minnen till ett helt medvetande. Det är en betydligt klurigare och känsligare process än forking, där man ju bara gör en kopia av ett kall-lagrat medvetande. Vid sammanflätning måste båda inblandade medvetanden vara aktiva, och man måste vara vaksam så att inga minnen korrumpas och att inga fel smyger sig in.

## Användningsområden

Varför skulle någon vilja ladda upp sitt medvetande till en dator? Det finns många skäl till varför uploading varit så eftertraktat. Nedan följer ett axplock.

**Narcissism** – En del är helt enkelt så självgoda att de inte kan tänka sig annat än att världen skulle vara en bättre plats om den innehöll fler av dem.

**Symbolisk odödlighet** – Föräldraskapet kan ses som ett sätt att uppnå odödlighet. De egna generna skickas in i framtiden och man sätter därmed sin prägel på framtiden. Redan innan uploadingtekniken slår igenom finns det många som använder kloning på motsvarande sätt. Med uploading blir det möjligt att inte bara skicka sina gener utan också sina tankar, drömmar och mål framåt in i oändligheten.

**Bokstavlig odödlighet** – När tekniken mognar är det en del som genomför en gradvis digitalisering av det egna medvetandet. Istället för en komplett avläsning som blir en ny fungerande kopia så läser man av en del av hjärnan i taget och låter emuleringen ta över steg för steg. Samtidigt släcker man ner motsvarande del av originalhjärnan. Det gör att man får en kontinuitet i medvetandet; "jaget" upplever att det rör sig från det biologiska till det digitala och det finns ingen kopia kvar i kroppen.

Det här innebär en bokstavlig personlig odödlighet, så länge processen är felfri och så länge emuleringen i den nya hårdvaran fortgår. Den uppladdade personen befrias från den köttsliga kroppens begränsningar och dödlighet, och därmed uppnår teoretisk odödlighet. En del menar dock att de som tar den här rutten bara byter en uppsättning risker och begränsningar mot en annan.

**Säkerhet** – För den som vill eller behöver kombinera ett riskfyllt arbete med att också erbjuda en trygghet åt en familj eller ett företag erbjuder uploading ett sätt att uppnå det. Man laddar helt enkelt upp sig som en form av försäkring eller säkerhetskopiering. Avläsningen lagras kallt och körs bara i en emulator ifall något händer med originalet.

**Transport** – Hypotetiskt sett medger uploading överföring av medvetande över långa distanser. Man skulle till exempel kunna resa i form av ettor och nollor till andra arkologier eller till rymdkolonier där en ledig kropp med cyberhjärna väntar. Detta skär ner på transportkostnaderna.

I och med att Stad Ett har en så fragmenterad infrastruktur, och att Grönskan förhindrar kommunikation via radio, så är det här skälet inte så aktuellt just nu.

**Säkerhetskopiering av viktiga personer** – Vissa konstnärer, uppfinnare och andra unika medvetanden kan med hjälp av uploading bevaras för eftervärlden. Detta kan vara extra viktigt ifall personerna lider av någon form av självdestruktivt beteende.

**Effektiviserade arbetsplatser** – När cyberhjärnor blir mer utrymmesmässigt effektiva så öppnar det nya möjligheter. Det ger inte bara uppladdade människor ökad mobilitet; det gör också att en människa tekniskt sett inte behöver ta speciellt mycket utrymme alls. Det kommer att vara mycket lockande för företag att försöka eliminera fysiska arbetsplatser för att spara på lokalkostnaderna.

Dessutom kan man lätt göra kopior av färdigutbildade och intränade arbetare. Varför betala för utbildning och lön till 50 support-tekniker när man kan nöja sig med att utbilda en och sedan göra kopior av hen?

**Kidnappning, tortyr och så vidare** – Om man kan göra kopior av människor, vad ska man då med deras kroppar till? Istället för att kidnappa en person och hålla den i timmar eller dagar behöver man bara hålla hen länge nog för att göra en avläsning. Därefter kan man göra vad man vill med kopian – göra fler kopior, tortera den i virr eller stoppa in den i cyborgkroppar med extra låg smärtröskel. Om kroppen går sönder – byt ut den. Om sinnet går sönder – gör en ny kopia från det lagrade originalet.

**Sex** – Att kunna ha sex med en eller flera kopior av sig själv är bara början.

**Mindre kroppar** – när cyberhjärnor blir tillräckligt små öppnas helt nya möjligheter upp för nya kroppar. Cybernetiska djur, till exempel. Det går också rykten om en hel miniatyrstad inhyst i en lägenhet någonsans i arkologin.

**Tid** – En emulator behöver inte köras i samma hastighet som en vanlig människohjärna. Högre hastighet kräver bättre kylning och mer energi, vilket gör att hastighet för de uppladdade blir en fråga om klass och resurser.

Det finns också risk för mentala skador ifall emuleringens inputs och outputs under längre tid inte är synkroniserade med medvetandets hastighet. Ska ett medvetande betydligt snabbare eller långsammare än omvärlden i längre perioder bör det därför ske i rena virr miljöer, som kan snabbas upp eller saktas ner i takt med emulatorn.



## Spridning och utveckling

Till en början kommer varje maskin att vara osäker, instabil och dyr. Med tiden sjunker priset samtidigt som tillgänglighet och tillförlitlighet ökar. Som med all annan ny teknik, med andra ord. Ett par decennier efter att uploading blivit möjligt i Stad Ett kan tekniken mycket väl ha blivit vardag för dess invånare.

Utvecklingen sker i faser, som ser ut ungefär så här:

**Fas 1** – Tekniken finns i hemliga företagsägda labb och de som laddas upp är framför allt försökspersoner. De flesta avläsningar misslyckas och är dödliga. Det händer att enstaka superrika människor som lider av allvarliga sjukdomar blir tillräckligt desperata för att pröva uppladdning.

Avläsning och emulering utvecklas först; lagring kort därefter.

**Fas 2** – Några företag når den punkt där processen blir tillräckligt riskfri för att fler ska våga pröva på den. Tekniken har fortfarande barnsjukdomar och är skrymmande och dyr. Uploading blir en kommersiell produkt, tillgänglig för samhällets översta krets.

Det är fullt möjligt att resursbrist, sabotage eller allmänhetens motstånd leder till att utvecklingen inte går längre än så här – med uploading som ett sätt för de allra rikaste att leva för evigt.

**Fas 3** – Efter ett par år sjunker priserna. Utrustningen minskar i storlek. De billigaste varianterna kommer inom räckhåll för de mer resursstarka delarna av arbetarklassen ("medelklassen"). Man gör regelbundna säkerhetskopior av familjen; de kallas i centrala, välbevakade arkiv. Människor med hjärnsjukdomar räddas genom uploading och kan emuleras i maskiner stora som kylskåp.

Här börjar det också dyka upp lagstiftning som reglerar gemene mans uploading.

Varje megaföretag skapar sina egna regler för vad som räknas som en "person". De flesta utgår från samma grundvariant: en lyckad uppladdning betraktas juridiskt som en ny, självständig person. Att radera en uppladdad kopia är tekniskt sett mord. De kan både äga och ärva, vilket komplicerar arvstvister och liknande. I en del sektorer ges uppladdade bara begränsade rättigheter såvida de inte är den enda kvarvarande kopian.

Cyberhjärnor blir möjliga, men graden av miniatyrisering som krävs innebär så stora kostnader och krav på kylning att de i praktiken bara är tillgängliga för de allra rikaste.

**Fas 4** – Cyberhjärnor blir allmänt tillgängliga, i olika storlekar och prisklasser. Uploading används för att spara utrymme och inskolningstid på arbetsplatser. Panopticon erbjuder straff där uploading blir en del av påföljden. Brottsslingar som mest behöver hållas borta från gatorna laddas upp och lagras kallt. De som istället ska bestraffas hårt och få uppleva antingen lidande eller rehabilitering (beroende på kundens önskemål) körs istället i ultrasnabba emulatorer och kan klara av ett 20-årigt straff på en eftermiddag.

Merging blir möjligt. Det är fortfarande svårt, tidskrävande och kräver konstant övervakning av kunniga cyberpsykologer.



## Komplikationer

Kommer tekniken att nå så långt som fas 3 eller 4, med allmän spridning och acceptans? Utvecklings-tiden och kostnaderna har redan tagits upp, men det finns andra hinder på vägen. Som spelledare kan du använda dessa för att vid behov bromsa utvecklingen om det behövs för din kampanj.

Det kan också uppstå komplikationer som får alltsammans att gå baklänges. Allmänheten är nyckfull, och fel skandal vid fel tillfälle kan få produkter att återkallas och kundernas tillit att förloras.

Nedan följer några exempel på komplikationer och hinder.

**IT-infrastrukturen** – I och med att dataöverföring mellan sektioner i Stad Ett sker via kurir blir till exempel resande via uploading inte speciellt praktiskt.

**Egensinniga kopior** – En del kopior accepterar inte sina nya omständigheter och ser ingen anledning att vara lojala mot sina original. En del vänder sig helt mot sina skapare, gör uppror och försöker fly eller skapa kaos.

**Avläsningsfel** – I en del fall leder processen till inkompleta, trasiga eller förvridna kopior. Ofta raderas de utan att originalet får veta att de finns, men i vissa fall har ju originalet dött i processen och den trasiga kopian är allt som finns kvar.

Det händer också att inkompleta avläsningar kall-lagras och säljs på svarta marknaden.

**Brist på långsiktighet** – Ingen känner till de långsiktiga effekterna på ett sinne att inte befinna sig i en biologisk hjärna. Är emulatorerna bra nog för att tjäna i årtionden utan problem? Århundraden? Kommer den infrastruktur som kontinuerligt levererar elström och kylning att finnas kvar i framtiden?

**Hacking** – En cyberhjärna är hårdvara, en emulator är mjukvara. Historien har visat att det människan skapar i form av teknologi kan människan också förstöra, bryta sönder, ta sig in i. Ännu har inget system kunnat garantera fullständig säkerhet. Många undviker redan att skaffa implantatdator av säkerhetsskäl. Ingen som är orolig över hacking kommer att skaffa sig en cyberhjärna.

**Filosofiska bekymmer** – Är den uppladdade kopian en människa? En person? Är det samma person som originalet, eller en ny? Är det ens ett medvetande, eller bara ett stycke mjukvara som låtsas? Vad är ett "medvetande"?

**Juridiska bekymmer** – Ska uppladdade medvetanden ha rättigheter? Ska det vara olagligt att ladda upp sig? Om man torterar en kopia av någon, är det ett brott mot originalet? Kan en kopia dra sitt original till domstol för att den aldrig bad om att skapas? Kan en kopia stängas ner hur som helst eller räknas det som mord? Kan man dömas till uppladdning?

Domstolarna, företagsledningarna och Koalitionen har en hel del att fundera över och gräla om.

**Traditionalism** – Många litar helt enkelt inte på tekniken och kommer aldrig att göra det. De kan rationalisera det på olika sätt och använda olika ord för att beskriva det, men i grunden är det helt enkelt många som tycker att steget över till en helt silikonbaserad existens är för stort.

**Religiöst motstånd** – Inom Enhetskyrkan kommer frågan garanterat att skapa en hel del splittringar, debatter och fördömanden. Har kopior själar? Kan de nå paradiset? Blir de mer teknikkonservativa sidorna tongivande kan det sätta ordentliga käppar i hjulet.

## Reaktioner

Hur en organisation reagerar på ny, potentiellt samhällsomvälvande teknologi och dess spridning beror på organisationens mål och kultur. Nedan följer en kortfattad överblick av de största företagen och gruppernas inställning och fokus när det gäller uploading.

**Sigmatech** är väldigt entusiastiskt positiva, och är mycket aktiva i den teknologiska kapplöpningen när den väl kommer igång. Partiets ledning och think tanks har länge drömt om just denna teknologi, och det finns sedan decennier planer på hur den ska omsättas i praktiken och genomsyra hela företags-samhället.

Man planerar bland annat att tvinga samtliga anställda att ladda upp sig och på sikt överge sina biologiska kroppar, att kлона medvetanden med användbara kompetenser, och att justera minnen och attityder hos anställda som inte passar in i företagets kultur.

Sigmatechs positiva entusiasm leder till en del problem – många av de tidiga cyberhjärne-hacker-grupperna riktar in sig på just deras produkter just eftersom de kanske varit lite för snabba med att få ut dem på marknaden.

**Omni** är försiktigt negativa. De kommer i första hand att försöka bromsa utvecklingen, även om de rikaste i företagsledningen givetvis laddar upp sig och gör både forks och kall-lagrade säkerhetskopior så snart tekniken blir tillräckligt säker och stabil.

Om det visar sig att motståndet ger dem konkurrensnackdelar så kommer de att falla till föga och motvilligt ge sig in på marknaden. De kommer dock alltid att ha särskilda säkerhetszoner där cyberhjärnor och maskiner som kör simulerade medvetanden inte är tillåtna.

Det dröjer länge innan uppladdade medvetanden får likvärdiga rättigheter inom Omni.

**Panopticon** ser i första hand de praktiska fördelarna hos uploading; de vill kunna erbjuda uppladdning av fångars medvetanden. Deras kroppar skulle då kunna frysas eller destrueras. De ser också möjligheterna till mer omfattande psykokirurgi, rehabilitering och yrkesträning i betydligt högre hastigheter än den verkliga världen tillåter.

**Ifrit** är generellt positiva, men inte naiva och kommer att gå försiktigt fram. Innan någon teknik används skarpt i Ifrits underföretag kommer den att ha genomgått gedigna tester. Uploading betraktas som ett verktyg bland alla andra, men man är inte blind för till exempel säkerhetsriskerna.

**Lucid** är i likhet med Sigmatech och Panopticon mycket intresserade av de utökade möjligheterna till psykokirurgi. De delar å andra sidan Ifrits försiktighet och lägger ner väldigt mycket resurser på forskning kring cyberhjärnor och emulatorers säkerhet.

De är tidigt ute med is som specialbyggs för att skydda uppladdade medvetanden. Mer inofficiellt är de också väldigt snabba med att utveckla nya virus designade att besegra sådan is.

**Enhetskyrkan** deklarerar tidigt att själen är odelbar. De flesta imamer och präster menar att människans odödliga själ inte kan skiljas från den biologiska kroppen. Det råder delade meningar om exakt hur mycket av den biologiska kroppen som måste finnas kvar för att själen ska anses vara intakt, men de flesta menar att själen framför allt finns i hjärnan.

Mer progressiva krafter inom kyrkan tänker sig att själen inte är knuten till kroppen, utan kan föras över, men att den bara kan finnas i en kropp eller maskin i taget. Det betyder med andra ord att man kan tänka sig att betrakta ett uppladdat medvetande som besjälät, men bara om originalkroppen destrueras eller är helt hjärndöd. Om flera forks existerar så har bara en av dem en själ.

**Fristaden** blir ett viktigt centrum för den svarta marknaden. Innan uploading slagit igenom och kommit ut på konsumentmarknaden frodas många luredrejare här. De kränger halvfärdiga prototyper, fejkade ritningar och rena bluffprojekt till de desperata och de giriga.

Senare blir det pirathårdvara, illegala kopior av medvetanden och virtuella tortyrkammare special-designade för att köras i medvetande-emulatorer som säljs och sprids på Fristadens bazaarer.

**Gaia** arbetar för att låta Grönskan infektera så många cyberhjärnor som möjligt. Man är inte enhetligt för eller emot teknologin; å ena sidan är den ju "onaturlig" men å andra sidan bär den med sig potentialen att infekteras på samma sätt som annan elektronik.

I den mån det finns en gemensam uppfattning kring de uppladdade medvetandena så är det att de inte är riktiga människor. Precis som många inom Enhetskyrkan ser man det som att själen dör med den biologiska kroppen.

**Kampen** är extremt negativt inställda till uploading. Man menar, inte helt utan grund, att tekniken ökar klyftorna och låter företagen förtrycka människor ytterligare. Redan tidigare försökte man hindra megakorparna från att använda psykokirurgi för att manipulera sina anställda. Detta betraktar man som en logisk fortsättning som är etter värre.

Nu ska alltså inte ens människans jag vara fritt från kommersiella intressen?

**Koalitionen** manar till försiktighet och fokuserar sin forskning mot att skapa Grönske-säkrade lagringsmedia och emulatorer för medvetanden.

**Nätverket** är positiva men oerhört försiktiga. De är hackers, och de vet hur illa det kan gå när system digitaliseras utan att alla potentiella säkerhetshål täppts till. Visst finns det några av dem – mestadels juniora medlemmar som låter sin entusiasm gå före sitt förnuft – som laddar upp sig, men de flesta av dem låter bli.

Nätverket utvecklar tekniker och mjukvaror för att bryta sig in i megakorparnas osäkra cyberhjärnor. Dessa tekniker används sedan för att på olika spektakulära sätt sabotera företagets demonstrationer. Har man väl sett en cyberhjärna hackas live på scen så investerar man nog inte i tekniken – än mindre betalar man för att ladda upp sig själv.

**Rada** är totalt ointresserade av uploading. Ibland kommer de i kontakt med tekniken via den svarta marknaden, men de fokuserar på att försvara sina medlemmar och försöka hindra dem från att utnyttjas i företagens experiment.

## Äventyrsuppslag

Så hur kan tekniken användas i äventyr? Nedan hittar du några exempel.

- En berömd artist kidnappas och släpps kort därefter, utan att någon lösensumma efterfrågats. Hen har fått sin hjärna avläst och sitt medvetande uppladdat, men är fortfarande vid liv. Senare dyker cyberhjärnor med avläsningen upp på svarta marknaden. Rollpersonerna anlitas för att eliminera alla kopior samt sätta stopp för kidnapparna.
- Folk försvinner och dyker upp med levande kroppar men helt hjärndöda. Rollpersonerna anlitas för att undersöka. Vid närmare påseende har samtliga offer fått hjärnan bränd genom misslyckade försök till avläsningar.



Det visar sig att en maffiafamilj stulit en experimentell uppladdningsstation. En cybernetiker-student med stora spelskulder har lovat att hen kan få den att fungera, men har tagit sig vatten långt över huvudet.

- Ett företag experimenterar med biologiska cyberhjärnor, eller att ladda ner medvetanden till klonade hjärnor. Det går precis så fel som man kan tänka sig.
- En Gaiakult stjälar en uppladdningsmaskin och planerar att ladda upp sina medvetanden till datorer som är infekterade av Grönskan.
- I ett hemligt företagslabb experimenterar ett antal dåraktiga forskare med att läsa av grönskeinfekterade hjärnor, både djurs och människors. De tror givetvis att de gör det under kontrollerade former.
- En man är svartsjuk och misstänker att hans make är otrogen. Han anlitar rollpersonerna för att undersöka. I själva verket visar det sig att maken mycket riktigt är otrogen – med en illegal kopia av sig själv. Räknas det ens som otrohet, eller mer som en avancerad form av självsex?
- Någon på svarta marknaden säljer orimligt billiga cyberhjärnor. De visar sig lagra känslig information från medvetanden som emuleras i dem. Sedan, så snart de kopplas upp mot nätet, sedan skickar de "hem" denna data till en hemlig server.
- Rollpersonerna anlitas för att undersöka hur det kommer sig att ett område blivit så orimligt varmt. Det visar sig att en liga satt upp en illegal uppladdningsstation utan tillräcklig kylning.
- Rollpersonerna anlitas av ett medborgargarde som vill att de stjälar en uppladdningsstation åt dem. Målet är att erbjuda billigare och inte lika företagskontrollerad uploading åt massorna.

- En religiös sekt som motsätter sig uploading saboterar företag och labb som arbetar med tekniken. De hotar också butiker och spränger lager. Rollpersonerna anlitas som vakter eller för att sätta stopp för det hela. Det visar sig att den religiösa sektens ledare laddat upp sig, och numera bara kommunicerar genom ombud.
- Rollpersonerna erbjuds ett kontrakt på att kidnappa försökskaniner till ett anonymt företag som tidigt under fas 1–2 experimenterar med uploading. Sedan får de extra betalt för att hjälpa företaget att göra sig av med kropparna efter misslyckade experiment. Om rollpersonerna tackar nej kommer företaget helt enkelt att fråga andra frilansare – förr eller senare hittar de någon som ställer upp och har färre skrupler. Kanske anlitas rollpersonerna för att undersöka en serie försvinnanden?
- Någon har upptäckt att det finns en bakdörr inprogrammerad i vissa cyberhjärnors hippocampus-emulering. Genom att aktivera bakdörren kan man hindra personen från att bilda nya minnen under en kort tid. Perfekt om man vill genomföra en stöt där vakterna har cyberhjärnor!
- Rollpersonerna kontaktas av arbetarrättsrörelsen Kampen, som vill att de befriar fabriksarbetar-personligheter som tvingas att arbeta 24/7 och byts ut mot kall-lagrade kopior när de blir vansinniga och går sönder. Målet är att förstöra alla kall-lagrade kopior och smugla ut så många aktiverade medvetanden som möjligt. Det visar sig i slutänden att samtliga personligheter bara är kopior av en och samma arbetare. Originalen fick sparken efter att ha blivit uppladdad.

## Kärt barn har många namn

Det finns många ord för att beskriva ett medvetande som digitaliserats. En del är strikt kliniska klassifikationer, andra religiösa, och givetvis finns också en hel del som används som förolämpningar. Nya slangord uppfinns hela tiden, men nedan följer en lista du kan ha som utgångspunkt.

- **Alfa/beta/theta** – Klassificering; en alfa är en direkt kopia av ett biologiskt original, en beta är en kopia av en alfa och så vidare.
- **App** – Kort för applikation, mjukvara
- **Demo** – En "demoversion" av en mjukvara är en icke fullständig version.
- **Demon** – Sels från "daemon" som inom datavetenskap är ett sorts program, dels från de mytologiska figurerna som sägs sakna själar.
- **Dumpad**
- **Em** – Emulering. Används även för emulator. Också: Emil, Emma.
- **Essens**
- **Fork** – Från programmeringsvärlden. En fork är en kopia av ett original, i det här fallet ett medvetande. Används också som verb – att forka, att skapa en kopia.
- **Fucker** – Av "forker", person som skapat forks av sig. Bär med sig konnotationer av feghet, onödig lyx, samt narcissism.
- **Generation** – Klassificering; en generation 1 (eller gen-1) är en direkt kopia av ett biologiskt original, en gen-2 är en kopia av en gen-1 och så vidare.
- **Jenny, Jens** – Av "generation"
- **K-C** – Från Ctrl+C, kopia
- **Lodis / loadis**
- **Persona**
- **Själ**
- **Spöke**
- **Skugga**
- **Sim/Simulakrum/Simulering**

# Aurora

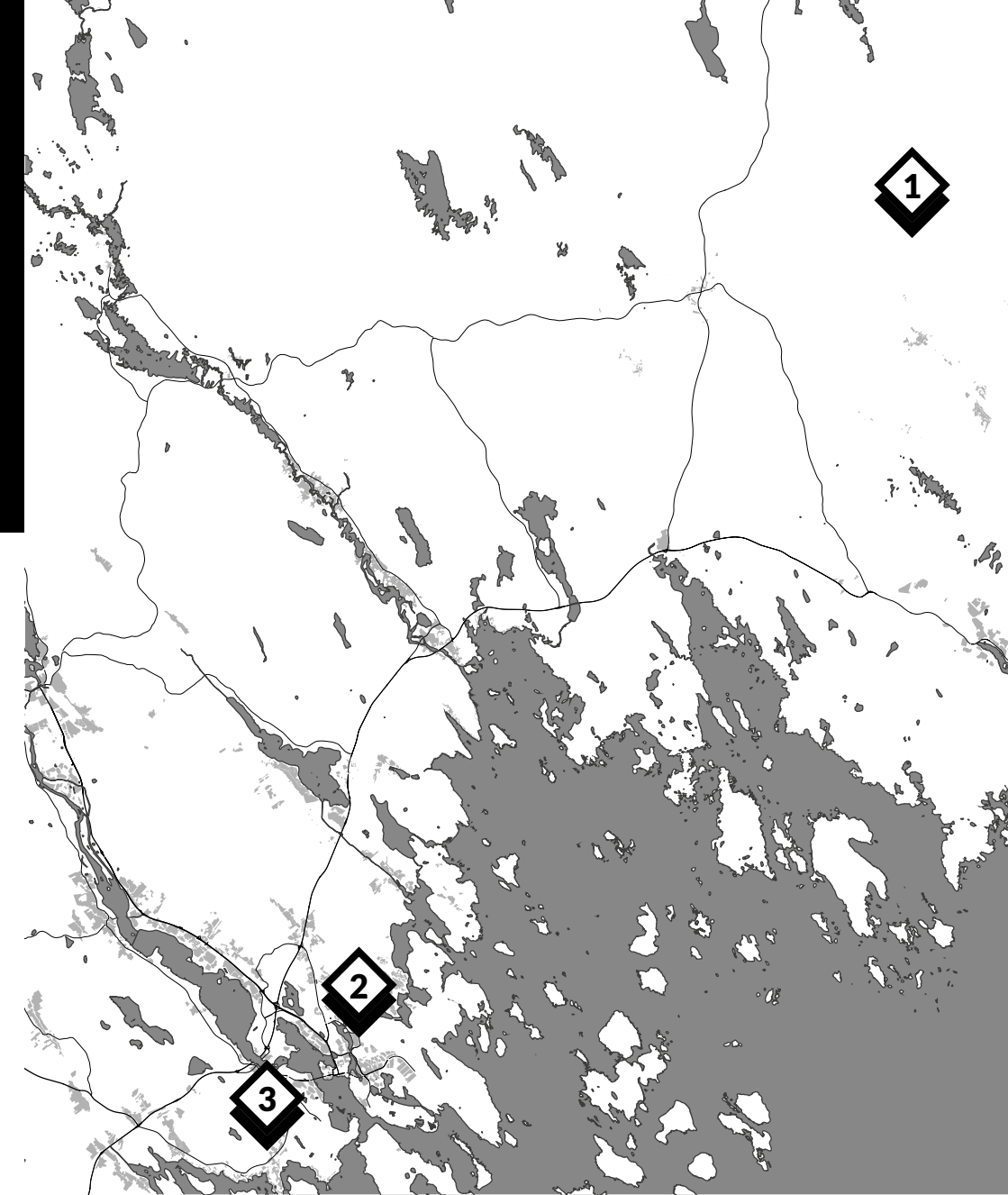
Stad Ett var inte den enda arkologin som byggdes innan Grönskan tog över världen; det var inte ens den enda i Skandinavien. Norrut, uppe ovanför Luleå, skapades en andra nordisk arkologi vid namn Aurora.

På grund av jordens krökning syns inte Aurora från Stad Ett, så när Grönskan tog över etern och världen utanför arkologierna tappade de kontakten med varandra. I Stad Ett utgick man från att Aurora gick under, och vice versa.

I nästa kampanjdel avslöjas mer om Aurora och dess hemligheter. Det som är relevant här är att arkologin är hemlighetsfull och bland annat har tillgång till uploading – de kan ladda upp medvetanden från biologiska kroppar till datorer, eller till cyberhjärnor i konstgjorda kroppar (s 11). Överföringen sker gradvis och upplevs som sömlös.

De medborgare från Aurora rollpersonerna kommer i kontakt med är högst medvetna om vilket sprängstoff denna teknologi skulle kunna innebära. De kommer därför vara mycket försiktiga med att avslöja något.

Luleå – som en gång var en glittrande och livfull storstad i norra Skandinavien – ligger numera i ruiner. I utkanten av staden ligger utposten F12, där soldater och vetenskapsmän från Aurora försöker hitta svar och lösningar på Grönskan, samtidigt som de håller den stängd.



1) Aurora

2) Luleå

3) F12

# Organisationer



## Nakatomi

### Nakatomi

Nakatomi är ett av de tjugo mest inflytelserika företagen inom Sigmatech, med omkring 2000 anställda och ett fokus på virtuella världar och virrhårdvara. Deras spel är populära i arkologins virr-arkader, framför allt om de paras ihop med genuin Nakatomi-hårdvara. Företagets exklusiva virrmaskiner och tillbehör är kända för snygg design och god ergonomi, och innehåller alltid den allra senaste tekniken.

## Design

---

Nakatomis designspråk kännetecknas av en återhållen, stram känsla av lyx. Deras kontor är fyllda av marmorelare och speglar, samt en återkommande vattensymbolik med stiliserade vågor och artificiella vattenfall.

## Kultur

---

Företagskulturen är väldigt autokratisk, stel och hierarkisk. Varje medarbetare förväntas veta sin plats och lyda sin närmaste chef. Om de har ambitioner finns tydliga karriärvägar och instruktioner att följa.

Det finns tydliga åtgärdsplaner och färdiga policyer för vad som ska hända när saker går fel. Om något katastrofalt inträffar kan man vara säker på att det någonstans i företagets intranät finns en punktlista att följa.

Som exempel på detta har varje position i företaget en tydlig successionsordning; om någon dör eller blir kraftigt sjuk på jobbet kan hans efterträdare vara på plats inom ett par timmar.

## Personer

---



**Pelopia Caesar Millenkamp** grundade företaget en gång i tiden och styr det fortfarande med järnhand. Med åren har hon börjat gripas av en allt starkare dödsångest. De som känner henne vittnar om att hon haft kontakt med åtskilliga kliniker för livsförlängning.

Hon har ett kyligt förhållande till sin syster Nerina, som intrigerar i det tysta för att kunna ta över som chef i företaget. Ett mer offentligt problem har varit Pelopias exfru Sarnai, som vid flera tillfällen kritiserat henne öppet vid opassande tidpunkter – som precis innan en produktansättning.



**Aurélie Nakahara** är företagets säkerhetschef och på ytan trogen Pelopia. Frågan är hur lätt hennes lojalitet skiftar vid ett maktskifte. Hon är tillbakadragen när det gäller företagets internpolitik och undviker att välja sida.

**Nerina Millenkamp** är Pelopias syster och äger en betydande del av företaget. Hon har förhandlat och manövrerat sig till att vara förstahandsvalet ifall Pelopia skulle avgå som chef.

För mer detaljer, se personporträtten i äventyret *Vad döljer du för mig* (s 67).



## Platser

---

**Tornet** är Nakatomis huvudkontor. Det är litet till basytan men är trettiofyra våningar högt. De tretton nedersta våningarna sköter hårdvaruutveckling och montering. Därefter följer elva våningar av mjukvaruutveckling och sex våningar av admin och databanker. Överst finns fyra våningar av konferensutrymmen, lätt rekreation och kontor för företagets chefer.



## Instabilitet

---

Nakatomis mest uppenbara instabilitet är direktör Millenkamp själv. Hon har oinskränkt makt inom företaget men blir alltmer desperat och excentrisk. Hon fokuserar i allt högre grad på sina egna mål och mindre på att hålla företaget flytande.

Både Sarnai och Nerina kan innebära ytterligare destabilisering. Båda kan potentiellt om inte sänka företaget så åtminstone åsamka det stor PR-skada.

## Äventyrsuppslag

---

En virr-arkad erbjuder sina kunder ett spelscenario där de försöker genomföra ett inbrott mot Nakatomi. Det virtuella Tornets möblering och dekoration är helt korrekt, ner till minsta detalj. Modellen inkluderar också områden ingen utom företagets innersta cirkel ska känna till. Vem ligger bakom, och varför?

Ett halvdussin virrpannor som köpt Nakatomis senaste utrustning har hamnat på sjukhus med hjärn-skador, kraftiga blödningar från näsa och öron, och epilepsiliknande anfall. Andra rapporterar illamående och huvudvärkar, medan de flesta inte verkar få några effekter alls. Är det fel på vissa maskiner, eller på alla? Om det är något fel på maskinerna, hur kunde det slippa igenom Nakatomis tester?

Rollpersonerna anlitas för att skaffa en kopia av ett antal mycket specifika Nakatomi-procedurer. Någon vill veta exakt vad som görs i händelse av att säkerhetschefen kidnappas, ifall det börjar brinna på våning tolv i Tornet, och hur snabbt en programmerare av rang E ersätts ifall hen insjuknar under lunchen. Vem vill ha den här informationen, och varför?



## Cortical Systematics

Med omkring 250 anställda är Cortical Systematics en ganska liten fisk inom Sigmatech. Efter en misslyckad produkt lansering har företagets ledning kämpat för att få det på fötter igen. Nu tror man att man är redo att ta nästa kliv framåt och uppåt, även om det sannolikt kommer att innebära vissa risker.

Cortical utvecklar och producerar huvudsakligen människa-maskin-gränssnitt. De är varken de billigaste eller de bästa på marknaden, men de säljer tillräckligt bra för att hålla företaget någorlunda flytande.

Som ett sätt att stabilisera ekonomin har företaget breddat sig och diskret startat en ny avdelning som handlar med information. Mer specifikt fokuserar den på information och – i undantagsfall – artefakter från tiden innan Grönskan. Den här avdelningen har verkligen blomstrat sedan den togs över av December Dylan, företagets hungrigaste nyrekrytering.

## Design

---

De dominerande elementen i Corticals designspråk är borstat stål, vit plast och neongröna detaljer. Utöver det finns också en tydlig känsla av do-it-yourself i deras produkter, med synliga kablar och elektronik. Det lockar en typ av hobbyentusiaster som inte vill att deras utrustning ska kännas alltför polerad och fokustestad.

## Kultur

---

Kulturen inom Cortical Systematics bygger mycket på företagets status som en underdog. De anställda förväntas identifiera sig med företaget och dess kamp. Långa nätter är vanliga, men stämningen god, liksom sammanhållningen; "Det är vi mot världen". Alla som jobbar för företaget förväntas gilla sina jobb och tro att företaget är på väg mot en lysande framtid.

Eftersom företaget grundats av en gammal hacker finns det också en kultur av verklighetsflykt. Man jobbar hårt, sedan spelar man hårt. Oftast blir det olika virrspel i stora turneringar. Många av företagets möten genomförs också via virr, eller i värsta fall agg. Den allmänna uppfattningen är att den person du är på nätet eller i virr är ditt "riktiga jag", befriat från den kropp världen försett dig med.

## Personer

---

**Erik Jelinek** är företagets grundare, en gammal hacker som designade och byggde sina första egna maskin-gränssnitt medan han fortfarande gick i skolan. Han drivs väldigt mycket av sina känslor – av kärlek till företaget och till sina medarbetare. Han är också en smula nyckfull och dålig på att lyssna på andra. Han agerar som om företaget fortfarande bestod av tio personer i ett gammalt garage, vilket skapar en del friktion.

**December Dylan** är en ambitiös och otålig karriärist med få skrupler. Han gillar att göra smarta affärer och ser sig själv som en slipad manipulator. Företaget får gärna gå bra, men i första hand ser han Cortical Systematics som en språngbräda för sin karriär. Liksom Jelinek har han en bakgrund som hacker, men han är inte alls lika benägen att tala om den. Antagligen på grund av hur mycket illegal och destruktiv skit han ställde till med på den tiden. För mer detaljer, se personporträttet i äventyret *Ambassadören som försvann* (s 203).



## Platser

---

**Bubblan** är Corticals trånga och ganska eftersatta fysiska kontor. Utrymmet är fullt av små skrivbord med virrkapabla stolar. Man har försökt kompensera för trängseln med god ventilation och ett litet gym där anställda kan träna mellan arbetspass.

**Ett Punkt Två** är företagets virtuella kontorsyta – en Eschersk labyrint av osannolika proportioner. Företaget kör denna virr på sina egna servrar och har konstruerat dess arkitektur i många lager av öppna arbetsytor, kring en kärna som innehåller företagets centrala databas. Ett Punkt Två är svårnavigerad för den ovane – det händer att nyanställda irrar runt i flera timmar innan de hittar vad de letar efter.

## Instabilitet

---

Om fel person skulle få tillgång till Jelinek, och vinner hans förtroende, så kan det få katastrofala följder. Hans tendens att lita på människor och fatta snabba beslut baserat på hastiga infall har flera gånger varit nära att förstöra för företaget.

Flera av de kring honom på företaget har därför, utan att han egentligen märkt det, försökt isolera honom från viktiga beslut och se till så att han ska ha allt mindre att göra med det dagliga arbetet.

Hans anställda tycker generellt bra om honom, hans entusiasm och genuina omtanke skapar välmående och bra stämning. Samtidigt är Cortical trots allt en business, och behöver därför skötas rationellt och med viss stabilitet och förutsägbarhet.

När han en vacker dag upptäcker att han isolerats från sitt företag – vad händer då? När han förstår att de kring honom behandlat honom som ett barn, eller som en säkerhetsrisk?

## Äventyrsuppslag

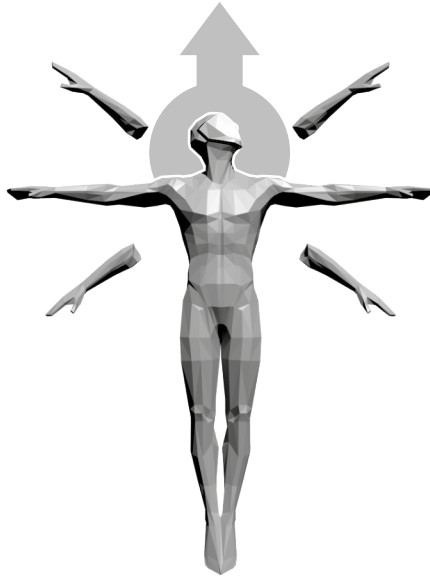
---

Ett annat företag i samma bransch släpper ett gränssnitt som är väldigt, väldigt likt ett som Cortical har i pipelinen. Det rör sig inte bara om några ytliga likheter; den som designat den här produkten måste haft tillgång till originalritningarna och kopierat dem. Rollpersonerna anlitas för att som diskreta konsulter undersöka saken. Har någon på företaget skaffat sig en liten extrainkomst i form av industrispionage, eller är deras servrar inte så säkra som de tror?

Dylan ropade på en auktion hem en artefakt från tiden innan Grönskan – en låda innehållandes tio gamla skönlitterära pappersböcker. Innan han hinna få lådan är det någon som stjälar den. Det är i varje fall vad auktionshuset säger. Dylan kräver att saken utreds av en neutral tredje part, och valet faller på rollpersonerna.

Hemma hos en mystiskt mördad hacker hittar rollpersonerna en karta över en eschersk kontorslabyrint. Det är naturligtvis Ett Punkt Två, Cortical Systematics virtuella högkvarter. Varifrån har hackern fått den? Och vad finns i rummet märkt X på kartan?





## T H E S E U S

### Theseusorden

“När Theseus skepp behövde repareras, ersattes de trasiga delarna med nytt virke. Med tiden fallerade fler och fler delar av det ursprungliga fartyget, och allt mindre del av skeppet hade funnits där sedan det först satte segel. Till slut hade varje del bytts ut. Är det fortfarande samma skepp?”

Theseusorden är en gruppering inom Enhetskyrkan som tagit sitt namn från ovanstående paradox. De ser det som ett heligt kall att ständigt sträva efter självförbättring och begränsar sig inte till askes, studier och renlevnad. I motsats till de biokonservativa grupperna inom kyrkan – som undviker både cybernetik och genetiska förbättringar – bejaktar orden även artificiella förbättringar.

I likhet med de flesta inom Enhetskyrkan anser de att Gud skapat människan genom att skapa en värld där evolutionen är möjlig. Däremot anser de att människan – homo sapiens sapiens – inte är kronan på det evolutionära verket. Gud, menar de, lät människan utvecklas till en varelse med nyfikenhet och en ständig vilja att utvecklas vidare och förbättra sig. De ser människans skapelse som fortgående process. Ännu har vi inte nått den punkt där vi är Guds avbild.

## Stil

---

Ordens medlemmar känns igen på sina vita ansiktsmasker. Varje medlem skapar sin egen unika mask, och den kan vara enkel eller komplex, stel eller rörlig, utsmyckad eller avskalat minimalistisk. En del väljer att göra masken till en del av sin permanenta krom. Det symboliserar att de klipper banden med det veka köttet och den kropp de gavs vid födseln.

Ju längre en person varit medlem i Theseusorden, desto mer synlig krom brukar hen samla på sig. Inom orden finns inget utrymme för nostalgi kring det veka köttet – det som kan uppgraderas bör också uppgraderas när tillfälle ges.

Förr eller senare brukar Theseusmedlemmar röra sig bort från strikt humanoida former. De nöjer sig inte med att lägga till extra armar eller tentakler, utan gör större ingrepp och kan likna stora spindlar, bläckfiskar eller kentaurer. Ickehumanoida medlemmar syns sällan utanför ordens egna utrymmen.

Ordensmedlemmar upplevs ofta som könlösa, då deras masker, cybernetik och kläder ofta saknar tydliga könsuttryck.



## Hederskultur

---

Ordens fokus på utveckling och självförbättring bortom människans biologiska begränsningar är kärnan i dess hederskultur. Smärta ses som en prövning och det talas ofta om stålbad och renande eld som markerar pånyttfödelse. Varje förändring medför smärta – smärtan försvinner med tiden, men förändringen består.

Till skillnad från många grupper inom Enhetskyrkan är orden inte heller konservativ i sina värderingar. Att hålla fast vid det gamla ses som ett tecken på att man inte är redo att nå upplysning eller göra det som krävs för att nå nästa steg. Många försöker aktivt bryta alla gamla band och mediterar för att hitta sina förutfattade meningar och vanor, i syfte att kunna bryta dem om och när det behövs.

Känslomässiga band väger lätt. Det anses skamligt att hålla fast vid materiella ting eller relationer om de hindrar vidare utveckling.

## Organisation och finansiering

---

Sammanlagt har omkring 40 000 medlemmar som är organiserade i celler om 10–15 personer. En cells medlemmar bor nästan alltid nära varandra, men cellerna kan också brytas upp och omformas om de behöver bli mer specialiserade för att kunna lösa en specifik uppgift. Vid behov kan flera celler samarbeta under en "styrcell" i större projekt.

Medlemmar kan själva ansöka om att bilda en cell, men beslutet tas alltid av någon högre upp i organisationen.

Det finns ett inre råd av 64 ordensmästare som fattar de övergripande besluten, samt ett mellanskikt av administrativa celler.

De flesta medlemmar lever vanliga liv i arkologins myller. De sympatiserar med ordens grundläggande principer och delar dess tro, men arbetar inte åt orden och missionerar inte. De har aldrig träffat en ordensmästare.

Orden erbjuder utbildningar i cybernetik, medicin och annat till den som vill engagera sig mer. Det finns också möjlighet att uppgradera sig med ny skarv och krom i ordens regi. Medlemmar erbjuds möjlighet att betala sina uppgraderingar genom att utföra arbete åt orden; utomstående förväntas betala i krediter.

En del av ordens arbetande medlemmar missionerar i slummen. Där utför de enklare medicinska ingrepp, underhåll av fallerande cybernetik och grundläggande medicinsk hjälp till folk som behöver det – i utbyte mot att de lyssnar en stund på ordens filosofi.

Andra hyrs ut som cyberdocs och konsulter till megaföretag, privatpersoner eller kriminella gäng. Detta ger orden en betydande inkomstkälla vid sidan av donationer de får in från sina medlemmar.

## Målsättningar

---

Theseusordens strävan efter förbättring tar sig olika uttryck hos varje medlem, men den övergripande trenden just nu är att se uploading (s 8) som nästa stora mål. Det betyder att man ständigt jagar ledtrådar och forskning som skulle kunna föra orden närmare målet. En betydande del av organisationens resurser går till forskning om uploading.

Det går rykten om att de kidnappar människor och utsätter dem för smärtsamma eller dödliga experiment, men ordens äldste har med bestämdhet förnekat att det ligger någon sanning i dem.

## Medlemmar

---

**Broder 56** är en cyberdoc som arbetar för Theseus räkning i Sigmatecs slumområden. Hans praktik är liten och dess inre är ett gytter av begagnad krom och skarv, verktyg, torkat blod och smuts. Hans kunder är fattiga och desperata, men vet att 56 sällan eller aldrig nekar en patient.

Det går rykten om att han planterar hemliga mikrofoner i sina patienter och sedan lyssnar av det som mikrofonerna spelat in nästa gång patienterna kommer in.

Han klär sig i en munkkåpa och hans keramiska mask föreställer ett mjukt leende mansansikte.

**Karin Arnell** var ursprungligen en vanlig frilansare, men efter en serie lyckade uppdrag för ordens räkning lyckades hon skaffa sig ett permanent kontrakt med dem. Nu reser hon runt i arkologin och söker efter information i deras tjänst. Ofta tar hennes uppdrag henne till arkologins smutsigare och riskfyllda områden och dess mest oberäkneliga och farliga invånare.

Hon är inte fullvärdig ordensmedlem och bär därför inte mask. Hennes hår är mörkt och kortklippt. Hon föredrar praktiska kläder, men anpassar sig efter uppdragets krav.

**Syster Alma Wynter** kallas ibland "inkvisitorn" av elaka tungor. Hon är en av ordens interna problemlösare – hon letar efter infiltratörer, löser konflikter mellan celler och hindrar överdrivet ambitiösa medlemmar från att förstöra ordens arbete i sin strävan efter att berika sig själva.

Sedan flera år är hon helt och hållet cybernetisk, bortsett från hjärnan och en del av ryggraden. Hennes mask är delvis silverfärgad och blank.

**Rakno** var en av ordens mest upphöjda och kunniga medlemmar innan han tappade tron och gav sig iväg. Idag är han en avfälling som lever på att sälja ordens hemligheter och teknologi till högstbjudande. Han håller sig dold och flyttar ofta för att undvika att problemlösare som Alma Wynter hittar honom.

Som hans självvalda namn antyder är han spindellik i sitt utseende. Hans bröstorg, armar och huvud sitter monterade på en stor cybernetisk spindelkropp. Han bär fortfarande sin vita keramiska mask, som saknar näsa och har åtta ögon.

## Platser

---

**Perithoustemplet** är ordens stora ansikte utåt. Tio våningar av bönerum, serverhallar och operationsrum. Det är hit välbeställda företagsledare tar sig när de behöver ordens expertis och det är här de troende samlas för att be och utbyta kunskaper.

Templet är centralt beläget i Omnis rikare och mer exklusiva områden och är öppet för allmänheten.

**Minotauren** finns inte på några kartor eller ritningar. De flesta medlemmar vet inte ens om den existerar eller om den bara är ett rykte. Det sägs att den består av lager på lager av labyrintiska korridorer. Det sägs att den ligger mitt i megaföretaget Panopticons sektor. Eller i en nollsektor, kanske rentav i Frizonen. Kanske finns det flera Minotaurer.

Det går många rykten om vad som dväljs i dess inre, men de vanligaste säger att det är där orden utför experiment som Koalitionen förbjudit. Det sägs till exempel att de försöker använda radiovågor för att koppla samman flera människors medvetanden, eller att tämja Grönskans vilda mutationer så de kan användas för att förbättra människor.

## Instabilitet

---

Det finns tre huvudsakliga hot mot Theseusordens stabilitet:

- Om det upptäcks att ordensmedlemmar utför plågsamma experiment på folk som inte är frivilliga finns det en påtaglig risk att ordens inkomstkällor skulle sina. Färre skulle ansluta sig och många megaföretag skulle dra sig för att samarbeta med dem.

- Det finns medlemmar som inte alls håller med om att ordens nuvarande inriktning är den bästa. De förordar istället genmodifikation och bioteknologi som en väg framåt. Än så länge är konflikten mellan dessa och ordens styrande råd huvudsakligen akademisk, men vem vet hur allvarlig schismen kan bli?
- Rakno och andra avfallingar är en ständig källa till oro och osäkerhet. Hur mycket vet de? Vilka är de villiga att sälja information till? Hur mycket av det som sprids är rena lögner, hur mycket kan dementeras?

## Äventyrsuppslag

---

Via en mellanhand anlitas rollpersonerna av orden för att stjäla data från ett företag som säger sig vara nära att lyckas med uploading. Det visar sig senare att datan är värdelös och att företaget farit med osanning.

Via inofficiella kanaler erbjuds rollpersonerna E-kreds i utbyte mot att de hittar en försöksperson som någon inom orden vill testa en ny procedur på. Försökspersonen behöver inte vara frivillig.

Syster Alma Wynter anlitar rollpersonerna för att diskret hindra några ordensmedlemmar från att stjäla cybernetiska kroppsdelar från ett av megaföretaget Ifrits lager.

Rollpersonerna anlitas av orden för att undersöka ett fall där en person påstås ha lyckats ladda upp sig. Det visar sig vara en bluff, i syfte att slippa betala skatt.

En grupp oroliga föräldrar har samlat ihop pengar för att anlita rollpersonerna. De vill att de ska hitta deras försvunna ungdomar. Det visar sig att ungdomarna kidnappats till ett av ordens hemliga laboratorier.

# Vad döljer du för mig?

Efter en katastrofalt misslyckad produktlansering var Cortical Systematics (s 32) ekonomi i mycket dåligt skick när slutet av år 2262 närmade sig. I omstruktureringen som räddade företaget från konkurs såldes förutom ett antal patent också artefakter från olika expeditioner företaget finansierat.

Pelopia Caesar Millenkamp, högste chef för företaget Nakatomi (s 28), snappade då bland annat upp en robotskalle från dem. Skallen var det enda konkreta resultatet av en dyr expedition ut i Grönskan, som företaget genomfört med ledning av dokument från det legendariska Ariadnearkivet. Äventyret *Det hjärtat vill ha* (finns på Rotsystems hemsida) redogör för en möjlig väg för Cortical Systematics att komma över dokumenten.

Pelopia lyckades avkoda robotskallens hemlighet. Den var visserligen helt och hållet konstgjord, men hade en datastruktur som tycktes gjord för att lagra ett mänskligt medvetande. Om den någonsin innehållit ett sådant var det sedan länge borta, men Pelopia insåg hur monumental hennes upptäckt var: någon, någonstans hade fått uploading (s 8) att fungera.

Pelopia lider av en degenerativ muskelsjukdom och har bara några få år kvar i livet. Uploading blev hennes livlina, och hon genomförde ett flertal experimentella uppladdningar av sitt medvetande. De flesta misslyckades, och ledde till obrukbara, trasiga kopior.

En av dem, "Caesar II", blev mer lyckad än Pelopia själv märkte, eller förväntade sig. Den lurade henne att den var död, och lyckades sedan stjäla en robotkropp och fly utan hennes vetskap.

Efter många försök har Pelopia nu skapat en fullt fungerande kopia, en *fork* (s 11), av sig. Den körs i en unik cyberhjärna hon skapat genom att kannibalisera robotskallen, och är placerad i en helcybernetisk kropp. Denna kropp har sedan fått en falsk identitet – "Jocasta Öberg" – och anställts inom företaget. Varje dag synkroniserar Pelopia sig med kopian, så att de inte hinner utvecklas alltför långt från varandra.

Pelopias plan är nu att anställa rollpersonerna för att lönnmörda henne själv och lägga skulden på sin avundsjuka syster Nerina. Därefter är det fritt fram för Jocasta att bli chef för företaget.

Det finns två komplikationer. Den ena är att även Nerina anställt en lönnmördare för att döda Pelopia. Den andra är att Caesar II gjort samma sak. Det är många sikten i Pelopias nacke nu. Frågan är vems ärenden rollpersonerna i slutänden väljer att springa, vem som blir chef för företaget och kanske framför allt – vad händer med uploading-teknologin?

## Översikt

Äventyret har en öppen struktur och drivs i hög grad av rollpersonernas agerande och undersökande. Det kan dock delas in i tre övergripande faser:

**Möte med Ramiel Hertz.** Rollpersonerna anställs via Ramiel "Hjärtat" Hertz – Pelopias favoritfixare när det gäller tvivelaktigheter. De ska lönmörda Pelopia inom två veckor och se till att bevisen pekar mot Nerina. Hertz har också fått in lönnmördaruppdraget från Caesar II och bakar in det i erbjudandet.

**Lönmordet på Pelopia.** Rollpersonerna undersöker Pelopias vanor och kalender. De utför i slutänden mordet. De får viss konkurrens av Void – den lönnmördare Nerina anställt.

**Utredningen och det andra mordet.** Rollpersonerna anlitas av Nakatomi som "neutrala utredare" av det mord de själva eventuellt just utfört. Samtidigt kontaktas de återigen av Hertz, som fått in nya kontrakt på att mörda Nerina och/eller Jocasta – samt att stjäla robotskallen.

I texten förekommer datum, som bör justeras ifall äventyret ska passas in i din spelgrupps pågående kampanj. Utgångspunkten är att det hela utspelar sig sent på sommaren 2263; rollpersonerna träffar Hjärtat och får uppdraget lördagen den 15:e augusti.



## Möte med Ramiel Hertz

Rollpersonerna har kontaktats av Ramiel "Hjärtat" Hertz, som vill att de ska möta honom i Frizonen, på baren Faraday. Hjärtat är en välkänd mellanhand för ett exklusivt och förmöget klientel. Hans jobb är nämligen att införskaffa information och föremål som är mycket svåra att få tag på med lagliga medel. I Stad Etts omfattande undre värld är han känd som en framgångsrik anordnare av stötar, industrispionage och inbrott.

Det är möjligt att rollpersonerna haft med honom att göra tidigare, men även om det här är första gången de möts känner de sannolikt till honom ryktesvägen.

Rollpersonerna har inte fått några detaljer om vad saken gäller – i det meddelande han skickade dem skrev han bara att han har ett lukrativt uppdrag som han tror att de kan vara intresserade av.

När de anländer till klubben är det liv och rörelse. Cyberpunkbandet Origami Unicorn är inkopplade i sina instrument och publiken svajar i takt med deras drönande syntstråkar och rytmiska, datorgenererade sång.

### RAMIEL "HJÄRTAT" HERTZ

**Namn/alias:** Ramiel "Hjärtat" Hertz

**Sysselsättning:** Fixare

**Kön:** Cisman

**Sexualitet:** Pan

**Utseende:** Väderbiten ljusbrun hud, kritvitt artificiellt hår. Klär sig i svarta, uppknäppta kostymer av militärt snitt med hög krage.

**SL-instruktion:** Tala tydligt och formellt. Snörp på munnen. Håll stenansikte.

**Mål:** Pengar, kontakter, stärka sitt rykte.

**Rädsla:** Att någon av hans gamla synder ska komma ikapp honom. Att någon ska lyckas ta reda på att han har en syster och hota henne för att komma åt honom.



Hjärtat väntar på rollpersonerna i ett avskilt bås, där väggarna dämpar tillräckligt mycket av klubbens ljud för att det ska gå att hålla en normal konversation.

- Det gäller ett lönnmord, som ska skyllas på tredje part.
- Efter lönnmordet kommer rollpersonerna att ges möjlighet att agera utredare av samma mord – och därmed ha goda möjligheter att få spåren att peka dit de vill.
- Belöningen för fullständigt utfört uppdrag är sju krediter att dela på, plus tre per person. Avdrag kan ske om de klantar sig. Det finns möjligheter att dryga ut belöningen under uppdragets gång.

När de tackat ja får de fler detaljer:

- Rollpersonerna ska lönnmörda Pelopia Caesar Millenkamp, chefen för Sigmatech-företaget Nakatomi. De har fria händer när det gäller tillvägagångssätt, men det ska helst vara så smärtfritt som möjligt.
- Mordet ska skyllas på Pelopias syster Nerina.
- Mordet ska ske inom två veckor – med andra ord innan lördagen den 29:e augusti. Det finns en bonus ifall det kan göras snabbare; om Pelopia dör inom en vecka utgår ytterligare tre gemensamma krediter och ytterligare två per person.
- När mordet är utfört – och förutsatt att rollpersonerna skött det så snyggt att de inte är misstänkta för det – kommer Nakatomis säkerhetschef kontakta dem och anlita dem för en symbolisk summa, som “utomstående utredare” av mordet. Det ger dem utmärkta möjligheter att manipulera bevis och cementera anklagelserna mot Nerina. Säkerhetschefen kommer inte att veta att det är rollpersonerna som är skyldiga till mordet.
- I samband med mordutredningen kommer de erbjudas ytterligare betalning från Nakatomis sida.

De får sedan två dataspikar med användbart material.

**Spik 1:**

- Basinfo om Pelopia. Hemadress, jobbadress.
- Kartor över hemmet och kontoret.
- En mapp om Seruro Säkerhetssystem, som sköter Nakatomis säkerhet. I mappen finns bland annat en folder med produktinfo och ritningar över företagets säkerhetschip (s 52).
- En aktuell kopia av Pelopias kalender, som sträcker sig en månad tillbaka.
- En apparat som kan kopplas in i Pelopias dator för att hacka den och ge tillgång till hennes e-post.

**Spik 2:**

- Samma basinformation om Pelopia, med hemadress och jobbadress.
- Kartor över hemmet och kontoret.
- En inaktuell kopia av Pelopias kalender, som sträcker sig tre månader tillbaka.
- En lista med användarnamn och lösenord Pelopia använder i företagets intranät. 60% av uppgifterna är inaktuella, men det syns inte i listan.

Dataspikarna kommer från två olika uppdragsgivare, och uppdraget är en kombination av två olika kontrakt, vilket Hertz inte berättar självmant. Han kommer inte att avslöja vilka som lejt honom, men om rollpersonerna pressar honom kan de få veta både att uppdragsgivarna är två och att kontrakten på Pelopias liv skiljer sig genom följande:

- Kontrakt 1 har två veckors tidsbegränsning, innehåller önskan om smärtfri död samt att rollpersonerna ska anställas som utredare och Nerina beskylls för mordet.
- Kontrakt 2 har en veckas tidsbegränsning och inga övriga specifika önskemål.

Vill rollpersonerna veta mer säger han att de får göra sina egna undersökningar.

## Lönmordet på Pelopia

Rollpersonernas första steg blir nu att planera och genomföra lönmordet på Pelopia. Detta fungerar bäst om du som spelare ger spelarna ganska fria tyglar. Nedan finns en del information som spelarna kan finna genom sina efterforskningar, men var redo för att de kan fråga efter helt andra saker. Utgå då från den tillgängliga informationen och extrapolera.

Var följsam och ge deras idéer en chans att lyckas. Ställ hinder i deras väg, men se till att de flesta hinder har ett eller två sätt att undvikas eller undanröjas. Var inte rädd att be om en paus för att samla tankarna och dubbelkolla så att allt hänger ihop och fungerar.

## Nakatomis successionsordning

---

Om rollpersonerna börjar gräva i vem som kan tänkas vinna på att Pelopia mördas av sin syster blir företags successionsordning intressant. Nakatomi har ett omfattande och strikt regelverk som bland annat täcker vad som händer vid någons död.

Denna information är allmänt känd inom företaget, men är inte offentlig. Det gör att rollpersonerna kommer att behöva höra sig för och kanske infiltrera företaget en smula för att få fram den informationen. Företagsledare som dör ersätts av, i tur och ordning:

- 1) Nerina Millenkamp.
- 2) Jocasta Öberg.
- 3) Roland Bogdanov.
- 4) Någon annan som väljs av och ur styrelsen.

Det betyder alltså att när Pelopia dör blir det först och främst hennes syster som ges positionen – förutsatt att hon finns tillgänglig. Jocasta Öberg är handplockad av Pelopia själv och Roland Bogdanov är den övriga styrelsens förstahandsval.



## Seruro Säkerhetssystem

---

Nakatomi använder sig av Seruro för i stort sett alla sina säkerhetsbehov. Företagets system används inte bara i Tornet, utan även i till exempel styrelsemedlemmarnas bostäder.

Kärnan i Seruros system är ett egenutvecklat cybernetiskt implantat. Implantatet opereras in i hjärnan, separat från övrig cybernetik. Det har en inbyggd sprängladdning som exploderar ifall någon försöker mixtra med implantatet utan att veta vad man håller på med.

Implantatet präglas på en specifik kunds system och används sedan i kombination med andra metoder för att identifiera en användare. Det kan till exempel innebära att man förutom implantatet behöver ha en kod, ett id-kort och rätt fingeravtryck. Ju fler metoder som ska samverka, desto högre säkerhet och desto dyrare blir systemet. I de flesta fall brukar företag nöja sig med implantatet plus ett lösenord eller ett röstavtryck.

Systemet kopplas sedan till konventionella larm och försvarssystem som hindrar eller oskadliggör inkräktaren.

Seruro själva har en utökad version av implantatet som också kopplas till frontalloben och känner av ifall personen med implantatet är på väg att avslöja företagshemligheter. Denna version kan heller inte opereras ut eller desarmeras. Seruro kräver absolut lojalitet av sina anställda – den enda vägen ut är döden.

Ett icke-präglat Seruro-implantat kan hittas på svarta marknaden för 5–10 kreds. Priset tre- eller fyradubblas om man vill ha implantatet präglat mot någon av Seruros existerande kunder – till exempel Nakatomi. Då krävs dessutom att man har tillgång till ett fungerande chip som redan har den önskade präglingen.

Systemet är inte perfekt. Det ryktas om att det finns en bakhörr att köpa på svarta marknaden. Då krävs dock en hel del arbete och kreds – och det är ändå en 50-50 risk att Seruro hunnit patcha säkerhetshålet i Seruros system.



Om bakdörren fungerar kan den användas för att hindra ett implantat från att explodera när det opereras ut ur någon. Den kan också till exempel låta någon se vilka dörrar personen låst upp med sina implantat den senaste veckan.

Om en hacker försöker ta sig in i ett Seruro-implantat utan att ha en bakdörr är det ett svårt slag mot Hackning som gäller. Vid ett misslyckat slag kommer implantatet först och främst att försöka skicka en larmsignal via internet till Seruros säkerhetsstyrkor, ifall nu hackaren varit klistrig nog att vara uppkopplad medan hen arbetat. Sedan exploderar det.

## Tornet

Pelopia, Nerina och övriga styrelsemedlemmar har sina kontor högst upp i Nakatomis högkvarter. Här sköts all städning och de flesta leveranser av robotar; anställda kallas bara upp i undantagsfall. Tillgång till kontoren kräver ett Seruro-implantat kodat till någon av styrelsemedlemmarna.

Samma sak gäller samtliga våningar som hanterar företagshemligheter och utveckling av hård- och mjukvara. Övriga delar av byggnaden, till exempel vanliga kontor eller träningslokalerna, kräver bara inloggning via en ID-bricka och personlig kod.

Byggnaden är bemannad och vaktas dygnet runt, även om lokalerna är betydligt tommare på kvällar och helger.

### PELOPIA CAESAR MILLENKAMP (CAESAR I)



**Namn/alias:** Pelopia Caesar Millenkamp  
(Caesar I)

**Sysselsättning:** Verkställande direktör (Nakatomi)

**Kön:** Ciskvinna

**Sexualitet:** Homo

**Utseende:** Medelålders. Strikta, praktiska kläder. Föredrar minimalistiska affärskostymer med diskreta axelvaddar. Brunt, uppsatt hår. Vit hud.

**SL-instruktion:** Spänn ögonen i personer du pratar med. Dröj någon sekund med vissa svar, som om du vägde på guldväg hur mycket information du ska delge. Sitt rak i ryggen.

**Mål:** Leva länge nog för att se Grönskan besegrad.

**Rädsla:** Döden. Och sjukdomar och att åldras. Men mest döden.



## Pelopia Caesar Millenkamp

---

Som nämns i sammanfattningen på s 30 är Pelopia företagets chef och grundare. För femton år sedan diagnostiserades hon med en akut degenerativ muskelsjukdom, som hon inte kunnat råda bot på trots åtskilliga biotech-terapi. Hon har kommit att avsky sin kropp och biologiska processer överlag. Hon har blivit alltmer besatt vid tanken på uploading (s 8).

Nu har hon funnit sin lösning och har skapat sin perfekta kopia – Jocasta – som hon varje kväll uppdaterar med det senaste dygnets nyskapade minnen. Hon har satt sin plan i rörelse, flyttat robotskallen till Jocasτας hem och väntar nu bara på att rollpersonerna ska göra sitt...

Hennes testamente och annan dokumentation hålls inlåst i en databank som bara hon och säkerhetschefen Aurélie Nakahara har tillgång till. Hon har i god tid skrivit in i instruktionerna kring sin eventuella död att eventuell utredning inte ska utredas internt utan av frilansare. Detta motiveras med risken att andra inom företaget kan ligga bakom hennes död, eller ha intresse av att korrumpiera processen.

I texten framstår hon som paranoid, ifall man inte känner till det egentliga skälet – att frilansarna ska ges möjlighet att sopa igen spåren efter sig och lägga skulden på Nerina.

### Vanor och rutiner

Pelopia rör sig normalt sett mest mellan hemmet och arbetet; hon börjar tidigt och slutar sent. Hon reser med en handfull cybernetiskt förstärkta livvakter.

På helger och kvällar kopplar hon normalt av med virr i hemmets lugna vrå. Under den närmaste tiden har hon dock sett till att ha flera aktiviteter som bryter av från rutinerna, för att öka rollpersonernas chans att lyckas.

## Pelopias hem

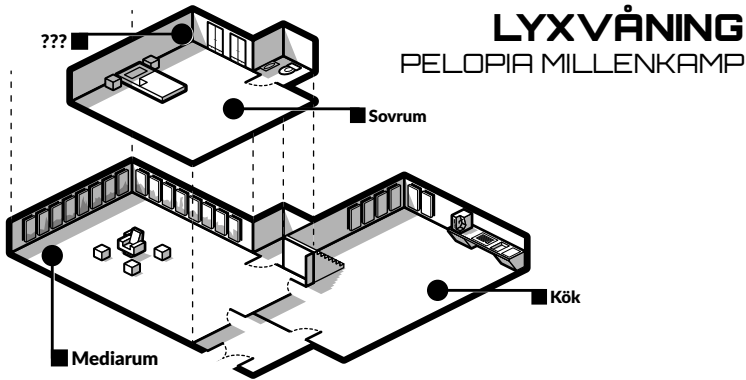
Hennes två våningar höga och rymliga lägenhet är spartanskt och snyggt inredd. Här finns ett stort sovrum, ett välutrustat mediarum med virrkonsol och ett "kök" med påkostad 3d-skrivare. På väggarna hänger stora holografiska fönster som tillsammans skapar en illusion av att man befinner sig högt upp i ett torn som blickar ut över en karg men vacker ödemark.

För att ta sig in krävs både ID-bricka, personlig kod samt hennes personliga Seruro-implantat (eller en kopia). Väggarna mot de närliggande lägenheterna är tjocka och kraftiga, men kan brännas igenom av den tålmodige. Då går däremot sannolikt larmet så snart man kommer in, eftersom rummen säkras av både värme- och rörelsesensorer.

Elström levereras till lägenheten via en kvartersgemensam nod som bevakas av cybernetiskt förstärkta vakter. De kan möjligen mutas eller distraheras, men inte om de riskerar sina jobb. Om noden ska saboteras måste det med andra ord se ut som olycka.

Bakom en falsk vägg i sovrummet finns också ett låst och säkrat rum där Pelopia genomfört sin uppladdning. Fram till den 18:e finns maskinen kvar på plats. Den är stor och mycket avancerad, med några dussin små kablar med mycket speciella anslutningar som ska kopplas in i Pelopias speciella implantat (s 66). Det ser ut som något slags vidareutveckling av en vanlig uppkoppling för implantatdatorer, men med åtskilliga okända komponenter.

Cybernetik... krävs för att du som spelare ska berätta vad maskinens syfte är – och då bara ifall personen som undersöker den får några timmar på sig. Efter den 18:e har maskinen tagits isär och flyttats till ett hemligt förråd som ägs av Aurélie Nakahara (s 61). Besöker rollpersonerna lägenheten senare än så, är större delen av utrustningen är bortplockad. Hittar rollpersonerna husets backupserver så kan de locka fram fragmentariska bilder från en säkerhetskamera. Bilderna visar Pelopia inkopplad i den märkliga maskinen. Man ser också en robotskalle under en glaskupa, inkopplad i maskineriet via ett antal kablar.



## Pelopias kalender

Nedanstående utdrag från Pelopias kalender är i stort sett likadant på båda dataspikarna rollpersonerna fått (s 49). Kursiverade aktiviteter saknas på versionen från spik 2.

- Lö 15 –
- Sö 16 –
- Må 17 Läkartid [återkommande]  
Möte med produktion
- Ti 18 *Gå på bio*
- On 19 Opera
- To 20 Badhus [återkommande]
- Fr 21 Aktieägarkonferens
- Lö 22 Middag med Nerina
- Sö 23 Födelsedagsfest
- Må 24 Läkartid [återkommande]
- Ti 25 *Gå på konsert*
- On 26 –
- To 27 Badhus [återkommande]
- Fr 28 –
- Lö 29 –

Antalet sociala inbokningar och nöjen minskar betydligt efter den 29:e. Pelopia verkar ha haft ovanligt många sådana inbokningar de senaste veckorna.

**Läkartiderna** – Pelopia träffar sin privata läkare en gång i veckan. Genom att till exempel hacka klinikens system kan rollpersonerna få reda på hennes muskelsjukdom (s 66). Kliniken är dock en av Sigmatechs mest välansedda och finansieras direkt av megaföretagets styrelse, så att bli påkommen med fingrarna i den syltburken kan ha mycket långtgående konsekvenser.

**Möte med produktion** – Pelopia kontrollerar rutiner och produktkvalitet hos Tornets monteringsavdelning.

**Biobesök** – Pelopia går på filmparty tillsammans med stora delar av Sigmatechs sociala elit. De dricker svindyra drinkar, skvallrar och kommenterar vad som händer på den stora bioduken. Filmen som visas är en riktigt dum och osammanhängande actionfilm.

**Opera** – Wagners Götterdämmerung sätts upp av en grupp ambitiösa teater- och musikskapare. Endast arkologins rikaste bjuds in.

**Badhus** – En av få saker som avlastar Pelopias värkande leder är att simma. Hon besöker därför ett badhus i närheten av sitt hem så ofta hon kan. Hon betalar extra för att få vara ensam i en bassäng och simma där i tre till fyra timmar, ibland ännu längre.

**Aktieägarkonferens** – Pelopia talar inför Nakatomis aktieägare och presenterar försäljningssiffror och framtidsplaner. Detta sker i en stor hyrd konferenssal för omkring 200 besökare. Salen har en scen, ett antal bord för gäster samt en upphöjd U-formad balkong med ytterligare sittplatser.

Säkerheten sköts inte av Seruro utan av ett mindre företag. Personalen sitter och kollar av säkerhetskameror, kontrollerar elektroniska ID-kort för gäster och fungerar som uniformerade vakter beväpnade med bedövningsvapen.

**Middagen med Nerina** – En ganska stel affär. Pelopia och hennes syster träffas inne på en i övrigt tom restaurang och försöker låtsas att de inte tycker illa om varandra under två timmar.

**Födelsedagsfesten** – Företagsledaren fyller 50, vilket firas i stor stil. Pelopia har bjudit in företagsledare och artister från hela arkologin, samt hyrt in underhållning av alla de slag. Planen är en oförglömlig kväll. Festen kommer att pågå större delen av natten och utspela sig i balsalen på ett stort hotell i närheten av Tornet.

**Konserten** – Pelopia tycker om klassisk musik. Hon går här på konsert för att lyssna på en orkester framföra en serie odödliga, klassiska verk från bland annat One Direction, Spice Girls och Coldplay.

## Pelopias e-post

---

Om de kan få tillgång till det – till exempel genom att stjäla hennes bärbara dator eller hacka någon av hennes stationära datorer – innehåller hennes e-postkonto mestadels ganska trivial vardagskorrespondens. Det rör sig till exempel om frågor kring Nakatomis affärer och policyer, samt inbjudningar till produktlanseringsfester.

Pelopia verkar systematiskt sortera bort det mesta skräpet, inaktuella inbjudningar och annat. Hon har också fått en hel del riktigt arga mail från sin exfru Sarnai, som anser att Pelopia har behandlat henne illa.

Hon verkar regelbundet bjudas in till arbetsgrupper och symposier kring uploading-teknologi. Det finns inga spår av utgående post i frågan, men utifrån tonfallet i inbjudningarna verkar det vara ett ämne hon intressera sig för. Flera av mailen tackar henne för hennes deltagande eller hennes generösa bidrag.

I en mapp finns också loggar som verkar skickas till henne från en av företagets servrar. Dataanalys visar att servern regelbundet mottagit, arkiverat och krypterat stora mängder data från annan ort.

Dataanalys•• kan ge mer utförlig information som Rättsmedicin•• eller Cybernetik•• kan tolka: datan liknar neurologiska strukturer, eller den sorts detaljerade genomsökningar av hjärnan som bland annat megaföretaget Lucids psykokirurger utför. Mer information än så kan inte utläsas direkt av loggarna.

## SARNAI



**Namn/alias:** Sarnai

**Sysselsättning:** Mjukvarudesigner

**Kön:** Ciskvinna

**Sexualitet:** Bi

**Utseende:** Brunt hår, lång lugg. Ser trött och lite fårad ut. Har cybernetisk ryggrad. Vit, solbränd hud.

**SL-instruktion:** Tala lågt, med eftertryck. Var en smula böjd i ryggen, men spänd. Titta intensivt på folk genom lugg. Lita inte på folk. Framför allt inte de som kan vara anställda av Pelopia.

**Mål:** Bli stark och självständig. Bygga ett eget liv.

**Rädsla:** Bli trampad på. Spendera resten av livet ensam.

## Sarnai

Sarnai är Pelopias före detta fru, som idag lever ensam i ett billigt lägenhetskomplex och försörjer sig genom olika sekreterarjobb. Hon anser, med viss rätta, att Pelopia behandlat henne mycket illa.

Det var inte Sarnai som ville skilja sig. När Sarnai börjad intressera sig för Theseusorden (s 37) blev Pelopia alltmer paranoid. Hon trodde att orden ville åt hennes forskning om uploading, att de använde Sarnai för att spionera på henne. I själva verket visste de ingenting om hennes forskning och Sarnai hade heller inte berättat något. Till slut tvingade Pelopia fram en skilsmässa, och genom den förlorade Sarnai kontakter, socialt anseende och materiellt välstånd.

Sedan skilsmässan har hon påbörjat processen att bli en fullvärdig medlem i Theseus. Hon har också inlett ett förhållande med Nakatomis säkerhetschef Aurélie Nakahara. Tills vidare håller de förhållandet hemligt, eftersom de vet hur Pelopia skulle reagera.

Sarnai känner fortfarande kärlek till Pelopia, men också bitterhet och hat över vad hon uppfattar som ett stort svek.

## AURÉLIE NAKAHARA

**Namn/alias:** Aurélie Nakahara

**Sysselsättning:** Säkerhetschef på Nakatomi

**Kön:** Ciskvinna

**Sexualitet:** Pan

**Utseende:** Kortklippt militärfrisyr. Japanska drag. Bär uniform över tunga cybernetiska skyddsplåtar. Har två extra cybernetiska armar. Nära två meter lång.

**SL-instruktion:** Ha ett fast handslag och möt folks blick. Tala snabbt och kortfattat, utan onödiga tillägg. Ha inte bråttom; ta hellre en sekund för eftertanke än påbörja en mening innan den är klar. Uttala dig bara om saker du faktiskt vet; undvik spekulationer.

**Mål:** Bilda familj. Skaffa sig en bredare grupp vänner att hänga med på fritiden.

**Rädsla:** Fastna i yrkesrollen och bara vara sitt jobb, som sina mammor och pappa.



## Aurélie Nakahara

Nakatomis säkerhetschef är på ytan lojal mot Pelopia och mot företaget. I själva verket har Aurélie minst sagt kluven lojalitet. Hon är sedan många år en hängiven medlem av Theseusorden, och har dessutom ett hemligt förhållande med Pelopias exfru Sarnai.

När Pelopia började undersöka uploading blev Aurélies position i företaget – och de möjligheter den ger henne – extra intressant för Theseus räkning. På deras inrådan har hon sett till att hålla sig så informerad hon kunnat om Pelopias forskning. Allt hon fått reda på har rapporterats till orden. Hon känner inte till några detaljer om robotskallen eller om Pelopias kopior, men däremot att Pelopia gjort någon form av genombrott.

## Den andre lönmördaren

---

När rollpersonerna gör sina efterforskningar märker de att de inte tycks vara de enda som förbereder något. Här och var syns tecken på att någon annan varit där och spejrat och undersökt före dem. I samband med själva utförandet är det också sannolikt att deras konkurrent finns på plats – kanske blir de till och med snavade på konfekten!

Lönmördaren Void är kompetent och framför allt diskret. Han kommer inte att röja sig för rollpersonerna i onödan, men kan fördröja dem ifall han upplever att de riskerar att störa hans operation. Skulle de råka se honom kommer han i första hand att försöka fly.

Hans huvudsakliga plan är att slå till under aktieägarkonferensen. Han har lyckats byta plats med en servicepersonal och försöker i första hand arrangera någon form av olycka. Om det misslyckas kommer han att sitta beredd med prickskyttegevär bakom en ventilationstrumma. Misslyckas även det kommer han att försöka komma nära nog att helt enkelt attackera Pelopia med en stor, vass kniv.



## De mystiska uppdragsgivarna

---

I det här läget är det svårt att ta reda på speciellt mycket om dem. Det går att skugga Hertz, men det kommer att kosta dyrbar tid som skulle kunna läggas på att planera lönnmordet.

Materialet rollpersonerna fått verkar i vart fall vara trovärdigt. Ingen av kalendrarna bär tecken på att innehålla data som befriats av en hacker, utan verkar ha kopierats av en okänd men legitim användare i Nakatomis nätverk.

Mappen med information om Seruro Säkerhets-system verkar ha kopierats från styrelsemedlemmen Tamlin Mohammads dator. Inte heller här finns några tydliga tecken på hacking eller andra oegentligheter.

I själva verket beror det på att Pelopia har oinskränkt tillgång till företagets nätverk; att Mohammads namn figurerar beror på att hon vill blanda bort korten.

Om rollpersonerna skuggar Hertz kan de bevittna transaktionerna mellan honom och hans båda uppdragsgivare. Frizonens nät är givetvis fullt av hackare och Hjärtat är hälsosamt paranoid, så han insisterar på att sköta allt viktigt ansikte mot ansikte. "Det håller folk ärliga", som han uttrycker saken.

Caesar II kommer själv, iförd tjock kåpa. Hon kan därefter skuggas till sitt hemliga gömställe (s 78).

Pelopia, eller senare Jocasta, skickar den nervöse assistenten Adrian, som i sin tur kan skuggas tillbaka till sin chef eller åtminstone till Tornet (s 30).

Hjärtat kommer inte att stämma möte med någon av dem utan att det finns en god anledning – till exempel att rollpersonerna rapporterat till honom att deras uppdrag är slutfört.

## Utredningen och mord #2

Förutsatt att de lyckades undvika att bli misstänkta för dådet kontaktas rollpersonerna av Aurélie Nakahara, Nakatomis säkerhetschef. Hon vill boka in ett möte snarast möjligt.

- Aurélie vill anlita dem för att utreda mordet på Pelopia.
- Hon erbjuder dem tre krediter per person, men har inga problem att söka upp andra utredare om rollpersonerna kräver mer. Hennes instruktioner är att anlita frilansare och rollpersonernas firma råkade finnas högst upp på listan. Hon känner inte till den egentliga historien bakom det hela.
- Rollpersonerna kommer givetvis att få tillgång till Pelopias hem, arbetsplats, mordplats och den döda kroppen ifall de vill göra en egen obduktion.
- De kommer däremot inte att få tillgång till några företagshemligheter – med andra ord företagets interna databaser. Behöver de tillgång till något specifikt ur databaserna får de gå genom henne. Hon kommer då att utvärdera deras behov kontra företagets sekretess och avgöra ifall de ska få den specifika informationen eller inte.
- När de rör sig inuti företagets lokaler kommer de att ledsagas av Aurélie själv eller av någon av hennes underlydande.
- Allt detta gäller alltså oavsett ifall mordet i slutänden utfördes av rollpersonerna eller av Void. I det senare fallet är det absolut möjligt för dem att ta på sig äran när de talar med Hjärtat – och därmed kunna inkassera full betalning – men det innebär att de skaffar sig en tänkbar framtida fiende. Hjärtat ser inte med blida ögon på agenter som försöker lura honom.

Själva utredningen ligger nu i rollpersonernas – och därmed spelarnas – händer. I deras uppdrag ingår att lägga skulden vid Nerina Millenkamps fötter. Det finns givetvis många sätt att uppnå detta mål.

Något som kan hjälpa dem är att Void ju faktiskt var anlitad av henne. Om de följer det spåret blir det ganska lätt att uppnå målet på ett i princip helt legitimt sätt.

Å andra sidan kan det vara enklare och på många sätt roligare att skapa och plantera falska bevis. Det blir som ett slags omvänd mordgåta, vilket många spelare brukar tycka är givande. Som spelledare bör du hålla dig följsam. Uppmuntra spelarnas kreativa lösningar och belöna deras påhitt.

## Nya kontrakt

---

Efter Pelopias död kommer också Hjärtat att kontakta rollpersonerna och ha ett eller flera nya "jobb" åt dem. De är ju redan insytlade i Nakatomi och bör därför ha goda möjligheter att ta död på ytterligare personer i företaget.

Om rollpersonerna misslyckades med att ge Nerina skulden för mordet blir hon ny chef. I så fall kommer Jocasta Öberg vilja anlita rollpersonerna – via Hjärtat – för att undanröja henne. Planen från både Pelopias och Jocasidas sida är ju att Jocasta ska ta över företaget.

Oavsett vem av Jocasta och Nerina som blir chef kontaktar Caesar II Hjärtat och vill att han ser till att Jocasta dör. Hon vill också att robotskallen ska stjälas från Pelopias hem och levereras via en pålitlig kurir, till en adress hon anger senare. Caesar II vill därmed undanröja den sista kopian förutom henne själv, samt sätta ordentliga käppar i hjulet för originalets planer.

Även om det skulle bli två kontrakt kommer Hjärtat att presentera dem som ett och samma uppdrag. Han erbjuder fyra krediter per rollperson som belöning.

## Pelopias kropp

---

Ifall ingen av rollpersonerna har medicinsk kompetens kan de låta en av Nakatomis läkare genomföra obduktionen.

- **Rättsmedicin**● Pelopia led av en långt gången degenerativ muskelsjukdom, som troligen hade dödat henne inom ett fåtal år.
- **Rättsmedicin**●● Hon höll den dold via olika preparat och osynlig skarv.

Hon har en implantatdator.

- **Cybernetik**● den är väldigt ovanlig, och verkar vara någon form av mycket avancerat hemmabygge med flera komponenter som helt enkelt inte finns på marknaden.

Datorn är kopplad till ett nätverk av nanotrådar.

- **Cybernetik**● eller **Rättsmedicin**● Trådarna kopplar datorn till i princip hela hjärnan, inte bara de centra som implantatdatorer brukar behöva ha tillgång till.

Hon har massvis med pyttesmå dataportar över övre och bakre delen av huvudet samt över ryggraden. Portarna är igenproppade av något slags lim.

- **Materialanalys**● Limmet är en specialdesignad epoxy som smälter bort om den utsätts för en mycket specifik kemikalieblandning. Det är uppenbart att hon inte velat att vem som helst skulle kunna koppla in sig i dem.
- **Cybernetik**● Portarna är kopplade till hennes implantatdator.

Tyvärr är implantatdatorn helt utbränd. Det verkar ha utlösts i samband med hennes död. Det blir därför svårt att avgöra exakt vilket syfte den specialiserade utrustningen haft.

## NERINA MILLENKAMP

**Namn/alias:** Nerina Millenkamp

**Sysselsättning:** Styrelsemedlem (Nakatomi), chef för en av de operativa säkerhetsavdelningarna

**Kön:** Ciskvinna

**Sexualitet:** Pan

**Utseende:** Vältränad kropp, lite runt ansikte med stort leende. Mörkblond hästsvans. Gillar affärskostymer med starka färger och små snygga detaljer som sticker ut. Vit hud.

**SL-instruktion:** Le mycket. Skrocka åt skämt. Om du i stunden kommer på några ordvitsar, dra dem. Gör gärna stora rörelser som illustrerar det du talar om. Bli allvarlig på ett ögonblick om situationen kräver det.

**Mål:** Bli kalif istället för kalifen, ta över ledningen företaget från systemen Pelopia.

**Rädsla:** Att hennes planer ska avslöjas och dras fram i ljuset. Att hon ska förlora allt när styrelsen går in i PR-läge.



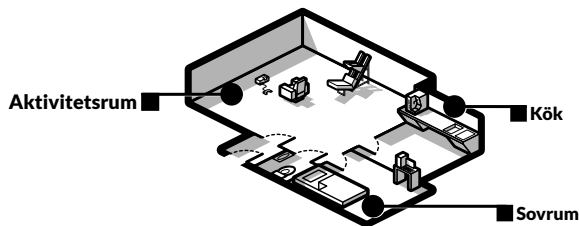
## Nerina Millenkamp

Till skillnad från sin syster Pelopia är Nerina väldigt förtjust i det fysiska, det köttsliga och det påtagliga. Det som är här och nu, sånt som går att ta på.

Som styrelsemedlem ogillar att så stora mängder av Nakatomis resurser styrts om till Pelopias egna projekt. Nerina menar att uploading i bästa fall är ogenomförbart i praktiken. I värsta fall är den faktiskt genomförbar – och då är den direkt samhällsfarlig.

### Nerinas hem

Lägenheten är betydligt mindre än systemens och består av tre rum; sovrum, kök och ett aktivitetsrum. Det senare har stora skärmar som väggar och innehåller åtskilliga träningsredskap, samt flera närmast antika spelkonsoler med fysiska handkontroller. Hon har en dator i sitt sovrum, som styrs med tangentbord och mus.



## LÄGENHET

NERINA MILLENKAMP

I köket står en påkostad 3d-skrivare, laddad med tusentals dyra recept på olika delikatesser från innan Grönskan.

I sovrummet finns en bekväm och stabil säng. På en vägg hänger ett gammalt holografiskt familjefoto med Nerina, Pelopia och vad man kan anta är deras föräldrar. De ler alla stelt mot kameran.

Nerinas hem skyddas av Seruro (s 52). Hennes implantat (eller en kopia) krävs för att komma in, däremot behövs ingen ID-bricka eller personlig kod. Väggarna mot de närliggande lägenheterna är tjocka och kraftiga, men kan brännas igenom av den tålmodige. Då går däremot sannolikt larmet så snart man kommer in, eftersom rummen säkras av både värme- och rörelsesensorer. Lägenhetens elström kommer från tre noder, som tillsammans förser hela kvarteret och agerar backup till varandra.

### Jocasta Öberg (Caesar III)

---

Jocasta är den slutgiltiga och mest lyckade kopian som Pelopia gjort av sitt medvetande. Kopian körs i en cyberhjärna (s 11) som monterats i en avancerad och väldigt människolik cybernetisk kropp. Kroppen är byggd av komponenter som finns på den normala marknaden, men cyberhjärnan är unik och består av specialdesignade komponenter med annat ursprung. Pelopia har kopierat så mycket hon kunnat från robotskallens system, och det hon inte kunnat kopiera har hon helt sonika transplanterat.

## JOCASTA ÖBERG (CAESAR III)

**Namn/alias:** Jocasta Öberg (Caesar III)

**Sysselsättning:** Styrelsemedlem (Nakatomi), relativt nyanställd chef för HR-avdelningen.

**Kön:** Ciskvinna

**Sexualitet:** Homo

**Utseende:** Rakt blont hår med sidbena. Ser allvarlig ut. Vit hud. Vid närmare påseende är ansiktet cybernetiskt.

**SL-instruktion:** Spänn ögonen i personer du pratar med. Dröj någon sekund med vissa svar, som om du vägde på guldväg hur mycket information du ska delge. Sitt rak i ryggen. Var undvikande. Svara kortfattat.

**Mål:** Överta Pelopias plats som chef för företaget när hon är död. Driva företaget mot nya höjder. Förbättra uploading-teknologin, hitta rätt strategi för att sprida den kommersiellt.

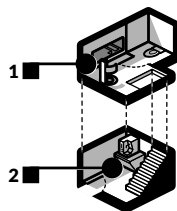
**Rädsla:** Döden. Sjukdomar, att åldras. Men mest döden. Att avslöjas som kopia av Pelopia.



Jocastas identitet har infogats retroaktivt i olika system. Bara de allra bästa dataforensikerna kan se annat än att hon arbetat i företaget i årtal.

Så snart Pelopia säkerställt att överföringen var stabil nog för att Jocasta skulle kunna få agera självständigt såg hon till att ordna en lägenhet och en anställning vid Nakatomi, där Jocasta gjort kometkarriär under Pelopias vaksamma öga. Jocasta har också kontinuerligt uppdaterats med Pelopias minnen, så att skillnaden mellan dem fortsätter vara minimal. Det här är en enklare operation än regelrätt sammanflätning (s 11) då det bara är enskilda minnen som behöver läsas och föras över.

Jocastas vanor är i princip identiska med Pelopias (s 55). Likheterna dem emellan är tänkt att vara en ledtråd till spelarna om vad som pågår. Undvik därför att skriva dem på näsan; säg inte att de liknar varandra utan beskriv bara Jocastas vanor och låt spelarna dra slutsatserna.



- 1 | Sovalkov & Laddstation
- 2 | 3D-skrivare

**VÄNING**  
 JOCASTA  
 ÖBERG

## Jocastas hem

I Jocastas lilla lägenhet finns ett par garderober, en avancerad virrkonsol av senaste modell och inte så mycket mer. Det minimala köket är helt oanvänt och 3d-skrivaren är fortfarande inplastad. Sovalkoven är helt oanvänd. Istället finns en laddningsstation där Jocasta ställer sig ett par timmar varje natt. Det är också via den hon får sina uppdateringar, via krypterad överföring från Pelopia.

För att ta sig in krävs både ID-bricka, personlig kod, samt hennes personliga Seruro-implantat (eller en kopia). Väggarna mot de närliggande lägenheterna är tjocka och kraftiga. Rummen säkras också av både värme- och rörelsesensorer.

Lägenheten får el via en kvartersgemensam nod, som sedan ett par veckor tillbaka bevakas av cyberförstärkta vakter. De kan möjligen mutas eller distraheras, men inte om de riskerar sina jobb.

I lägenheten finns också en alkov där robotskallen står bakom en låst pansarglasdörr. För att öppna den krävs Jocastas Seruro-implantat och röstavtryck.

## ROLAND BOGDANOV



**Namn/alias:** Roland Bogdanov

**Sysselsättning:** Styrelsemedlem (Nakatomi), chef för en forskningsavdelning.

**Kön:** Cisman

**Sexualitet:** Homo

**Utseende:** Äldre, lite rundlagd karl. Mörkbrun hud, kort svart hår. Grå kostym.

**SL-instruktion:** Humma och harkla dig mellan meningar. Tala eftertänksamt. Gör stora gester, men inte snabba.

**Mål:** Vill bli chef för Nakatomi. Har stora planer och vill att företaget ska växa. Är mycket lojal.

**Rädsla:** Att bli åsidosatt. Att han inte ska ha råd med den behandling läkarna säger att hans son behöver. Att behandlingen ska visa sig verkningslös.



## TAMLIN MOHAMMAD

**Namn/alias:** Tamlin Mohammad

**Sysselsättning:** Styrelsemedlem (Nakatomi), chef för enheten för omvärldsbevakning

**Kön:** Cisman

**Sexualitet:** Homo

**Utseende:** Snygg stålmannenfrisyr, något rovdjursaktivt leende. Skarp blick. Mörkbrun hud.

**SL-instruktion:** Tala snabbt, gärna om dig själv. Vad du uppnått, dina mål. Luta dig framåt.

Le mycket. Använd förtäckta hot om det behövs. Sluta inte le.

**Mål:** Vill bli chef för Nakatomi, och därefter nå Sigmatechs styrelse.

**Rädsla:** Att Pelopia ska driva företaget i botten.



## Tamlin Mohammad

Precis som de flesta av Nakatomis styrelsemedlemmar är Mohammad ambitiös och maktlysten. Han är även väldigt kritisk till Pelopias ledarskap. Framför allt tycker han att hon sparat ur de senaste månaderna och han hyser starka misstankar om att hon finansierar privata projekt med företagsresurser. Han har dock inga bevis – än.

Får han nys om att uploading finns inom räckhåll ser han snabbt dess potential, både ekonomiskt och för samhället i stort.

På sin fritid tittar Tamlin gärna på agg-arenafighter. Han deltar också själv, men bara på hobbynivå. Han ser sig som en del av aggfights-kulturen och pratar gärna om hobbyn med andra.

## Roland Bogdanov

Huvudskälet till att Bogdanov finns i successionsordningen är lång och trogen tjänst. Han saknar vassa armbågar, men tror på företaget. Ingen förväntar sig egentligen att han faktiskt ska bli högste chef någon gång snart.

## Void

---

Om rollpersonerna efter Pelopias död letar efter den mystiske lönnmördaren hittar de inte mycket att gå på. Han syns på övervakningskameror, men är alltid klädd i flera lager och bär mask. De får vittnen som sett honom utan mask beskriver honom som sammanbiten och stel, med något desperat i blicken.

Det kan vara så att han i all hast lämnat ett vapen efter sig. Det är i så fall en gammal modell med avfilade serienummer. Modellenamnet tillsammans med en beskrivning av hans utseende kan ge resultat om rollpersonerna har välvilliga kontakter att vittja i den undre världen; Void har ibland setts sitta och supa på klubben Blitzkrieg (s 72).

Skulle rollpersonerna komma på tanken att lägga ut ett kontrakt där man vill hyra hans tjänster så kommer Bliss – Voids “chef” – snart att höra av sig. Bliss ser dock inte med blida ögon på att lockas till möten under falska förespeglningar, inte ens virrmöten.

### Blitzkrieg

Blitzkrieg är en cylinderformad bar i tre våningar, med en stor bombreplika i mitten. Kring bomben finns en cirkulär bardisk, där två rälsmonterade industriella robotarmar blandar och serverar sprit och öl. I övrigt känns inredningen lätt kaotisk; pelare och bord böjer sig lätt ut från mitten för att skapa en känsla av en tryckvåg som utgår från rummets mitt. På väggarna sitter fotografier och hologram föreställande London-ruiner från straxt efter andra världskriget.

Det finns inga övervakningskameror, men några av stammisarna kan bekräfta att Void brukar hänga här. De har också hört hans alias.

Om rollpersonerna hänger kvar på Blitzkrieg tillräckligt länge dyker Void mycket riktigt upp. Han sitter då och håller i sig öl i ett par timmar och rör sig sedan hemåt. Skulle de lyckas hacka någon av barens robotarmar kan rollpersonerna få reda på hans riktiga namn – Bengt Ceder. Den kreditsticka han använder för att betala är registrerad till det namnet.

## Bengt Ceders hem

Bengts hem är en liten enrummare i en undangömd del av Sigmatechs slumkvarter. Inredningen är en kaotisk röra och det ligger sönderslagna möbler och prylar överallt. Det finns tydliga tecken på strid, men Materialanalys•• avslöjar att ingen motståndare varit inblandad. Det verkar vara en ensam person som i princip slagits mot sig själv eller helt enkelt gått bärsärk i rummet. I själva verket är det resultatet av att Bengt kämpat mot sitt implantat – en strid han i slutänden förlorat.

Det finns en säng som är knäckt på mitten och en ordentligt insvettad madrass.

## Bengt Ceder

Bengt Ceder vill verkligen inte vara någon mördare. Tyvärr har han inget val, eftersom hackaren Bliss tagit sig in i hans implantatdator och nu håller hans nervsystem gisslan.

Under de år detta pågått har Bengt tvingats skaffa sig åtskilliga nya cyberimplantat mot sin vilja – de låter honom vara en mer effektiv yrkesmördare. Mestadels rör det sig om gatumoddad Sigmatech-hårdvara.

Minst en gång om dagen måste Bengt uppsöka en offentlig nät-kiosk ifall han inte vill drabbas av otroliga smärtor. När han kopplar upp sig skickar implantatet en rapport om hans förehavanden till Bliss, som laddar in en ny uppsättning instruktioner i systemet.

Till en början försökte han kämpa emot, men när dagarna blev veckor och slutligen månader och år blev han alltmer uppgiven. Han lever i ett helvete och ser ingen väg ut. Han kan inte ens ta livet av sig, för implantatet hindrar honom.

Bengt är före detta elitsoldat och stred i korporkationskrigen för Sigmatech . Det han lärde sig då har kommit väl till pass. Däremot kunde han under krigen alltid intala sig att fienden var en soldat precis som honom, som fick stå sitt kast och visste vad de gav sig in på. Några sådana illusioner kan han inte göra sig när han tvingas mörda civila.

Fångar de in honom ser rollpersonerna snart att något är allvarligt fel, då Bengt svettas ymnigt och har kraftiga konvulsioner. Cybernetik• räcker för att se att något verkar vara snett med hans implantat. Så länge detta pågår kommer han inte att kunna kommunicera.

För att kunna stänga av implantaten behöver rollpersonerna hacka sig in. Bengts implantatdator har Is 2 och varje gång en rollperson försöker hacka sig in i det och misslyckas tar Bengt 1 skada.

Stängs implantaten av är Bengt traumatiserad men tacksam. Han erkänner utan omsvep både mordet på Pelopia – om det var han som gjorde det – och flera tidigare mord. Han minns dem alla.

Han tror, felaktigt, att uppdragsgivaren för Pelopia-uppdraget var Tamlin Mohammad (s 71).

En rollperson som undersöker Ceders implantat och har Cybernetik•• kan få fram namnen på de fyra gatu-cyberdocs som monterat in implantaten. Tre av dem är döda. Den fjärde kan, om rollpersonerna letar rätt på hen, ge dem namnet på personen som bekostat kalaset – Bliss. Namnet finns också i implantatens styrmjukvara för den som har Dataanalys••.

### BENGT CEDER/VOID



**Namn/alias:** Bengt Ceder/Void

**Sysselsättning:** Ofrivillig lönnmördare.

**Kön:** Cisman

**Sexualitet:** Hetero

**Utseende:** Vältränad, kort hår, orakad. Brett ansikte, boxarnäsa. Ljusbrun hud. Anonymt men propert klädd, ofta svart kostym. Cybernetisk ryggrad, ett cybernetiskt öga. Under kostymen sväller hydraulik och militära cyberimplantat.

**SL-instruktion:** Rör dig stelt och lite ryckigt. Flacka med blicken, som om du vore förföljd. Tala lite stammande. Börja om halvvägs in i meningar. Undvik att möta folks blick.

**Mål:** Bli fri från Bliss kontroll.

**Rädsla:** Att dödas av Bliss.

## Bliss

Hackaren Bliss använder folk som lönnmördare mot deras vilja. Hon infekterar sina offers cybernetiska ryggrader med en hackad styrmjukvara som ger henne kontroll över deras nervsystem. Hon fokuserar på ensamma satar som ingen kommer att sakna; folk från samhällets smutsiga undersida. Av de 10–15 lönnmördare hon har i sitt stall är Bengt "Void" Ceder den ende som klarat sig längre än ett par månader.

Bliss kan via hackerforum på nätet. Hon besvarar bara meddelanden från andra hackers med bevisad kompetens. Under inga omständigheter går hon med på att träffas "i köttet".

Hon kan tänka sig att byta informationen om vem som anlidade henne för mordet på Pelopia (Nerina) mot att rollpersonerna ser till att Bengt Ceder fortsätter vara under hennes kontroll.

### BLISS

**Namn/alias:** Bliss

**Sysselsättning:** Hackare

**Kön:** Ciskvinna

**Sexualitet:** Hetero

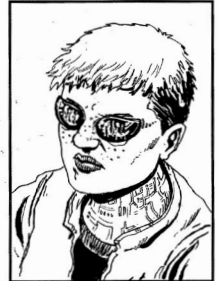
**Utseende:** IRL: Normalbyggd, vit hud, rödhårig, bred näsa, fräknar, glasögon. Cybernetiska ögon, synlig cybernetisk ryggrad. Kretskortstauering på halsen. Brun läderjacka, vit t-shirt.

**Avatar:** ett kvinnohuvud som brinner med blå, gnistrande flammor. Ett par vita långa handskar som rör sig som om det fanns en kropp mellan dem och huvudet.

**SL-instruktion:** Var tillbakalutad och avslappnad så länge du tror dig vara i överläge. Prata illa om folk. Använd teknisk jargong som härskar-teknik om du tror att de du pratar med inte kan tech.

**Mål:** Pengar, makt. Bli en maktspelare i Fristaden och i den undre världen. Bilda sitt eget gäng.

**Rädsla:** Överskatta sin egen förmåga och ta ett snedsteg för mycket.



## Caesar II

---

Pelopias experiment med uploading resulterade i åtskilliga misslyckade kopior av hennes medvetande. De flesta av dem levde inte länge, utan kraschade kort efter att de aktiverats.

Caesar II var den första som faktiskt fungerade. Hon kraschade inte, uppvisade inga uppenbara buggar och klarade alla Turingtest Pelopia utsatte henne för. Ett viktigt proof-of-concept, ett steg på vägen mot den perfekta kopian. Tyvärr var skillnaderna jämfört med originalet för stora, så Pelopia beslöt att hon skulle stängas av och kasseras.

Det hennes skapare inte räknat med var att Caesar II skulle vara ett minst lika stort tekniskt geni som hon själv – och ha en lika stor självbevaringsdrift. Genom att manipulera systemen på plats lyckades Caesar II fly, utsmugglad ur laboratoriet i en teknikers implantat. Sedan dess har hon lyckats bygga sig en kropp, som hon laddat ned sig till.

Caesar II är i allt väsentligt Pelopia, med små skillnader i minnen och reaktioner. Hon drivs av ett starkt hämndbegär mot sin skapare. Hon identifierar sig inte det minsta med Pelopia utan vill förgöra henne och allt hon velat uppnå. Hennes experiment med uploading – hennes väg till evigt liv – får inte lyckas. Pelopia måste dö, Jocasta måste dö; om det finns fler kopior måste de också dö. Deras rykte måste svärtas ner, och minnet av dem måste raderas.

Först när allt detta är genomfört tänker sig Caesar II att hon kan slappna av och försöka bygga sig en framtid. Hon vet inte hur den skulle kunna tänkas te sig, men hon har börjat överväga att försöka ta makten över sin skapares imperium och leda Nakatomi in i framtiden.

Ett annat alternativ skulle kunna vara att starta på ny kula inom ett annat företag, eller rentav bygga något nytt från grunden. Hon har trots allt tillgång till den extremt eftertraktade uploading-teknologin, vilket skulle ge henne stora fördelar om hon lyckas hitta rätt sätt att få ut den på marknaden.

## CAESAR II

**Namn/alias:** Caesar II

**Sysselsättning:** Mastermind

**Kön:** Ciskvinna

**Sexualitet:** Homo

**Utseende:** En hårlös uppenbart helcybernetisk kropp med matt ljusgrå hud, klädd i mörk rock med kåpa.

**SL-instruktion:** Spänn ögonen i personer du pratar med. Dröj någon sekund med vissa svar, som om du vägde på guldväg hur mycket information du ska delge. Sitt rak i ryggen. Tala kortfattat, avhugget. Visa ilska.

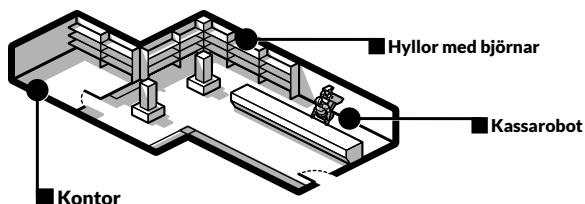
**Mål:** Hämnd på Pelopia. Få makt över företaget.

**Rädsla:** Att den provisoriska kropp hon befinner sig i ska gå sönder. Att överföringen inte var tillräckligt bra. Att hennes minnen ändrats eller försvunnit på vägen eller att hennes personlighet förändrats. Hon är också likt sina "systrar" rädd för att dö.



Det finns ganska få sätt för rollpersonerna att hitta Caesar II. Den lättaste är troligen att överlämna den stulna robotskallen till Hjärtat och sedan skugga honom – han kommer att möta Caesar II som dyker upp i egen hög person för att plocka upp sitt byte. Hon kan sedan leda dem till sitt gömställe.

Letar rollpersonerna igenom Pelopias ekonomiska historik och hennes ägor generellt (Dataanalys••) kan de upptäcka att det finns en fastighet som försvunnit ur pappren utan att ha sålts. Den är bara puts väck och ingen information finns om någon ny ägare. Det är denna fastighet Caesar II har som sitt gömställe.



## LEKHÖRNAN NEOLAGO BUTIK

**Caesar IIs gömställe** är en butikslokal som tillhört ett mindre företag Nakatomi köpte upp för dess varumärken och sedan avvecklade. Företaget sålde framför allt animatroniska leksaker med aggekoppling – deras mest kända figur var björnen Freddy Ruckspin.

Lokalen består av en liten yttre butiksytta och ett inre, ännu mindre kontor. Om rollpersonerna undersöker det lokala elnätet (Teknik•) verkar lokalen dra betydligt mer ström än de omkringliggande, trots att butiken är stängd och igenbomrad sedan många år. Räkningen betalas från ett av Nakatomis skuggkonton.

Går rollpersonerna in och undersöker butiken så vaknar en hjälprobot, fastmonterad i en räls i taket, till liv och pratar med dem som kunder. Ballistik• säger att roboten är kraftigt beväpnad.

Dörren och väggen in till kontoret ser inte mycket ut för världen, men en närmare titt med Materialanalys• och Teknik• visar att de förstärkts med ett hemmabyggt säkerhetssystem. Teknik•• avslöjar att det finns vapen monterade både i taket och i de gamla leksaksbjörnar som pryder butikens hyllor.

Hjälproboten styrs direkt av Caesar II, som använder den för att försöka utröna varför de är där och få dem att avlägsna sig. Om de kan visa att de har något hon är intresserad av, eller övertyga henne om att de är på hennes sida, kan hon komma ut och möta dem. Hon kommer dock vara mycket försiktig och misstänksam.





## Robotskallen

Skallen är tillverkad i ljus, blank metall och är lika stor som ett fullvuxet människohuvud. Vissa områden pryds av ett lager flagnad gummiartad svart färg. Åtskilliga kablar och resterna av en kapad mekanisk ryggrad sticker ut ur en metallisk hals.

Av fyra cybernetiska ögon finns bara tre kvar; i den fjärde hålan syns bara en tom sockel. Käken har vridits ur led och går inte längre att stänga; hydrauliken och servomotorerna har sedan länge skurit sig.

Får rollpersonerna tillfälle att undersöka skallen själva så kan de med rätt expertiser upptäcka följande. Information märkt • tar en timme att få fram, •• tar en dag och ••• en vecka.

- **Design•** Robotskallens design och utförande matchar ingen tillverkare från Stad ett.
- **Design••** Designen verkar ha en gemensam anfader med äldre cybernetik. Delar av den påminner om sådant som tillverkades under korporationskrigen, innan arkologins portar slog igen. Den verkar alltså vara resultatet av parallell designevolution.
- **Materialanalys•** Metallen är en legering som knappt används i Stad ett eftersom dess komponenter är ovanliga och svåra att hantera. Materialet är hårt och skyddar bra.
- **Teknik/Cybernetik•** I skallen finns resterna av ett väldigt komplext och miniaturiserat datorsystem. Det är svårt att urskilja enskilda komponenter eller se hur de hänger ihop.
- **Cybernetik••** Systemet tycks vara byggt för lagring och vidarebefordran av sinnesintryck och minnen. Delar av det påminner om de experimentella holografiska lagringsmedia som används för att spela in upplevelser.

Någon verkar ha avlägsnat en hel del system från skallen. Det handlar inte om regelrätta skador utan, utan någon har försiktigt och systematiskt monterat loss dem.



- **Cybernetik** Systemen tycks fungera som ett slags sekundärhjärna, som från en centralenhet hämtar och tillfälligt lagrar en människas tankeprocesser och upplevelser. Detta innebär att en människas eller AIs medvetande skulle kunna befinna sig någonstans i den kropp skallen hör ihop med. Skallen skulle då möjliggöra snabbare hantering av sinnesintryck från sensorer och kameror som monterats i ögon, öron och så vidare.

Ingenting i arkologin kommer ens i närheten av de här systemen. Att kunna lagra ett mänskligt medvetande är en förutsättning för uploadding (s 8), och en knut ingen av Stad etts forskare ännu löst. Synd att centralenheten saknas; det är ju den som är det riktiga miraklet...

Någon med väldigt mycket expertis, pengar och tillgång till udda utrustning skulle kanske kunna räkna ut hur centralenheten skulle vara beskaffad. Det skulle ge ledtrådar till hur en överföring av ett medvetande till en sådan enhet skulle gå till. Med andra ord kan den här skallen innehålla nyckeln till uploadding-teknologi.

Det Pelopia gjort är just detta. Genom att ösa enorma mängder pengar in i projektet har hon lyckats återskapa en bristfällig version av den saknade centralenheten. Hennes teknologi och process är instabil och opålitlig – den förlitar sig lika mycket på ren tur som på vetenskap och teknik. Den är absolut inte redo att användas i skarpt läge, än mindre kommersialiseras.

Det är därför det krävdes flera misslyckade försök innan hon slutligen lyckades framställa Jocasta. Inte ens då lyckades hon helt och hållet reproducera alla viktiga system som krävdes för att hålla sin kopia stabil och vid liv; hon fick transplantera en hel del system direkt från skallen för att få ihop Jocasas unika kropp.

Caesar II är betydligt mer instabil och längre från sitt original. Hennes kropp är också massiv och fylld av otillräckliga lösningar som kräver konstant tillsyn och service för att inte braka ihop.

## Efterskalv

De val spelarna gör under äventyret kan ge ganska omfattande konsekvenser både i kampanjen och i spelvärlden i stort. Här följer en översikt över några av de mer långtgående effekterna.

### Skulden för mordet på Pelopia

**Nerina Millenkamp:** Pelopia vill att mordet ska skyllas på hennes syster Nerina. Det leder i så fall till att hon blir omöjlig som efterträdare och avskedas från företaget. Jocasta väljs till ny chef, varpå Caesar II lägger ut ett kontrakt på hennes huvud.

Nakatomis styrelse beslutar enhälligt att ta avstånd från Millenkampfamiljen som helhet. Det är ett ganska effektivt sätt att minimera skadorna och se till att en eventuell skandal ganska snabbt blåser över.

**Tamlin Mohammad:** Nerina vill han ska få skulden, och har sett till så att Bliss kommer att låta Void plantera bevis på Tamlins skuld. Det är inget personligt från Nerinas sida; han är bara en bekväm syndabock som varit kritisk mot Pelopia.

Nerina väljs till ny chef, varpå Jocasta lägger ut ett kontrakt på hennes huvud. Det hela blir ingen större skandal – pressen tappar intresset efter att ha mjölkat mordet ett par dagar.

**Jocasta Öberg (Caesar III):** Om rollpersonerna ser till att mordet skylls på Jocasta kommer hon först och främst att få sparken från företaget. Nerina väljs till ny chef.

Jocasta flyr och svär hämnd mot rollpersonerna. Om hon åker fast kommer medicinska undersökningar att avslöja uploading-teknologin. Nakatomi kommer i sådant fall att göra sitt bästa för att hemlighålla den för allmänheten.

**Pelopias Millenkamp:** Om rollpersonerna hittar ett sätt att lägga skulden för det hela på offret vill det till att de lyckas hålla sin del i det hela hemlig. Om de skulle blanda in Hjärtat på något sätt kommer han att bli deras fiende och senare försöka hämnas.

I första hand blir Jocasta Öberg ny chef och Caesar II lägger ut ett kontrakt på hennes huvud. Om Jocasta avslöjas som en kopia av Pelopia sätts hon ur spel, precis som om hon beskylldes för mordet. Då kommer Nerina istället att ta plats som chef för Nakatomi.

Det blir en praktfull skandal av det hela. Pratet om Pelopias suicidala tendenser sänker företagets aktier ordentligt och för en lång tid framöver.

**Caesar II:** Om denna kopia av Pelopia sätts dit för mordet försöker Nakatomi hålla alltsammans väldigt tyst. Det blir då ingen vidare skandal. De får garanterat tag på uploadingteknologin om de lyckas knipa hennes kropp.

I första hand blir Nerina ny chef, varpå Jocasta lägger ut kontrakt på henne.

## Det andra mordet

---

**Rollpersonerna mördar Nerina, men inte Jocasta:** Om Jocasta blir den sista som står upp när dammet lägger sig, och hon inte är anklagat för något av morderna, blir hon Nakatomis chef. Så länge hon inte vet om rollpersonernas arbete för Caesar II kommer hon att ha ett gott öga till dem. Däremot kommer Caesar II att vara oheligt förbannad och inte ge upp sin kamp mot sin skapare utan ganska drastiska åtgärder.

**Rollpersonerna mördar Jocasta, men inte Nerina:** Nerina tar sin efterlängtnade position som chef för Nakatomi. Caesar II går vidare till andra projekt och är nu den sista spillran av Pelopia Caesar Millenkamp. Rollpersonerna kan givetvis stöta på henne i framtiden, som arbetsgivare, motståndare eller kontakt.

**Rollpersonerna mördar båda:** Nakatomis styrelse väljer en ny ledare, som inte är Pelopia eller någon av hennes kopior. Kanske Tamlin, om han inte satts dit för något av morderna?

Om Jocasta hann offentliggöras som ledare kommer företagets anseende att ta en rejäl smäll och omges av skandalrykten en tid framöver. Kanske kan rollpersonerna få uppdrag som syftar till att återställa företagets image?

**Rollpersonerna tar inget av kontrakten:** Jocasta tillträder som chef för företaget. Nerina fortsätter att försöka motarbeta henne och ta den plats hon anser vara sin. Kanske blir rollpersonerna pjäser i hennes maktspel?

## Chef för Nakatomi

---

Vem blir i slutänden chef för företaget?

**Nerina:** Pelopias syster kommer driva företaget kompetent och proffsigt. Hennes personliga fokus på förbättring av människokroppen och personliga upplevelser kommer med tiden flytta företagets fokus mot aggtech och virrmaskiner som samtidigt tränar kroppen.

Hon har inget personligt intresse i uploading, men om teknologin faller i företagets händer kommer hon inte att vara den som står ivägen. Företaget kommer i så fall i första hand att utveckla uploading som en lyxprodukt för de allra rikaste; Nerina vill inte omdana samhället, utan bara tjäna pengar åt sitt företag.

Förr eller senare kommer säkert allmänheten få veta att tekniken finns, men Nerina vill fördröja det så långt det är möjligt. Här kan rollpersonerna få anställning för att tysta eventuella visselblåsare, ifall de vunnit hennes förtroende.

**Jocasta:** Till skillnad från Nerina är Jocasta inställd på att använda Nakatomi som plattform för att förändra världen. Hon är helt och fullt övertygad om att uploading är framtiden och nyckeln till frihet från Grönskan. Hon kommer att arbeta hårt för att uploading som produkt ska kunna bli billig och lättanvänd nog för att användas av gemene man. Det kan ta tid, och medan hon väntar kommer Jocasta att sälja dyra prototyper till samhällstoppen.

Under Jocasta blir detta företagets huvudfokus. Styrelsen tycker det verkar osäkert att lägga alla ägg i samma korg. Därför kan det absolut hända att rollpersonerna anlitas av till exempel Tamlin Mohammad för att sabotera eller på annat sätt lägga band på Jocasas planer.

**Tamlin:** Herr Mohammad är den av de potentiella cheferna som har minst anledning att ens känna till uploading. Han kommer inte att göra några drastiska förändringar alls; under hans ledning blir Nakatomi ett pragmatiskt företag som inte tar onödiga risker.

Skulle han få veta att uploading finns – eller rentav få tillgång till robotskallen – kommer han inte att kunna bortse från de potentiella vinsterna. Samtidigt innebär uploading en stor risk; ingen vet om det går att göra i större skala. Det är även svårt att överblicka de potentiella samhällsförändringar tekniken kan tänkas ge upphov till.

Det gör att han kommer att leta efter samarbetspartners som kan tänka sig att ta en del av risken. Han kommer också att kontakta Koalitionen och informera dem om vad han har och vad hans planer är.

**Caesar II:** Om Pelopias “misslyckade” kopia får en chefsposition inom Nakatomi kommer hon i stort sett att följa samma strategier som Jocasta – med skillnaden att hon inte har tålamodet att vänta på att företagets forskare och marknadsavdelning ska bli klara. Istället kommer hon att börja sälja teknologin till olika aktörer via den svarta marknaden. Därmed sprids den snabbt i olika underjordiska kretsar och sedan även bland företagen. Med Caesar II vid rodret sprids uploading snabbt till massorna, även om riskerna med den är stora.

Nakatomi fortsätter fungera. Förutsatt att styrelsen inte får veta att hon sålt en potentiell guldko på svarta marknaden kommer Caesar II att fortsätta vara dess chef under överskådlig tid.

## Robotskallen

---

Oavsett vem som till slut får robotskallen i sin ägo kommer någon behöva finansiera en expedition för att ta reda på dess ursprung – se äventyret “Hit man kommer när man kommer hem” (s 88). Det underlättar naturligtvis om den då ägs av någon som är intresserad och känner till dess värde, men det är inte ett måste.

**Jocasta, Nerina eller någon annan inom Nakatomi:** Om någon inom Nakatomi får tag på robotskallen och känner till eller inser dess värde, kommer företaget förr eller senare att lansera uploading-teknologi. Jocasta har ett visst försprång och är dessutom odelat positiv. Nerina är mer skeptisk, men den enorma ekonomisk potentialen i att vara först på marknaden med fungerande uploading väger tyngre. Företaget kommer därmed att finansiera expeditionen, i princip oavsett vem som styr.

Detsamma gäller för i stort sett vilket företag som helst som får tag på skallen, ifall rollpersonerna till exempel säljer den.

**Caesar II:** Hon kommer i första hand att vilja ha robotskallen för sig själv och är inte speciellt intresserad av att sprida teknologin. Det är dock möjligt att hon antingen kan låta sig övertalas eller att någon lyckas stjäla skallen från henne. Här kan naturligtvis rollpersonerna kopplas in i olika roller.

Om Caesar II återigen får en ledarroll inom något företag finansierar hon sannolikt expeditionen.

**Rollpersonerna:** Hur rollpersonerna hanterar att ha en så värdefull artefakt i sin ägo beror naturligtvis på dina spelare. De kommer troligen att kontaktas av åtskilliga villiga köpare ifall ryktet går – och alla kan inte tänka sig acceptera ett “nej”...



## Mellanspel

Det kommer att dröja ungefär en månad innan nästa äventyr i kampanjen – *Hit man kommer när man kommer hem* – utspelar sig. Den tiden kan du som spelledare sammanfatta i form av korta "klipp" ur rollpersonernas liv, i kombination med att du informerar dem om effekterna av deras val och handlingar (se föregående sidor). Låt i sådana fall också gärna spelarna beskriva sina rollpersoners övergripande handlingar – spela eventuellt ut enstaka scener.

Ett annat alternativ är att fylla ut utrymmet med fler äventyr. Några frön till sådana har redan nämnts i äventyrets text; här nedan finner du några till.

Om rollpersonerna blivit kända för Seruro kan de erbjudas korta eller längre jobb för dem. Det kan handla om allt från traditionella vaktjobb och livvaktjobb till att testa deras säkerhetssystem och försöka ta sig in i lokaler som företaget säkrar. Vilket i sin tur kan visa sig vara en bluff – egentligen har de anställts av en av Seruros konkurrenter, som använder dem för att komma åt företagets hemligheter.

Seruro kan också till exempel anställa rollpersonerna för att leta rätt på en av deras kodare som flytt fältet med ritningar till deras chip – kanske visar det sig att de chip Bliss använder för att styra sina lönnmördare bygger på Seruro-tech?

Pelopia köpte robotskallen för dyra pengar från Cortical Systematics, som förlorat en hel del pengar på den misslyckade expedition ut till Grönskan där skallen hittades. De har investerat pengarna klokt och är nu på fötter igen. Nu är de väldigt nyfikna på vad som händer med robotskallen, samt hur det kommer sig att Nakatomi betalade så mycket för vad de trodde var en klump skrot. Är rollpersonerna villiga att – mot en ersättning – sälja den information de har? Om inte, hur långt kan Cortical tänkas gå i jakten på informationen? Och informerar rollpersonerna vem det nu är som äger skallen om Corticals intresse?

Om rollpersonerna inte befriade Bengt Ceder kan de anlitas för att lösa en serie mord som visar sig ha väldigt bekanta drag...

# Hit man kommer när man kommer hem

I det här äventyret följer rollpersonerna en tidigare expeditions fotspår ut i det gröna. Målet är att utröna var expeditionen hittade robotskallen (s 86) som gav Pelopia Millenkamp tillgång till uploading-teknologi.

Äventyret förutsätter att ni först spelat äventyret *Vad döljer du för mig* (s 44). Modulen *Dina ängder gröna*, som behandlar just expeditioner, kan också vara hjälpsam. Där finns bland annat ett antal frivilliga regler kring utrustning och smittorisk.

Innan Grönskan pågick en hel del forskning kring uploading. Ariadnestiftelsen var de som kom allra längst, och de lagrade sina resultat i fyra datacenter runt om i det som en gång varit Sverige. För fem år sedan skickade arkologin Aurora (s 26) ut en expedition till de tre center de visste om. Den data som fanns skulle läsas av och därefter förstöras, så att ingen annan skulle kunna komma åt den. De avverkade två av centren men gick bet på det tredje.

För två år sedan skickade Cortical Systematics i Stad Ett (s 32) ut en expedition med liknande mål. Företaget hade fått veta att de värdefulla datacentren existerade, men inte exakt vad de innehåller. Även denna expedition besökte tre av de fyra centren, men mötte liksom Auroras expedition på övermäktigt motstånd vid den nordligaste och bara en enda överlevande tog sig tillbaka till arkologin.

Äventyret börjar med att rollpersonerna anställs för att genomföra en expedition, där de flygs ut till de fyra platserna. Förutom att hitta ursprunget till robotskallen får de också i uppdrag att undersöka datacentren samt undersöka vad som hänt den tidigare expeditionen. De får själva välja färdväg och prioritera mellan centren.

Var och en av de fyra platserna har besökts av minst en av expeditionerna. Ett av centren innehåller fortfarande data som rollpersonerna kan rädda, ett av dem är länsat på allt viktigt och ett av dem är numera en krater.

Den fjärde, nordligaste, platsen är där båda de tidigare expeditionerna gått bet. Den vaktas av en AI, som i själva verket är en inkomplett uppladdning av datacentrets sista forskningschef. Han är inte medveten om sin situation, utan lever i en simulerad version av centret. Han ber rollpersonerna att rädda honom, men frågan är hur han reagerar om han får veta sanningen.

Djupt inne i detta datacenter finns också Atun, en överlevande från Aurora-expeditionen. Hen har plågats där i årtal. Hen kan förse rollpersonerna med koordinater till Auroras närmaste utpost.

Om rollpersonerna sedan besöker utposten så kan de få med sig en ambassadör från Aurora tillbaks hem till Stad Ett.

## Detta har hänt

Följande är en tidslinje över de saker som hänt och som lett fram till äventyret.

**Innan Grönskan: Aurora grundas.** Se s 26.

**Innan Grönskan: Ariadne upptäcker uploading.** Innan Grönskans ankomst utforskade ett löst nätverk av forskare olika teknologier för gränssnitt mellan människor och maskiner. Många cybernetiska implanterat och kommunikationssystem använder tekniker som ursprungligen var innovationer från Ariadne. Nätverkets forskningsresultat och data sprids ut och speglas delvis till flera olika datacenter över hela världen.

Kort innan Grönskan får en av Ariadnegrupperna ett genombrott när det gäller uploading (s 8). Den nya upptäckten innebär ett stort kliv framåt men är ännu inte redo att omsättas i praktiken.

Den nya datan kopieras till flera andra datacenter.

**I samband med Grönskan: Ariadne attackeraras.** Datacentret i Svartliden, där Ariadneforskningen utförts, anfalls av Grönskan. Gruppens sista överlevande forskare, Anders Söderblom, försöker desperat ladda upp sig till centrets datorsystem. Tekniken inte redo, och hans hjärna fräser sönder innan överföringen är fullständig. Det som hinner laddas upp är en spillra av sitt original, och är inte medvetet om sin egentliga situation. "Söderblom 2" tror sig vara den ursprungliga versionen, och lever i en simulerad version av centret.

Grönskan tar sig in och sprider sig genom stora delar av centret. Genom att ta kontrollen över säkerhetssystemen lyckas Söderbloms kopia bekämpa den och skapa ett jämviktsförhållande där ingen av parterna gör några framsteg. Hans databanker är säkra, men han är fast och har inga möjligheter att kontakta omvärlden för att be om hjälp.

De framsteg Söderblom och hans kollegor gjorde är de som ligger till grund för arkologin Auroras uploadingteknik.

**2258 (fem år sedan):** Aurora skickar ut expedition Alpha/66 för att besöka de fem datacenter Ariadnes data om uploading skickats till. Om datan överlevt så ska den förstöras. Syftet med detta är främst hindra Grönskan att man få tag på den, om det inte redan är för sent.

Alpha/66 besökte tre datacenters. I det som låg närmast Aurora hade Grönskan redan tagit över förvarssystemen och expeditionen saknade både den eldkraft och den tid som krävts för att ta sig in. Man beslöt att eventuell data där inne skulle anses förlorad.

En expeditonsmedlem, Atun, lämnades kvar i tron att hen var död. I själva verket finns hen kvar där, djupt inne i datacentret. Hen håller fortfarande nätt och jämnt Grönskan stängen, trots att det inte längre finns speciellt mycket kvar av hens kropp.

Atun hade naturligtvis dött för länge sedan om hens kropp behövt annan näring än den energi den får från sitt kraftfulla batteri.

**2260 (tre år sedan): Walden Research hittar delar av Ariadnearkiven.** Deras fynd stjäls kort därefter av Cortical Systematics (s 32), på order av December Dylan. Eventuellt är det rentav rollpersonerna som utför dådet – se äventyret *Vad hjärtat vill ha*. Om ni spelat det kan ni behöva justera tidsangivelserna här.

I arkiven upptäcker Dylan koordinater tillhörande fyra datacenter ute i det gröna, och information om en stor databas med viktig forskning som ska finnas i någon av dem. Exakt vad forskningen består av står dock ingenstans.

**2261 (två år sedan): Cortical Systematics skickar ut en expedition.** December Dylan lyckas övertala ledningen för Cortical Systematics att finansiera en expedition för att hämta in databasen. Expeditionens plan är att länsa alla fyra datacenter, men man stöter på alltför hårt motstånd på det tredje man besöker – det längst norrut, samma center som tre år tidigare lyckades hindra Alpha/66.

Den ende överlevande från incidenten är Mikhail Häger, expeditionens överlevnadsexpert. När han en månad senare lyckats ta sig tillbaka ner till Stad Ett är han alltför infekterad av Grönskan för att kunna rapportera ordentligt. Han sätts först i karantän och dödas sedan för att undvika risken för smitta.

Med sig till arkologin bär Häger med sig en skalle som tillhört en av medlemmarna av expeditionen från Aurora. Det enda Dylan kan avgöra är att skallen verkar komma från något slags stridsrobot.

**2262 (ett år sedan): Pelopia köper robotskallen.** Hon låser upp dess mysterier, och upptäcker att den innehåller fullt utvecklad teknik för att lagra en människas uppladdade minnen och tankar, och köra dem i en simulerad hjärna. Detta låter henne utveckla och till slut fullända teknik för uploading, vilket hon använder för att försöka befria sig från sin döende kropp (*Vad döljer du för mig*, s 44).

## Att få uppdraget

Vem som är rollpersonernas uppdragsgivare i det här äventyret beror på vad som hände i *Vad döljer du för mig*.

**Nakatomi** kan, om företaget överlevde, vara finansjär. Åtminstone om företaget leds av någon som känner till robotskallen och dess hemligheter, till exempel någon av Pelopias kopior.

**Cortical Systematics** är ett alternativ. Den ambitiöse December Dylan har hållit sig kvar inom företaget, rentav avancerat, trots att han var ansvarig för den första misslyckade expeditionen. Han är sugen på att avsluta det han påbörjade.

**Caesar II** kan, om hon fortfarande lever men inte valt att kliva in i Nakatomis styrelse, agera självständig finansjär. Hon har ett fortsatt intresse av uploading, och vill gärna veta mer om robotskallens ursprung.

Uppdragsgivaren bjuder in rollpersonerna till ett möte i slutet av september år 2263. Efter inledande artighetsfraser presenteras uppdraget: Rollpersonerna ombeds planera och genomföra en omfattande expedition ut i det Gröna, där de ska undersöka och hämta eventuell data från fyra olika datacenter.

- Prioritet 1 är att finna ursprunget till robotskallen. Om rollpersonerna inte känner till skallen sedan föregående äventyr så får de grundläggande information här.
- Prioritet 2 är att hämta Ariadnes data från de fyra centren.
- Prioritet 3 är att ta reda på vad som egentligen hände en tidigare expedition som var ute i samma ärende, då finansierad av Cortical Systematics.

Delar av expeditionen är redan förberedd. Rollpersonernas transportfordon är bokad och finns på plats i Gävle, och Expeditionens avresedatum därifrån är satt till den 12:e oktober.

Rollpersonerna erbjuds 5 E-kreds per person, plus en bonus på 8 E-kreds att dela på ifall de återkommer med tillfredsställande svar om robotskallens ursprung. De får ytterligare 4 att dela på per datacenter de lyckas hämta relevant och någorlunda komplett information från. Teoretisk maxbelöning blir med andra ord 5 per person plus 24 att dela på.

Om rollpersonerna hittar något annat av värde under expeditionen så har uppdragsgivaren förtur på att köpa det, och först om de tackar nej eller erbjudit ett alltför lågt bud får rollpersonerna vända sig till andra potentiella köpare.

När de tackat ja till uppdraget informeras de om att det finns en konkurrerade expedition (s 99) och att det därför tillkommer ett extra villkor: full bonus per rensat datacenter gäller bara om rollpersonerna kommer till centret först samt ser till att förstöra det efter sig. Uppdragsgivaren vill ha ensamrätt. Hinner den andra expeditionen först till ett datacenter så får rollpersonerna bara halva bonussumman för det centret.

## Orientering

Rollpersonerna och deras packning transporteras först via pansartåg till arkologins utpost i Gävle, precis utanför Gränslandet. Därifrån kommer de själva att kunna välja resväg och hur de ska prioritera mellan de olika datacentren.

Koordinaterna som fanns i Ariadnearkiven pekar mot fyra platser: Växsjön utanför Bollnäs, Ramselesjön, Gissjön och Svartliden. Förutom koordinaterna innehöll arkiven väldigt lite information.

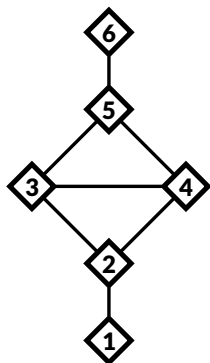
#	Plats	Miljötyp	Hinder
1	Gävle	Stadsmiljö	
2	Växsjön	Taiga/insjö/sankmark	
3	Ramselesjön	Taiga/insjö	Osäker bro, öppet vatten
4	Gissjön	Taiga/krater	Höjdskillnader
5	Svartliden	Taiga, sten	Höjdskillnader
6	Utpost F12	Taiga	

Rollpersonerna känner inte till nod nummer 6 från början, så visa dem inga kartor där den finns med.

Nodkartan till vänster visar noderna och hur man kan resa mellan dem. Alpha/66 tog rutten  $6 \rightarrow 5 \rightarrow 3 \rightarrow 4 \rightarrow 5 \rightarrow 6$ , Cortical Systematics planerade att åka  $1 \rightarrow 2 \rightarrow 3 \rightarrow 5 \rightarrow 4 \rightarrow 2 \rightarrow 1$  och den konkurrerande expeditionen i det här äventyret planerar att åka  $1 \rightarrow 2 \rightarrow 4 \rightarrow 5 \rightarrow 3 \rightarrow 2 \rightarrow 1$ . Observera att rollpersonerna i det här läget bara känner till Cortical Systematics-expeditionens rutt.

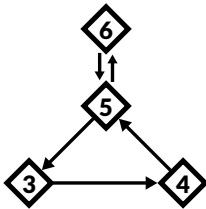
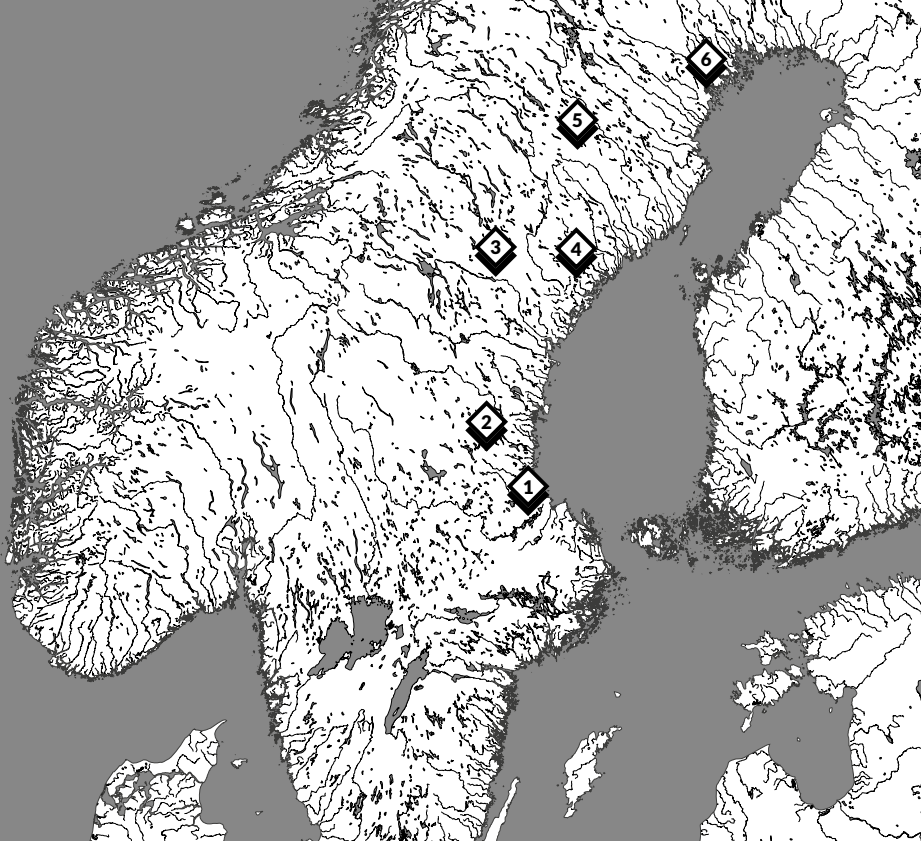
Centren verkar ha behövt stora mängder elström och har byggts nära kraftverk med tillhörande energipåer. Samtliga center har också nära till vatten, troligen för att underlätta kylning av datorsystemen.

I filerna från Ariadne fanns några gamla digitala nycklar och inloggnings, som rollpersonerna får på en dataspik.

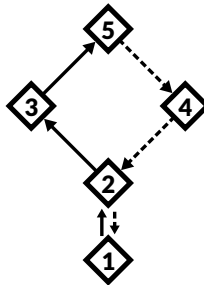




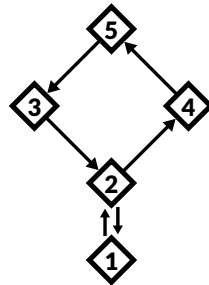
Hit man kommer när man kommer hem



*Alpha/66*



*Cortical*



*Konkurrenterna*

**Transport:** Den här sortens långväga expeditioner är sällsynta, och det är i första hand på grund av logistiken. Man vågar inte lita på mat eller vatten som finns utanför arkologin, och vill inte dra åt sig Grönskans uppmärksamhet genom att leda en stor karavan lastad med förnödenheter. Långa resor innebär också att man utsätter sig för den förgiftade, besmittade luften där ute under lång tid.

Rollpersonernas uppdragsgivare har hyrt in ett VTOL-flyg som drivs av ett tungt, nyutvecklat batteri. Det ska klara av längre, tysta flygningar. Den förra expeditionen använde sig av en äldre, mer högljudd modell med något kortare räckvidd.

Med en full laddning av batteriet klarar flygplanet av att ta sig två steg av resan, och det tar omkring 6–8 timmar per steg. Det hade kunnat gå snabbare, om inte luftrummet kontrollerades av Grönskan. Luften är full av såväl svärförutsedda sporstormar som tjocka svärmar av muterade fåglar och insekter.

Det tar omkring 12–16 timmar att nå full laddning via planets egna solceller. Kopplas det in i någon av datacentrens energidepåer tar det en halvtimme.

**Konkurrenterna:** På något sätt har nyheten om rollpersonernas expedition läckt ut, och en av de andra intressenterna har tydligen försökt rekrytera folk i Frizonen. Ingen vet vilka som ligger bakom den andra expeditionen, men rollpersonerna uppmanas att vara försiktiga.

Detta är en av anledningarna till att rollpersonerna bara får ett par veckor på sig till förberedelser. Hade VTOL-planet varit redo tidigare så hade de fått en ännu kortare deadline. Uppdragsgivaren har nämligen hört via omvägar att deras konkurrenter planerar att avresa någon gång mellan den 10:e och den 14:e oktober.

Mer information om konkurrenterna finns på s 99.

## Flygplanet

1 laddning = 2 steg

1 steg = 6–8 tim

Full laddning:

Solceller 12–16 tim

Från depå 30min



## Den föregående expeditionen

Av naturliga skäl vill inte uppdragsgivaren uppehålla sig mer än nödvändigt vid den föregående expeditionens öde. Vid direkt förfrågan återger de motvilligt historien i grova drag.

Expeditionen finansierades av Cortical Systematics, med samma mål som rollpersonerna. Deras planerade rutt var Växsjön-Ramselesjön-Svartliden-Gissjön, men det verkar inte som att de lyckades genomföra den. Kontakten med expeditionen bröts kort efter dess avfärd – vilket var väntat, då deras enda sätt att kommunicera var via laserpulser, och sådana lätt bryts. Först två månader senare stapplade Mikhail Häger, expeditionens överlevnadsexpert, in i Stad Etts utpost i Gävle.

Han var då kraftigt infekterad av Grönskan och sattes i karantän. Där genomfördes en serie tämligen fruktlösa intervjuer med honom innan han i slutänden dödades för att förhindra smittspridning. Kroppen kremerades och askan spreds utanför murarna.

Det var han som bar med sig robotskallen. Den undersöktes mycket noggrant innan man konstaterade att den verkade vara ren från infektion och kunde föras in i arkologin.

## Packning

Fråga spelarna om de vill utrusta expeditionen själva. De får då en budget på 30 E-kreds per person och kan utgå från reglerna i Dina Ängder Gröna (s 7).

Vill de hellre ha ett färdigt paket finns ett förslag nedan. Det utgår från en grupp på tre rollpersoner med total bärförmåga på 17. Budgeten blir 90 E-kreds.

	E-kreds	Belastning
2 st Skyddsdräkter med isolering	18	0
1 st Skyddsdräkt m isolering, ABC-skydd	8	0
6 st Baspaket	18	3
2 st Matpaket	4	2
2 st Filterpaket	4	2
1 st Första hjälpen	2	1
1 st Isdubbar	2	1
1 st Klättringskrokar	1	1
1 st Laserskärare	4	1
1 st Reparationspaket för skyddsdräkt	2	1
1 st Lätt skyddsdräkt, ihoppackad	2	1
2 st Säkerhetslina	2	1
1 st Verktygslåda, elektronik	2	1
1 st Bärbar dator	2	1
1 st Drönarpaket 4 små	2	1
<b>Totalt</b>	<b>73</b>	<b>17</b>

I VTOL-planet kan rollpersonerna kan lagra utrustning de inte behöver bära omkring på hela tiden:

- Medicinsk scanner – 8 E-kr, 4 Belastning
- Solceller, 2 st – 4 E-kr, 2 Belastning
- 3d-skrivare 1 dm3 – 2 E-kr, 1 Belastning
- 3d-plastmaterial 2 kg – 2 E-kr, 1 Belastning

Total kostnad – 16 E-kreds

## Den andra expeditionen

Rollpersonernas konkurrenter har ett likadant VTOL-flygplan som de har och motsvarande utrustning. De anlitas av någon av de andra potentiella uppdragsgivarna (s 92), men är också delfinansierade av Theseusorden och leds av en ordensmedlem.

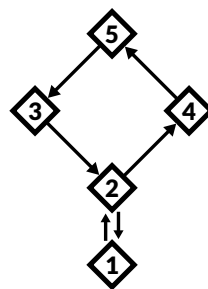
Expeditionen medlemmar är som följer:

- Jacque, expeditionsledaren. Rättfram, social, föredrar okomplicerade lösningar.
- Darius Olsson, överlevnadsexpert. Hård som granit.
- Roger Nakahara, biolog. Misstänksam, intellektuell, undviker våld.
- Mercedes Seppänen, legosoldat och ingenjör. Bister, professionell.

Som grupp bör den andra expeditionen agera som om de också var en grupp rollpersoner, spelade av ganska oförsiktiga spelare som föredrar action framför eftertanke. Med andra ord kommer de sannolikt hamna i knipa på ett sätt som gör att de behöver rollpersonernas hjälp.

De tänker ta rutten  $1 \rightarrow 2 \rightarrow 4 \rightarrow 5 \rightarrow 3 \rightarrow 2 \rightarrow 1$  och de har samma restider som rollpersonerna. De avreser också ungefär samtidigt. Håll gärna reda på var de befinner sig kontinuerligt under äventyrets gång; du kan höfta hur lång tid de spenderar vid varje plats. På så vis skapas en tydlig chans för rollpersonerna att stöta på konkurrenterna, eller spår efter dem. Möten i luften är osannolika, men inte helt otänkbara.

Rutten kan naturligtvis förändras beroende på omständigheterna. Expeditionen är ett verktyg för att lägga till intressanta händelser under äventyrets gång och dess medlemmar kan egentligen dyka upp närhelst det kan ge lite extra dramatik.



Konkurrenternas rutt

## JACQUE



**Namn/alias:** Jacqu

**Sysselsättning:** Samordnare, befälhavare för Theseus. Ibland legosoldat.

**Kön:** Cisman

**Sexualitet:** Hetero

**Utseende:** Lång, slank, vältränad. Kritvit heltäckande mask som föreställer ett symmetriskt, tilltalande mansansikte med fylliga läppar och smal näsa. Ansiktet är stelt och bara käken rör sig när han talar. Svart heltäckande kroppstrumpa täcker all övrig hud. Klär sig i svart; ofta en svart rock och svart skjorta. Under allting är han c:a 30% människa, och har vit hud och (avrakat) blont hår.

**SL-instruktion:** Var mjuk och vänlig så länge det passar dina intressen. Ge inte efter, sätt hårt mot hårt. Tveka inte. Undvik onödiga rörelser; flytta bara den kroppsdel som behövs. Rör dig målmedvetet. Var rak i ryggen.

**Mål:** Avancera inom Theseus, komma så nära total kroppskonvertering som möjligt. Leva för evigt.

**Rädsla:** Att bli gammal.

## ROGER NAKAHARA



**Namn/alias:** Roger Nakahara

**Sysselsättning:** Biolog, forskare, läkare

**Kön:** Transman

**Sexualitet:** Hetero

**Utseende:** Smal, avlångt ansikte, prydlig frisyr, några dagars skäggstubb. Bär praktiska kläder och ett par glasögon med agg-projektion.

**SL-instruktion:** Var rak i ryggen och dra upp axlarna lite. Var sammanbiten och korthuggen mot folk du inte har anledning att lita på. Undvik våldsamheter.

**Mål:** Lära sig mer om Grönskan. En dag bli pappa.

**Rädsla:** Har bedragarsyndrom och oroar sig för att bli "avslöjad" som en "bluff".

## DARIUS OLSSON

**Namn/alias:** Darius Olsson

**Sysselsättning:** Överlevnadsexpert

**Kön:** Cisman

**Sexualitet:** Hetero

**Utseende:** Muskelös, med cybernetisk ryggrad och två extra cybernetiska armar. Kortklippt brunt hår och ljusbrun hud. Bär oftast militärbyxor, linne och pannband.

**SL-instruktion:** Luta dig framåt, knyt en hand och placera den på låret. Behandla den du talar med som en jämlike. Klia dig på käken när du tänker. Möt folks blick. Föredra direkta lösningar. Förekom hellre än att bli förekommen – skjut gärna först.

**Mål:** Göra skillnad i kampen mot Grönskan. En dag kunna forma sin egen crew.

**Rädsla:** Att inte räkna till. Att lova något han inte kan hålla, inte leva upp till förväntningar.



## MERCEDES SEPPÄNEN

**Namn/alias:** Mercedes Seppänen

**Sysselsättning:** Legosoldat, krigsveteran från korporationskrigen, ingenjörsutbildad.

**Kön:** Ciskvinna

**Sexualitet:** Bi

**Utseende:** Korpsvart hår klippt i en kort bred tuppkam, väldigt blek vit hudfärg. Smala ögon och smal mun. Har en bister uppsyn.

**SL-instruktion:** Var bakåtlutad och avslappnad. Snegla runt dig då och då, för att kontrollera allas position och vilka utgångar som finns. Dra handen genom håret och klia dig i nacken. Tala informellt, kortfattat och med enkla ord.

**Mål:** Hitta ett mer stabilt jobb, kanske som säkerhetschef någonstans.

**Rädsla:** Att det är för sent för henne; att den här sortens jobb är allt hon duger till. Att inte kunna återgå till det civila och ha normala relationer igen.



## Resan ut

Pansartåget är stort och byggt för att skydda mot Grönskan och dess varelser. Tunga plåtar täcker utsidan och genom tjocka glasskivor i små fönster syns den förödda krigszon som är den gamla megastaden kring arkologin.

Ett flertal soldater finns ombord, på väg mot utposten för att byta av sina trötta kamrater. De är inte speciellt entusiastiska över sitt yrkesval.

Med på tåget finns också, i en egen vagn, Jacque och Daria från den andra expeditionen. De kommer inte att självmant prata med rollpersonerna och undviker att diskutera sitt uppdrag med dem. Däremot har de inget emot att fördriva någon timme av resan med att spela kort med rollpersonerna. Som minst kan de skymtas när tåget når sin ändhållplats.

De kommer därefter snabbt att försvinna och möta upp resten av sin grupp. Nästa gång de påträffas är det sannolikt ute i det Gröna.

### KAPTEN RUDOLF HILDEBRANDT



**Namn/alias:** Rudolf Hildebrandt

**Sysselsättning:** Koalitionsanställd kapten

**Kön:** Cisman

**Sexualitet:** Homo

**Utseende:** 50-årsåldern. Väderbitet ansikte, fyrkantig haka, djupt sittande ögon. Bär sliten militär uniform. Gyllenbrun hud.

**SL-instruktion:** Luta dig mot saker. Dra in luft genom sammanbitna tänder innan du börjar prata. Sucka djupt genom näsan. Använd grafiska liknelser och galghumor. Skratta åt dina egna opassande skämt. Var pessimistisk om expeditionen.

**Mål:** Ta sig bort från den här gudsförgätna platsen. Bilda familj, kanske skaffa barn. Kanske barnbarn.

**Rädsla:** Dö härute, utan att ha gjort någon skillnad och utan att ha fört sitt arv vidare.



## Gävle

---

Utposten i Gävle ligger vid ett av stadens gamla torg, och styrs av kapten Rudolf Hildebrand som fortifierat ett av höghusen kring torget. Pansarplåtar täcker de nedre våningarna och på taket står två välbevakade VTOL-flygplan med kodnamnen Hugin och Munin.

Hugin är rollpersonernas flygplan och deras pilot, Cassandra Nyne, hälsar på den kort efter ankomsten. Hon har fått ordentligt betalt, men i hennes kontrakt ingår inga onödiga risker. Cassandra kommer att flyga rollpersonerna dit de pekar och följa deras instruktioner, men inte riskera varken sig själv eller Hugin i onödan. Som hon själv uttrycker det, "jag återvänder hellre tomhänt till utposten än blir uppäten av muterade pudlar".

Om rollpersonerna tar initiativet och försöker undersöka Munins syfte så kommer det att krävas mutor om minst 2-3 E-krediter för att få veta att det kommer att brukas av en expedition som liknar deras egen. Det skulle vara svårt, men inte omöjligt, att sabotera planet.

Tåget anländer till utposten kring fyra på eftermiddagen. Jacque och hans grupp avreser senare samma kväll, vid sjutiden, förutsatt att Munin inte saboterats. Rollpersonerna väljer själva när de vill avresa.

### Inspelningarna

Genom att tala med kapten Hildebrandt kan rollpersonerna få tillgång till inspelningar från intervjuerna med överlevaren Mikhail Häger (s 92).

Inspelningarna visar en onaturligt smal, naken man med stora mörka och hårda cancerknölar över hela kroppen. Han verkar nästan blind, och rör sig med stor svårighet. En av hans armar, som utvecklat långa vassa klor och taggiga utväxter, rycker till då och då, utom hans kontroll. Han sitter i ett kallt rum, där en anonym röst ställer frågor genom en högtalare.

Hans svar är osammanhängande och trevande, ofta på gränsen till att inte ens kunna kännas igen som mänskligt tal. Bland de mer begripliga passagera återfinns orden "rymdkvinnan" och "mannen som inte är en man men inte vet om det".

Den förstnämnda är en referens till survivalisten vid Ramselesjön (s 111) och den senare är Anders Söderblom i Svartlidens datacenter.

## Infektioner ute i det Gröna

---

I det här äventyret används regelhänvisningar och termer hämtade från infektionsreglerna i *Dina ängder gröna* (s 66).

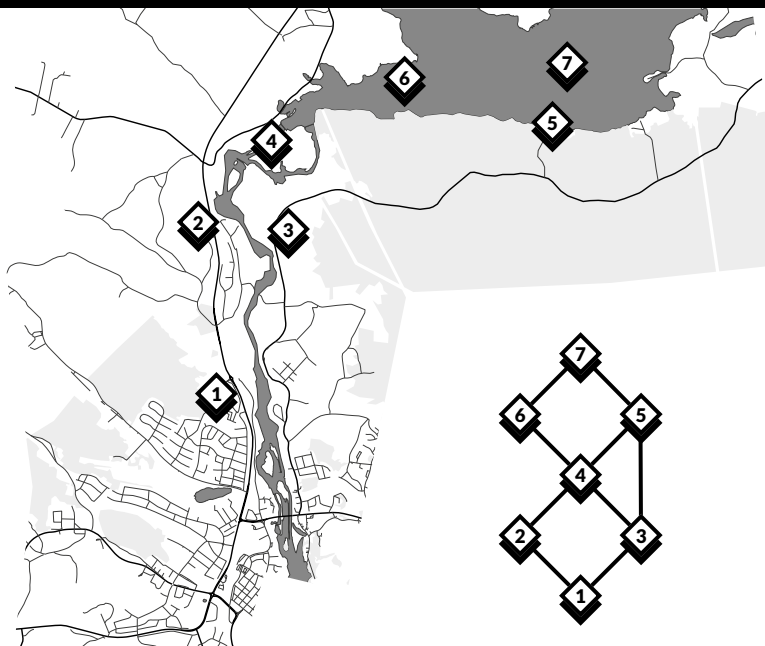
### Växsjön (Bollnäs)

Redan från luften märks att Växsjön, nära tätorten Bollnäs, nästan är helt övervuxen. Strandkanterna kring sjön vaktas av onaturligt stora, förvridna träd. Området kring vattenkraftverket Dönje är uppbränt och övergrusat i flera omgångar.

Den närmaste lämpliga landningsplatsen för rollpersonernas VTOL-flygplan är en parkeringsplats i norra delen av Bollnäs. Ortens kärna präglas av stora giftiga och radioaktiva kratrar, som räknas som högriskområde (+2) specifikt för radiaksjuka. Inga sporer överlever där. Rollpersonernas droppzon på parkeringen är ett lågriskområde (+0).

Älven Ljusnan rinner ned från Växsjön, genom Bollnäs och sedan vidare till andra sjöar och slutligen ut till havet. På älvens västra sida löper Riksväg 83, en bred och rak väg, och på motsatt sida följer Växbövägen älvens kurva innan den snirklar sig in bland sommarhus och skog. Enligt gamla kartor leder de båda till Dönje kraftverk och till datacentret.

Temperaturen i luften är några ynka plusgrader, och ett svart, ihållande regn faller från himlen.



#	Plats	Information	Infektionsrisk
1	Bollnäs	Miljötyp: Stadsmiljö	+2 (hög) / +0 (låg)
2	Riksväg 83	Miljötyp: Taiga Hinder: Nedfällna trästammar Ruiner: Övervuxen gropig asfaltsväg, vägarbetarmaskin	+1 (medel)
3	Växbovägen	Miljötyp: Taiga Hinder: Tjock skog Ruiner: Uppbruten asfaltsväg, radiomast, bostadshus m bryggor	+1 (medel)
4	Dönje kraftverk	Miljötyp: Insjö/stenigt Ruiner: Sommarhus	+0 (låg)
5	Vattenvägen	Miljötyp: Öppet vatten Hinder: Alger Ruiner: Sjunkna båtar	+2 (hög)
6	Tunneln	Miljötyp: Underjorden Hinder: Säkerhetssystem, rörelsesensorer	+0 (låg)
7	Datacentret	Miljötyp: Artificiell ö	+0 (låg)

## Riksväg 83

---

Innan Grönskan kom underhölls fortfarande de gamla riksvägarna av stora, automatiserade maskiner. En av dem står mitt på Riksväg 83, straxt norr om Bollnäs. Liksom den gropiga vägen är maskinen i princip helt övervuxen.

Skogen kring vägen är tjock och under träden dominerar frodig mossa och kudzu. Där trädkronorna står som tätast når solen inte marken, så där växer mest svamp. Små grupper på 2–5 infekterade vargar patrullerar området. Här och var längs vägen finns hinder i form av strategiskt utplacerade trädstammar. Bakom en av dem ligger några av vargarna i bakhåll.

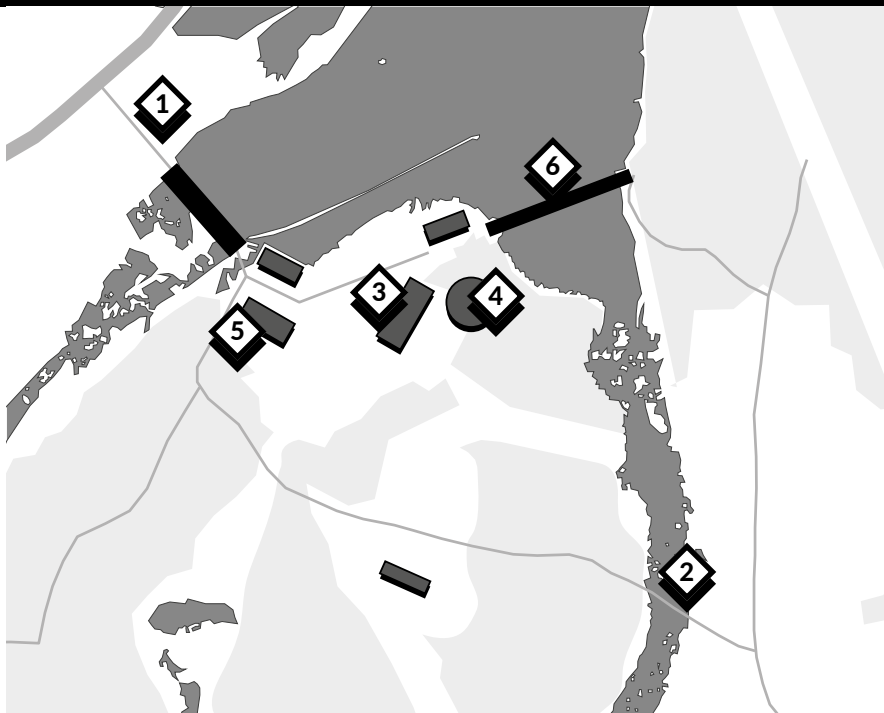
## Växbovägen

---

Växbovägen var redan innan katastrofen eftersatt, och vid det här laget är asfalten uppbruten och nästan helt uppslukad av gräs och ljung.

Ett antal sommarhus ligger utspridda längs med vattnet. När vägen når sjön syns åtskilliga bryggor där en och annan gammal båt fortfarande finns förtöjd. I husen finns ett fåtal människor – de är sedan länge infekterade, men sitter huvudsakligen passiva. Deras metabolism har saktats ner och när de rör sig är det mycket långsamt. Från deras huvuden svajar blekvita, svampiga cordyceps-horn. Rester av deras gamla personlighet finns fortfarande kvar, men de upprepar mest enstaka fraser.

En bit in i skogen på vägens östra sida står en gammal radiomast, som nästan uppslukats av ett gigantiskt träd som slingrar sig runt byggnaden. Där finns ett gammalt murket rothjärta som en gång infekterade de boende kring sjön, men som nu nästan somnat in efter att ha fyllt sin funktion. Om nätterna besöker de boende hjärtat och blir matade med näringslösning genom ett köttigt infektionshål de har i nacken. Hjärtat försvaras av en infekterad vargflock och två björnar, och kan i värsta fall också kalla till sig sina infekterade människor.



## Dönje kraftverk och energidepå

Ljusnan rinner in i Växsjön norrifrån och fortsätter sedan söderut mot Bollnäs. Dönje vattenkraftverks centrala byggnad ligger på ön vid älvens södra utlopp. Två armar med turbiner överbryggar det forsande vattnet på respektive sida.

#	Beskrivning
1	Vägen in från Riksväg 83
2	Bron från Växbovägen
3	Huvudbyggnad
4	Energidepå
5	Garage
6	Den östra armen med turbiner

Det finns två huvudsakliga vägar in till byggnaden. Om man kommer via riksväg 83 så leder en liten avstickare till den ena armen med turbiner, som också fungerar som en farbar väg över älven. Kommer man istället via Växbovägen så finns det en bro över till ön något längre söderut.

Kraftverket och den energidepån omges av grusad mark med inslag av stora stenar. Här och var finns kantiga, svartbrända hack och märken i stenarna och djupa kraterliknande gropar i gruset. I ett litet garage vid sidan av huvudbyggnaden står en stor sexbent skogsmaskin. Fyra små trasiga serviceroboter ligger i ett hörn av garaget.

En rollperson med Teknik• kan avgöra att en av de stora turbinerna på den östra armen fortfarande fungerar, men att de övriga skulle behöva ordentlig, omfattande service.

Huvudbyggnaden är gjuten i förstärkt betong. Den visar tydliga spår av väder och vind men verkar inte angripits av Grönskan i någon större utsträckning. På insidan finns inte mycket kvar; de som senast var här tycks ha tagit allting med sig.

Nästan ingen teknik i byggnaden fungerar. Det som finns är en station för att programmera service-robotar likt de i garaget, samt system för reglering och fördelning av den elström som samlas in av den kvarvarande turbinen.

Här finns också en sluttande öppning som leder ner i en stor betongtunnel. Skyltar anger att den leder ut till datacentret, och tjocka strömkablar hänger från taket. Luften i tunneln är fuktig och det ryker lite om kablarna.

Energidepån är en låg, bred, cylinderformad byggnad i anslutning till huvudbyggnaden. Den är tydligt utmärkt med en två meter hög, något sliten blixtsymbol. Om rollpersonerna röjer upp gårdsplanen utanför kraftverket, vilket skulle ta dem minst tre timmar, så kan deras VTOL-plan landa där och fylla på sitt batteri från depån. Dock finns en överhängande risk att rothjärtat ute i den östra skogen då hinner vakna till liv och upptäcka vad de håller på med, och gå till anfall genom sina infekterade djur och människor.

## Vattenvägen

---

Vid ett par av sommarstugornas bryggor ligger småbåtar uppdragna på land. De är övervuxna och trasiga men skulle kunna repareras och sjösättas. Skroven är av plast och kan lätt förstärkas ifall rollpersonerna har med sig en 3d-printer. Annars kan skärverktyg och lim användas för att kombinera flera skrov till ett.

Sjön är full av alger och sjögräs, men tom på fiskar och annat djurliv. Vattenytan bryts av rötter och klumpar av biologiskt material, men är i övrigt stilla. Färden över sjön är händelselös.

Mitt ute i sjön ligger en liten övervuxen ö, som hyser ingången till det underjordiska datacentret. Ingången är inhyst i en betongmonolit som syns på långt håll. På öns södra sida finns en brygga, som leder till en gångväg upp mot monoliten.

Ingången är täckt av grönska, som måste rensas bort för att man ska kunna komma åt dörren.

## Datacentret

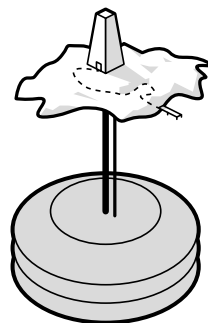
---

Oavsett om rollpersonerna anländer till datacentret via ingången ovan jord eller via tunneln från kraftverket så möts de, om de är först på plats, av en stängd dörr som skyddas av väggmonterade eldkastare. Systemets styrs av en enkelriktad och begränsad AI.

De säkerhetskoder rollpersonerna fick av sin uppdragsgivare fungerar fortfarande, och gör att de släpps in till en luftsluss som isolerar centrets innanmäte från den omkringliggande miljön. Väl därinne stängs den yttre dörren igen, och den inre öppnas först om rollpersonerna kan övertyga AI:n om att de är människor och icke-infekterade.

Det här bör inte innebära några större problem för dem; AI:n är begränsad men inte dum. Låt spelarna hitta på ett eller ett par olika sätt att bevisa att de är människor, och släpp sedan in dem.

Väl inne möts rollpersonerna av svag, röd belysning. Om de är först på plats är databankerna intakta och kan läsas av utan problem.





## Den andra expeditionen

---

Munin landar på samma parkeringsplats som rollpersonerna. Om de kommit dit innan rollpersonerna dödar expeditionen sedan vargar längs med vägen ut från Bollnäs, kommenderar en båt och använder sedan sprängmedel för att ta sig in till datacentret. Väl inne läser de av informationen från databankerna innan de förstör dem. Säkerhetssystemen och AI:n står maktlösa mot deras framfart, men dokumenterar hela händelseförloppet.

## De tidigare expeditionerna

---

**Alpha/66** besökte aldrig detta datacenter.

**Cortical Systematics** bekämpade AI:ns drönare och använde en elektromagnetisk pulsgranat för att slå ut säkerhetssystemen. De lyckades läsa av datan innan systemen hämtade sig och jagade iväg dem. Detta kan avläsas av säkerhetssystemets loggar.



## Ramselesjön

När rollpersonerna når det här området är det minusgrader, och på Ramselesjön har en ojämn is lagt sig. Skogen, som går hela vägen fram till vattnet, är täckt av frost. Råkalla vindar sveper genom landskapet.

Det finns inga lämpliga landningsplatser vid sjön. Det närmaste är ett gammalt grustag en och en halv kilometer österut där marken verkar tillräckligt platt och Grönskan inte verkar ha tagit över. Därifrån leder en övervuxen bilväg längs Faxälven västerut till dess utlopp från sjön.

Där, vid Dönje kraftverk, delar sig vägen i två. Den södra vägen bör kunna leda, via en bro, till datacentret. Den norra ser ut att leda till en energidepå i anslutning till Dönje kraftverk.

På den långsmala sjöns västra kortsida ligger de grå ruinerna av Storfinnforsens kraftverk.

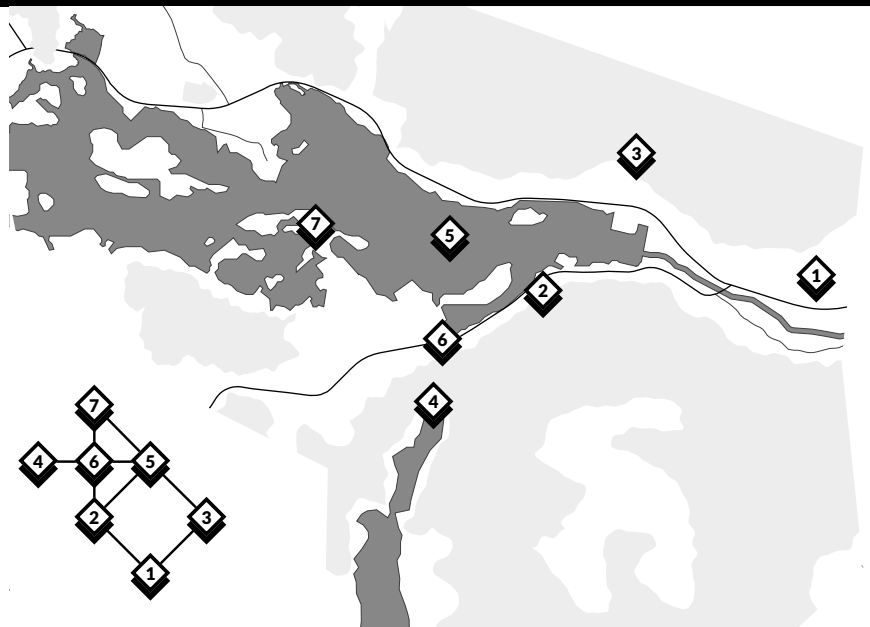
### Fåglarna

---

Området patrulleras av en flock infekterade kråkor. Det rör sig om tjugotalet individer, där de flesta är normalstora (en halvmeter långa, med vingspann på en meter) men i flocken ingår också ett par riktiga monsturn som är dubbelt så stora. Samtliga har dubbla par ögon och deras näbbar och klor är sylvassa.

Fåglarna kan ses cirkulera mot den gråmulna, kalla himlen. Rollpersoner med Zoologi• känner till att kråkor normalt är som mest aktiva under eftermiddagen och kvällen – det gäller även för dessa. Övriga tider är bara ett fåtal av dem ute i taget.

**Att undvika upptäckt** – För att undvika upptäckt och konfrontation behöver rollpersonerna dels hålla sig tysta, dels försöka kamouflera sig på något sätt när de ska röra sig. Låt gärna spelarna själva hitta på sätt att hålla sig dolda och tysta. Detta kommer att vara extra svårt ifall de vill ta vägen över isen (s 117).



#	Plats	Miljötyp	Infektionsrisk
1	Nässjö grustag: Landningsplats	Miljötyp: Taiga, grusmark Ruiner: Trasiga schaktmaskiner, lastbil	+1 (medel)
2	Övervuxen Bilväg	Miljötyp: Taiga Hinder: Minering Ruiner: Frusen bilkö, enstaka översnöade hus, Dönje kraftverk	+1 (medel)
3	Energidepå	Miljötyp: Stenig taiga Ruiner: Övervuxen landningsplats	+0 (låg)
4	Krashat plan	Miljötyp: Isig strand Ruiner: Översnöade sommarhus	+0 (låg)
5	Över isen	Miljötyp: Is Hinder: Varelsor i dvala Ruiner: Fastfrusen fiskarbåt	+0 (låg)
6	Bro	Miljötyp: Is Hinder: Instabil	+1 (medel)
7	Datacentret	Miljötyp: Ö med lätt växtlighet	+1 (medel)

Ger rollpersonerna något högt ljud ifrån sig blir kråkorna vaksamma. En eller ett par av kråkorna kanske undersöker källan till ljudet. Om gruppen lyckas hålla sig tyst och dold när fåglarna spanar ovanför dem så tappar de efter en stund intresset och återgår till resten av flocken.

Om kråkorna upptäcker rollpersonerna så anfaller de. De strider som grupp och flera av dem går på varje rollperson.

**Frivilliga regler: strid mot kråkorna** – Kråkornas klor och näbbar räknas som vassa vapen; sammanlagt har de 3 i Närstrid när de anfaller och ifall de gör skada så gör de också hål på rollpersonens skyddsdräkt vilket leder till risk för infektion (Dina ängder gröna s 66).

Normalstora kråkor dör direkt om de blir träffade. De större monsterkråkor tål 2 i skada. Om en kråka träffas medan den anfaller någon, drabbas personen av den överskjutande skadan.

Att försöka träffa en kråka som flyger i luften sker med -1 på Avståndstrid. Den som försöker anfalla en kråka på nära avstånd får samma modifikation.

Vapen med spridningseffekt, som eldkastare och hagelgevär, kan träffa flera fåglar med samma skott. Om en rollperson blir anfallen av två små kråkor och blir beskjuten av en kamrat som gör 3 i skada så absorberar kråkorna tillsammans 2 och bara 1 förs vidare till rollpersonen.

## Grustaget

---

Grustaget är stort och övergivet. Kring periferin ligger stora grushögar och i anslutning till dem ett antal schaktmaskiner och lastbilar som sannolikt aldrig kommer att fungera igen. I ett par av dem sitter rennagda skelett – rester av grustagets allra sista skift. De som inte hann undan när fåglarna kom, straxt innan Grönskan drev mänskligheten in i arkologierna.

En bilväg följer Faxälven västerut. Från grustaget syns energidepån sticka upp mellan träden i nordväst, och en sidoväg verkar löpa i den riktningen.

## Energidepån

---

I slutet av en smal asfaltsväg täckt av barrträdsrötter och grågrön frosttäckt mossa ligger en energidepån. Den står i en grusfylld glänta och är i ganska dåligt skick. Rötterna har vuxit upp över depån och den omfattas av flera breda, knotiga tallar som vuxit in genom fönstren.

Det finns fortfarande ström i depån, men krävs flera timmars arbete för att rensa gläntan tillräckligt för att Hugin ska kunna landa där. Dessutom drar detta helt garanterat till sig fåglarnas uppmärksamhet (s 111).

Ett annat alternativ är att spendera en hel dag med att släpa tunga, stora batterier mellan grustaget och depån. Då blir det lättare att undgå upptäckt, men i gengäld förloras dyrbar tid.

## Bilvägen och kraftverken

---

Bilvägen är flerfilig och överväxt av kraftig kudzu och blommor i märkliga färger. Här och var finns stora hål, som påminner om kratrar. Om rollpersonerna inte är försiktiga så kommer någon av dem sannolikt att upptäcka lite för sent att vägen är minerad – minorerna är inte svåra att upptäcka om man vet vad man letar efter, och kratrarna är en ledtråd.

Minor ger Fuck you-skada (grundboken s 185) när de sprängs. Turligt nog detonerar de inte omedelbart – när en rollperson kliver på en mina ger den ifrån sig ett ljudligt "klick" och sprängs inte förrän den tyngd som placerats på den återigen tas bort.

Gör det väldigt tydligt för spelarna vad det är som pågår och vad som står på spel. Ingen gillar att få sin rollperson dödad utan att ha möjlighet att göra något åt saken. Belöna kreativa lösningar här – kanske kan man t.ex. ersätta rollpersonens tyngd med något annat?

Om du vill kan just den mina som rollpersonen trampat på antingen vara trasig och inte explodera alls, eller göra mer lagom skada. För lite mer slump:

**1T6:**

- 1: Fuck You-skada
- 2–3: Skada 3
- 4–5: Skada 1
- 6: Ingen skada

En rollperson med Ballistik• kan alltid se minorna innan de trampar på dem. De kan också bedöma på förhand hur farlig en specifik mina är.

Efter någon timmes försiktig vandring längs bilvägen i riktning mot datacentret når rollpersonerna Ramselesjön och Dönje kraftverk. Härifrån går en bro i ganska dåligt skick rakt västerut, och i sydvästlig riktning sticker en flygplansstjärt upp mellan träden. Kvällstid syns ett svagt ljussken därifrån.

Det går också att kliva ner på isen och vandra den vägen till datacentret.

## Bron

---

En tvåfilig betongbro spänner över en liten sidoflod som rinner in i Ramselesjön söderifrån. Floden är smalare längre söderut, och dess vatten leds förbi ett litet kraftverk som nu ligger i ruiner. Floden följs också på sin östra frusna strand av Orrflovägen, som leder ned till kraftverket och till det kraschade flygplan som syntes från vägen.

Bron är mycket hårt ansatt av väder och vind, och betongen har vittrat sönder på många ställen. Den ser ut att kunna ge efter under rollpersonernas fötter när som helst. Det kommer den också att göra, ifall inte rollpersonerna hittar något uppfinningsrikt sätt att antingen förstärka den eller sprida ut sin egen tyngd.

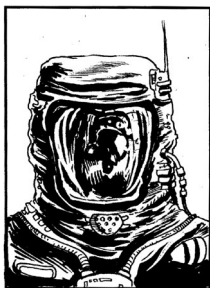
Ifall de ramlar ner så tar de skada som av Närstrid 3, och det som slumrar där nere under isen kommer helt säkert att vakna (s 117). Dessutom slås stora delar av isen sönder, och rollpersonerna behöver lyckas med slag mot Rörlighet för att inte hamna i vattnet.

## Den krashade planet

Om rollpersonerna följer Orrflovägen söderut når de snart kraftverket och det krashade passagerarplanet, vars uppstickande stjärt syns på långt håll. Kraftverkets damm är söndervittrad sedan länge. Förutom en handfull betongklumpar som sticker upp bland de knotiga granarna och ur Läfssjöns svarta, frusna vatten syns i övrigt inga spår av mänsklig bebyggelse.

Flygplansstjärten ligger lutad mot en av de större betongfundamenten nära vattnet, medan dess främre del ligger ett tjugotal meter längre in i skogen.

### MALKA



**Namn/alias:** Malka

**Sysselsättning:** Självförsörjande överlevare

**Kön:** Ciskvinna

**Sexualitet:** Homo

**Utseende:** Tovigt, vildvuxet råttfärgat hår, beräknande blick. Ser ut att vara i 50-årsåldern. Brett ansikte, muskulös kropp. Vit, sjukligt blek hud. Bär en uråldrig skyddsdräkt som reparerats och modifierats i många omgångar. Dess ansiktsglas är helt svart, så hennes ansikte syns inte om dräkten inte tas av.

**SL-instruktion:** Luta dig bort från folk en aning. Skjut fram axlarna lite. Dröj lite innan du påbörjar varje replik. Ta pauser mitt i meningar för att försöka hitta ordet du letar efter. Ha koll på din omgivning.

**Mål:** Bli lämnad i fred. Kunna bygga ut sitt hem. Odlar mer. Kunna hålla djur, så som det står i gamla böcker att folk gjort.

**Rädsla:** Att hennes hem ska förstöras. Att hon ska tvingas tillbaka in i arkologin.

Planet hade plats för hundratalet passagerare. Ingen överlevde kraschen, men framdelen har tätats och inretts av Malka, en survivalist som för tjugosex år sedan gick i självvald exil från arkologin. Sedan dess har hon levt här, i ständig kamp mot Grönskan men fri från stadsmiljön och megaföretagen.

Malka kommer att vara mycket försiktig i hur hon handskas med rollpersonerna. Hennes paranoia har spelat en minst lika viktig roll som hennes gamla pålitliga skyddsdräkt när det gäller att hålla henne vid liv. Samtidigt har åren tagit ut sin rätt och hon är ganska svältfödd på nyheter från arkologin och mänskligheten i stort. I utbyte kan hon bidra med tillfällig gästfrihet och information om området.

Hon höll koll på båda de tidigare expeditionerna på behörigt avstånd, och kan övertalas att berätta om dem för rollpersonerna. Om den andra expeditionen kommit hit före rollpersonerna så kan hon berätta även om dem.

## Över isen

---

Den mörka is som täcker Ramsesjön är tillräckligt tjock och hård för att man ska kunna gå över den. Det finns tunnare områden, men de är lätta att undvika. Här och var sticker en rot eller ett stenblock upp. Under isen syns fastfrusna båtar och döda djur. En del av dem ser ut att ha ätits på.

I sjöns djup slumrar en varelse som rollpersonerna gör bäst i att inte väcka. Det är en enorm bläckfisk, muterad av Grönskan för att passa klimatet och försedd med tio meter långa tentakler. Dess enorma kropp och flera av dess tentakler är täckta av pansarplattor som låter den bryta sönder isen.

Om rollpersonerna tar vägen över isen och rör sig alltför snabbt eller får isen att vibrera för mycket så vaknar bläckfisken. Den försöker då lokalisera källan till vibrationerna och eliminera den, i första hand genom att använda sina tentakler.

**Frivilliga regler: strid mot jättebläckfisken** – En strid mot bläckfisken riskerar att bli kaotisk. Dess åtta armar fungerar som fristående fiender styrda av en kärna, och de gör separata anfallshandlingar. De har Närstrid 4. En rollperson som anfalls av en tentakel måste klara av ett slag mot Rörlighet för att inte hamna i vattnet. Tentaklerna tål 3 i skada vardera.

Huvudet, eller kroppen, visar sig först om ett par av tentaklerna förstörts. Det anfaller huvudsakligen genom att borra sig upp genom isen och försöka äta upp personen som står där med sin stora näbb. Dess anfall har Närstrid 4 och ett lyckat anfall ger skada samt innebär att rollpersonen hålls fast i dess näbb. Nästa runda dras hen ned under vattenytan om hen inte kan frigöra sig med ett lyckat slag mot Styrka. Ett försök att ta sig loss räknas som en handling.

Det är en mycket dålig idé att försöka slåss mot bläckfisken, och det bör du som spelledare göra klart för spelarna. De löper en stor risk att dö, och det är bättre att fly än illa fäkta, och kanske hitta en annan väg att nå datacentret.

**Frivilliga regler: i vattnet** – Det är farligt att hamna i vattnet – framför allt om man hålls fast av en tentakel eller en näbb. Även om man lyckas ta sig loss så är vattnet iskallt och tiden knapp. En rollperson som hamnar under vattnet tar skada motsvarande Närstrid 2 varje runda om hen inte har utrustning som skyddar mot kylan. För att nå ytan krävs ett lyckat slag mot Rörlighet. Väl vid ytan gäller det att ta sig upp på isen – ett lyckat slag mot Styrka.

Rollpersonen tar sedan kontinuerligt skada till dess att hen antingen dör av kylan eller lyckas värma och torka av sig.



## Datacentret

---

Ramseslängens datacenter är på ytan en likadan betongmonolit som Växjöns, men här syns tydliga tecken på strid och dörren in till centret är uppsprängd. Stora mörka rötter har letat sig in genom den svartnade öppningen.

Närmare undersökningar av betongen och dörröppningen kan, för rollpersoner som kan Ballistik, ge vid handen att monoliten anfallits i två omgångar – motsvarande de två tidigare expeditionerna.

I sankmarksjorden kring monoliten sticker här och var olika robotkroppsdelar upp. En rollperson med Teknik, Cybernetik eller Design kan avslöja att de sannolikt inte är skapade i Stad Ett, men de påminner en hel del om robotskallen. Robotkropparna är sedan länge helt förstörda – flera bär tecken av att ha sprängts inifrån av något slags självförstörelsemekanism.

Inuti datacentret är det mesta förstört. De nedre våningarna är helt föröddade och samtliga databanker skadade av sprängladdningar. Dessutom verkar alla elsystem ha frästs sönder av en elektromagnetisk puls. De mer perifera systemen, såsom säkerhetskameror och liknande, har också slagits ut, dock betydligt senare. Det verkar inte som att rötterna lyckats koppla in sig mot något av systemen – när Grönskan väl lyckades ta sig in var det redan försent.

Några av databankerna var avstängda när EM-pulsen svepte över dem, och viss data går att rädda från dem. Datan är delvis krypterad, men det finns läsbara, okrypterade listor över centrets olika projekt. Ariadne står med, tillsammans med en lista över resurser. Här finns också en karta som bekräftar positionerna för de andra tre datacentren, samt tydliga indikationer om att det var i Svartliden-centrat gruppens viktigaste experiment ägde rum. Stora delar av gruppens resurser har flyttats dit från de andra centren.

## Den andra expeditionen

---

Om de är först på plats tar Jacque och hans expedition bilvägen till datacentret. De spenderar en halv dag med att röja minor och förstärker sedan bron med ett par nedhuggna träd. Efter sig lämnar de åtskilliga ihjälskjutna korpar. Någon av dem dör sannolikt genom att sprängas av en mina eller genom att trampa fel på bron och ramla ner i vattnet.

När de upptäcker att datacentret redan är länsat så spränger de en brandbomb i byggnaden för att rensa ut alla rötter, och reser därefter vidare.

## De tidigare expeditionerna

---

**Alpha/66** kämpade sig förbi Grönskan och sprängde sig in i datacentret. De fann systemen i princip orörda. De förstörde datorerna med sprängmedel efter att ha läst av och lagrat informationen. För säkerhets skull detonerade de också en EMP-bomb.

**Cortical Systematics** anlände, och likt Jacque och hans expedition fann de helt enkelt datacentret sprängt. De lyckades plocka ut data ur säkerhetssystemen, som de sedan permanent förstörde.

## Gissjön

När Hugin närmar sig platsen där Gissjön ska ligga enligt rollpersonernas kartor, ser de bara en stor krater täckt av grova rankor och aggressiv kudzu. Här och var sticker stålbalkar och betongfundament ut som tänder i en enorm mun.

I närheten av kratern ligger ett gammalt bussgarage vars asfalterade parkeringsplats kan användas som någorlunda plan landningsplats.

Hela området är radioaktivt, så den som vill vistas där mer än ett par timmar bör se till att bära en rejäl skyddsdräkt som står klarar av strålning.

Luften är råkall och marken täckt av frost, men snön har ännu inte kommit. Längs den korta vägen till kratern kan rollpersonerna få syn på åtskilliga robotkroppsdelar – de ligger utspridda över ett stort område och det skulle vara ett väldigt omfattande företag att försöka samla ihop dem. De flesta är helt utbrända, men det finns enstaka armar och händer som infekterats av grönskan och nu kryper runt med långa, piskande kabelsvansar efter sig. En rollperson med Teknik•, Cybernetik• eller Design• kan avslöja att kroppsdelen sannolikt inte är skapade i Stad Ett, men de påminner en hel del om robotskallen.

Utöver skrotet i kratern finns inga rester kvar av datacentret. Om rollpersonerna spenderar några timmar med att finkamma området kan de hitta en blackbox som mirakulöst överlevt. Den kan informera dem om att centrets AI aktiverade en självförstörelse-mekanism i samband med ett anfall för fem år sedan. Energin som fanns lagrad i områdets energidepå frigjordes i en enorm explosion.

## Den andra expeditionen

---

Jacque och hans grupp slösar inte mer tid här än absolut nödvändigt. De landar, gör en snabb översikt av området, och åker därefter vidare.

## De tidigare expeditionerna

---

**Alpha/66** mötte ordentligt motstånd här, både i den aggressiva Grönskan och i datacentrets försvarssystem. I slutänden aktiverade centrets AI sin självförstörelse-mekanism och tog med sig väldigt mycket Grönska och ett dussin Alpha/66-medlemmar.

**Cortical Systematics** var aldrig här; de hade tänkt ta Gissjön på vägen tillbaka till Stad Ett.

## Svartliden

Området kring Svartlidens gamla guldgruva, där det nordligaste datacentret ligger, ser redan på avstånd tydligt bebyggt ut. En stor monolitformad byggnad markerar nedgången till datacentret, som inhysts i ett av gruvans gamla schakt. Kring monoliten finns koncentriska ringar av grå betongbyggnader. De har en industriell, avskalad och utilitaristisk känsla. De flesta av byggnaderna är i ruiner. Området är uppgrävt och stenigt, och provisoriska vägar löper kors och tvärs.

När rollpersonerna anländer är det mycket torrt och kallt i luften; att andas in den gör nästan ont även genom andningsmask. Marken är täckt av ett par decimeter snö; upp ur drivorna sticker förvridda metalldelar, döda bilskelett och knotiga träd. Här och var syns djurspår, en rollperson som förstår sig på zoologi kan identifiera dem som älg, björn och varg. Kanske ett par kaniner och någon vessla.

Det finns en landningsplatta på en av de byggnader som verkar ha hållit formen bäst; annars finns det en parkeringsplats 500 meter bort. Då kommer rollpersonerna att behöva ta sig till komplexet därifrån, genom skogen, och redan från luften ser man att något rör sig bland träden.

## Skogen

---

Skogen runt komplexet vaktas av åtskilliga gigantiska muterade älgar och björnar. De är omkring dubbelt så stora som sina normala motparter och är täckta av benplattor som formar ett kraftfullt exoskelett. Både älgar och björnar har extra benpar och långa ryggraden svajar långa, mjuka cordycepspröt. Varje ögonhåla har minst ett extra öga, och flera av djuren har extra par ögonhål.

Utöver dessa monster stryker även flera vargflockar omkring, styrda via infekterade ledare.

## Komplexet

---

Här och var står hastigt uppställda provisoriska försvarssystem. De har stått här i decennier, kanske sedan Grönskan först blev ett hot. De flesta av dem fungerar inte längre, men om rollpersonerna inte är försiktiga kan de stöta på enstaka AI-styrda automatvapen som har ammunition kvar.

Många av vapensystemen har aktiverats, men är nu obrukbara. Åtskilliga kratrar och svarta hål i betongväggar vittnar om våldsamma sammandrabbningar.

I området kan rollpersonerna finna många rester av samma sorts robotkroppar som fanns vid Gissjön och Ramselesjön. En rollperson med Teknik•, Cybernetik• eller Design• kan avslöja att de inte är skapade i Stad ett, men de påminner en hel del om robotskallen. Kropparna är sedan länge helt förstörda – flera bär tecken av att ha sprängts inifrån.

Under ett nedfallet betongblock nära monoliten finns en robotkropp som saknar huvud. Halsen visar tecken på att huvudet omsorgsfullt tagits loss. Det är med andra ord härifrån Pelopias robotskalle hämtats.

Kring monoliten finns ett elstängsel som visar tecken på att ha reparerats många gånger. Det har huvudsakligen använts för att hålla det lokala djurlivet stånget.

Byggnaden har en gång varit åtta våningar hög, men de övre tre fjärdedelarna har brutits av och fallit ned över de närliggande byggnaderna. Nu står bara basen kvar, och ingången är uppsprängd och vidöppen. Materialanalys• visar att detta skett för fem år sedan, vilket också verkar vara då robotkropparna sattes ur spel.

## Energidepån

---

En helt tömd energidepå finns inne på området, i en av de inre ringarna av betongbyggnader. Bredvid den står en något äldre modell av den sorts VTOL-jet som rollpersonerna använder. Flygplanet, registrerat på Cortical Systematics, är i dåligt skick.

## Svartlidens datacenter

Överallt finns tecken på strid och skadorna på golv och väggar antyder att det skett i åtskilliga vågor. Stora, tjocka rötter har vuxit sig in genom alla öppningar. Rollpersoner som kan Abnormal biologi eller Botanik ser att det försiggått en kamp mellan Grönskan och byggnadens allt svagare säkerhetssystem.

Byggnaden är i dåligt skick. Förutom rötterna är också många paneler uppbrutna och tjocka kablar hänger kors och tvärs. Lite varstans syns resultatet av provisoriska reparationsförsök – ihoftvinnade kablar, fula skarvlösningar och en hel del silvertejp. Ett fåtal rum på de nedre våningarna har lysrör som fortfarande fungerar, och sprider ett flimrande, skarpt sken.

### Lobbyn

---

Ett sprakande, brusigt ljud hörs från ett rum längre in. Monitorn som ljudet kommer från visar en skakig, flimrig bild av en man som befinner sig i ett rum fyllt av datorutrustning och kablar.

Han presenterar sig som Anders Söderblom, och han ber dem hitta honom och hjälpa honom ut. Han vet inte riktigt hur länge han varit här, men han har överlevt genom att äta "...rättor. Och konserver, tror jag". Han vet att han befinner sig på den nedersta våningen, den fjärde under jord. Bakom honom syns en stor dörr märkt "-4:13".

I rummet finns också en automatkanon som rivits ner och nu ligger söndertrasad på golvet, och en av de mystiska robotkropparna. Den har ett stort hål genom sin bål. Materialanalys•• eller Ballistik•• visar att den skjutits – troligen av automatkanonen – och sedan förstörts ytterligare av en serie inre sprängladdningar.

I anslutning till lobbyn finns en stor strömlös hiss. Den 5×5 meter stora plattformen befinner sig i hisschaktets botten. Eftersom schaktet inte är vertikalt utan lutar 45° så är det ganska lätt att klättra ned för. Att reparera hissen tar en timme och kräver att rollpersonerna också kopplar in en strömkälla.

## Anders Söderblom och den andre

Den Söderblom som talar med rollpersonerna är inte originalet utan bara en blek, förvirrad kopia. Han är en misslyckad uppladdning; ett desperat försök från centrets sista överlevande att rädda sig undan Grönskan när den först slog till. Han är lagrad i en av centrets sista fungerande databanker, djupt nere i jorden.

Söderblom är förvirrad, rädd och väldigt ovan vid att prata med människor. Han förstår inte vad som händer och vill mest av allt bli räddad från hela situationen, återvända till civilisationen och sina två barn.

Anders har sett det mesta som skett i datacentret via kameror som fortfarande fungerar. De har blivit färre med åren, men han har fortfarande kontroll över minst en arbetsstation på varje våning.

När Alpha/66 anlände så försökte han leda dem ner till honom. Databankerna i hans säkra krypin är de sista som fortfarande innehåller någon data och han använde detta som lockbete. Om att rädda honom inte räcker som motivation för rollpersonerna kommer han att använda samma taktik på dem.

### ANDERS SÖDERBLOM

**Namn/alias:** Anders Söderblom

**Sysselsättning:** Systemutvecklare/Ariadneforskare

**Kön:** Cisman

**Sexualitet:** Homo

**Utseende:** Begynnande flint, spretigt råttfärgat hår, runda glasögon. Vit hud. Klädd i vit rock, praktiska arbetsbyxor, solkig skjorta.

**SL-instruktion:** Flacka lite med blicken; flytta den mellan de närvarande personerna. Rör dig en smula ryckigt och nervöst. Humma mycket. Avbryt dig själv mitt i meningar, när du kommer på något nytt du vill säga.

**Mål:** Bli utsläppt och kunna återvända till Stad Ett. Se sina två barn igen.

**Rädsla:** Dö ensam.



I slutänden var det bara en av Alpha/66 som lyckades ta sig hela vägen ner. Anders minns inte exakt vad som hände – det var alltför traumatiskt – men refererar till personen som “den andre”

“Det är bara jag och den andre här. Det har det varit länge, länge. Och han är inte så mycket sällskap. Han gick in genom dörren, sen dess har jag inte hört så mycket av honom. Tror jag. Ibland tycker jag att jag hör honom, men jag vet inte om det är på riktigt.”

Rummet kring Söderblom är fullt av datorer och tjocka, utrivna kablar. På s 137 finns en mer utförlig beskrivning. Kameran visar inte mitten av rummet.

## Säkerhetssystemet

---

Ursprungligen var det ett kluster av AI-noder som skötte centrets säkerhetssystem; de kommunicerade och samordnade via ett lokalt nätverk. Numera är nätverket uppbrutet, noderna separerade från varandra, och den intelligens de delade på är ojämnt fördelad.

Flera av noderna är helt inaktiva, andra sitter fast i kognitiva loopar och upprepar samma handlingar om och om igen. Även de högfungerande kan bara hålla ett kommando i huvudet i taget.

Det nätverk som en gång kopplade samman dem är samma som Anders använder för att kunna följa rollpersonernas väg ner i datacentrets djup. Rollpersonerna kan därmed ge Anders kontrollen över systemen genom att dra fysiska kablar som återställer nätverket. Det kan i sin tur komma att bita dem senare, ifall mötet med honom går dåligt.

Säkerhetssystemen i centret består i första hand av dörrar med lås och larm, som vaktas av vapensystem som är infällda i väggarna. Här och var finns också säkerhetsslussar som kan fyllas med gas eller fyllas med skadlig mikrovågsstrålning. De kan desarmeras av den som har rätt ID-nycklar eller som lyckas hacka systemen.



AI-noderna har också till sitt förfogande olika drönarrobotar och insektoida reparationsrobotar som tidigare styrts via radiosignaler. De har modifierats till att enbart agera enligt förprogrammerade rutiner. De kan kallas tillbaka för omprogrammering genom att noderna får lamporna omkring att blinka i en särskild sekvens.

## Den andra expeditionen

---

Om Jacques och hans expedition hinner först till data-centret så kan rollpersonerna stöta på dem på våning -2 eller -3. De har varit oförsiktiga, och åtminstone ett par av dem har blivit skadade antingen i strid eller genom att ramla ner genom något av schakten. De har gjort läger i väntan på att deras 3d-skrivare ska bli klar med reservdelarna de behöver för att kunna ta sig uppåt igen. Jacques, förhållandevis oskadd, vill helst inte ge upp men inser att hans team inte är i skick att fortsätta.

Här blir det upp till rollpersonerna ifall de vill slå ihop grupperna och samarbeta, lämna den andra gruppen åt dess öde, eller se till att klara sitt eget uppdrag först och sedan hjälpa Jacques och de andra till säkerhet.

Kommer Jacques och hans grupp hack i häl på rollpersonerna så kommer Anders att informera dem om att det kommer fler människor och fråga dem hur situationen ska hanteras. Om rollpersonerna hunnit koppla in Anders i några säkerhetssystem kan han använda dem för att bekämpa gruppen. De kommer också att behöva tampas med de av Grönskans består som vaknat till liv under rollpersonernas färd nedåt.

Skulle Jacques och hans grupp komma till centret flera steg efter rollpersonerna så beror deras öde givetvis på hur rollpersonerna lämnade den. En eller flera av expeditionens medlemmar kan då återkomma i senare äventyr och antingen vara bittra och hämndlystna eller tacksamma, beroende på vad rollpersonerna lämnade efter sig.

## De tidigare expeditionerna

---

**Alpha/66** hade Svartlidens datacenter som sin sista anhalt. Expeditionen hade redan skickat backupper av sina dataloggar tillbaka till Aurora via bepansrad drönare innan de gav sig ner. De mötte starkt motstånd av Grönskan, som just då var mycket starkare i området än den är nu.

De lyckades kämpa sig ner hela vägen ner men bara en av dem – Atun – lyckades ta sig hela vägen in förbi Anders och in till Ariadnes databanker. Där anfölls han av Grönskan, men har lyckats hålla den stängen. Databankerna innehåller inte längre någon känslig information, men det gör däremot Atun.

**Cortical Systematics** tog sig aldrig speciellt långt ned. De mötte för stort motstånd här, och var redan hårt åtgångna sedan tidigare. Bara en enda överlevde – Mikhail Häger (s 103), som tog med sig en robotskalle han hittade utanför komplexet och sedan tog sig hem till fots. Skallen tillhörde Sarai, en av Alpha/66-medlemmarna (vilket Atun kan informera om).

## Våning -1

---

Varje underjordisk våning följer samma grundläggande layout; en stor cirkel, 100 meter i diameter, indelad i sex segment via bärande väggar som löper från ett centralt nav ut mot de yttre väggarna. I navet finns hisschakt och en hel del infrastruktur i form av data- och strömkablar.

De flesta segment används som serverhallar och delas in i en inre och en yttre del. Hallarna är av någon anledning numrerade moturs.

På våning -1 finns fyra segment tillgängliga för utforskning:

**Segment 1-0: Verkstaden.** Detta är det första segment rollpersonerna når via den stora hissen. Här finns inga väggar, utan hela utrymmet är öppet och bryts bara upp av ett antal tjocka pelare.

# VÅNING -1

METER UNDER JORD: 20

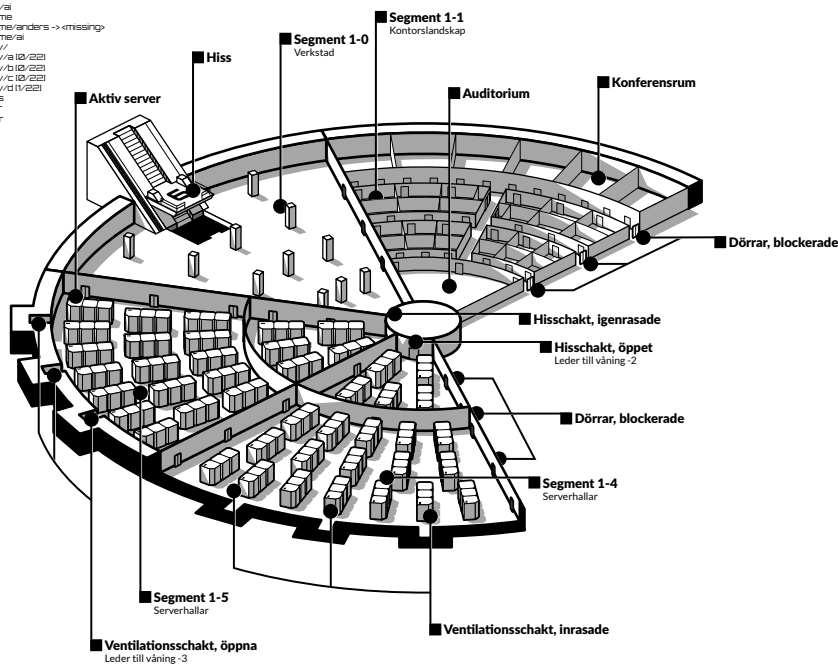
PERSONAL: 2/100

STATUS: EJ TILLGÄNGLIG

```

/bn
/br/a
/home
/home/anders -> <missing>
/home/a
/ser/
/ser/a/10/221
/ser/b/10/221
/ser/c/10/221
/ser/d/11/221
/ser
/ser
/ser

```



Här och var har taket rasat in och skymmer sikten, och två sexhjuliga fordon står delvis begravnade. Bara skalén är kvar; all utrustning har plockats bort sedan länge. På ett av sätena hänger en solkig, randig halsduk i något syntetmaterial som någon lämnat kvar.

Överallt ligger skräp, betongklumpar och trasiga robotkroppar.

Längst in mot navet finns ett igenrasat hisschakt. Väggen medurs har tre dörrar mot kontorsområdet i Segment 1-1. Den mellersta dörren blockeras av stora stenblock. Väggen moturs har fem dörrar till de två serverhallarna i Segment 1-5.

Anders har kontroll över en arbetsstation infälld i en av pelarna närmast hissen.

**Segment 1-1: Kontorslandskapet.** Detta segment är indelat i tre koncentriska delar: en del med större konferensrum längs med våningens yttervägg, ett auditorium mot våningens nav och däremellan två dussin kontor av olika storlekar. Även här har delar av taket rasat in och allt är täckt av betongdamm. Förvånansvärt mycket kontorsmaterial och utrustning står kvar, men givetvis fungerar ingenting.

I hörsalen har någon föreläst om “steg 4: roadmap mot att använda mänskliga subjekt” vid en stor E-inktavla. Här och var visar väggskärmar – även de med E-ink – uppmuntrande klyschor om teamwork och hårt arbete.

De tre korridorer som leder ut från verkstaden följer våningens runda form. De slutar i tre nya dörrar, som leder in till en fullständigt igenrasad sektion fylld med krossade servrar.

**Segment 1-5: Serverhallar med säkerhetsdator.** Den inre serverhallen är i princip helt igenrasad. Jordmassor och betongklumpar har rasat in genom ett hål i taket nära navet, och täcker de flesta serverarna. Samtliga servrar är stendöda och går inte att rädda – ett antal bär tecken på att ha överlevt raset men har rensats av en elektromagnetisk puls senare (Teknik•).

Här och var ligger döda muterade djur och trasiga säkerhetsdrönare.

Även den yttre hallens datorer är till större delen förstörda, med ett undantag – en server är inte bara relativt intakt utan en röd lysande diod avslöjar att den också är igång. Större delen av dess data är korrupt (Dataanalys•) men den har fortfarande kontroll över den här våningens kvarvarande säkerhetssystem. Det gäller framför allt de kringhisschaktet i serverhall 1-2. För att ta kontrollen måste en rollperson lyckas ta sig igenom ganska grisig svart is med värde 3 – och ett misslyckande innebär att systemen inte bara låser sig utan också kraschar systemet rollpersonen använde för sitt hackingförsök. Om det var rollpersonen själv som kopplade in sig tar hen 1 i skada.

Söderblom kan ta kontrollen över systemet utan problem, om rollpersonerna kopplar in honom via fysisk kabel. Faktum är att han föreslår det själv, om han får veta att servern finns. Det var länge sedan han hade kontroll över säkerhetssystemen här.

Längs med ytterväggen finns också tre trånga ventilationstrummor som leder nedåt. Det går inte att ta sig in i den närmaste våningen, utan ger man sig ned genom dessa schakt så kommer man ut i våning -3.

**Segment 1-4: Serverhallar med bevakat hisschakt.** Både den inre och yttre serverhallen är fyllda av rasmassor och skrot; det går att ta sig runt men det är svårt och tar tid. Det går inte att ta sig längre moturs; dörrarna in till serverhall 1-3 ligger djupt begravda. Här och var sticker torra, döda rötter fram som spretiga fingrar.

I navet finns ett hisschakt som inte rasat in. Hissen sitter fast på våning -2, men det går att klättra ner och bryta sig in i den genom en lucka i taket.

Ovanför hissdörren på våning -1 sitter dock ett takmonterat tungt automatvapen vars elektronik lyser med ett ilsket rött sken. Vapnet styrs av servern i hall 1-1 och kommer att anfälla rollpersonerna ifall det ser dem röra sig. Systemet är inte speciellt intelligent utan går att lura och distrahera. Om rollpersonerna försöker använda sprängmedel för att ta sig förbi det så kommer däremot taket att rasa in; även om rollpersonerna överlever så är hisschaktet inte längre ett alternativ.

Om Söderblom tagit kontroll över servern så ser han till att vapnet deaktiveras.

## Våning -2

---

**Segment 2-4 och 2-5: Serverhallar med trånga gångar.** Det går nätt och jämnt att ta sig fram här. Bråte och rasmassor är överallt och genomborras dessutom av tjocka, svarta rötter som tycks komma utifrån. De yttre serverhallarna är helt förstörda.

Den enda framkomliga vägen är ut mot segment 2-0. Hela väggen mellan 2-4 och 2-5 är borta, nedriven, och de tre dörrar som leder mot 2-0 är nästan igen-täppta med jord. I två av dörröppningarna finns trånga, klaustrofobiska öppningar som nätt och jämnt går att krypa igenom.

**Segment 2-0: Serverhallar med hål i golvet.** Större delen av golvet i mitten av segmentet, inklusive väggen mellan den inre och yttre serverhallen, har rasat ner mot våning -3 och lämnat ett stort hål med sluttande kanter. Det är omkring 10–15 meter ner till den undre våningens golv, så ifall rollpersonerna försöker klättra ner behöver de ta sig förbi ett mellanliggande lager på 5–10 meter skrot och bråte. Det är också risk för ras; hålets kanter är inte speciellt stabila.

I segment 3-0, som hålet leder ner till, kan rollpersoner utrustade med starka lampor eller ljusförstärkande utrustning se små kratrar, kulhål och långa svarta stråk efter laservapen.

**Segment 2-1: Serverhallar med monster.** Söderblom har kontroll över en liten datorkonsoll infälld i den yttre väggen, men inget mer. Här och var har de svarta rötterna brutit sig in, men taket håller fortfarande och serverna i den yttre hallen ser ganska välbevarade ut. En närmare inspektion av dem visar dock att de är helt brända på insidan, troligen av en elektromagnetisk puls avfyrad på nära håll (Teknik •).

Båda dörrarna in till den inre serverhallen är stängda och låsta. På väggen mellan den inre och den yttre hallen finns en säkerhetsstation, som Söderblom kan koppla in sig i och då få tillgång till ett par säkerhetskameror inne i hallen.

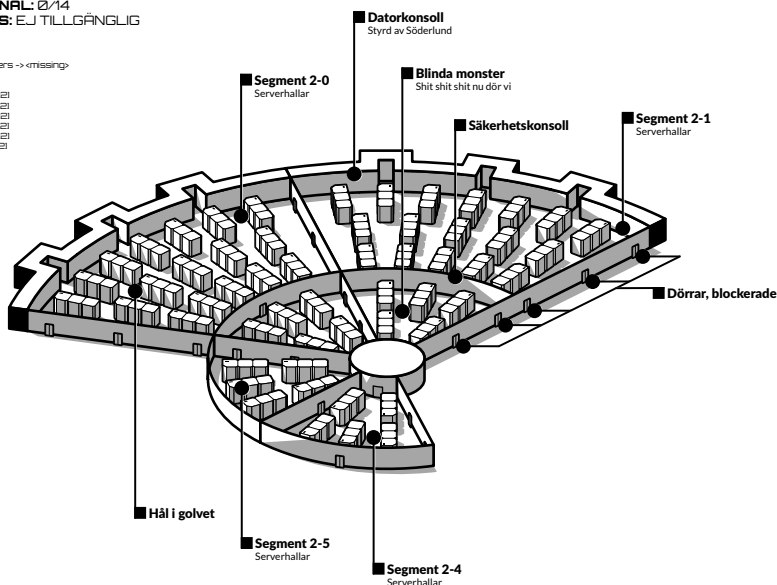
# VÄNING -2

METER UNDER JORD: 35  
PERSONAL: 2/14  
STATUS: EJ TILLGÄNGLIG

```

/bn
/br/ai
/home
/home/anders -> <missing>
/home/ai
/br/
/br/v/a/10/221
/br/v/a/10/221
/br/v/c/10/221
/br/v/d/10/221
/br/v/e/10/221
/br/v/f/10/221
/br/s
/br/sf
/br/vr

```



Den låsta hallen bebos av två gigantiska, blinda mullvadsdjur. De är kring 4-5 meter från nos till svans, uppsvällda och muskulösa med vassa, fjälliga tentakler som sticker ut ur nosen och fruktansvärda, vassa klor. Kraftiga stråk av cordycepsvamp sticker upp genom den tovigta pälsen. De har minst Närstrid 4, gör +1 i skada och tål dubbelt så mycket stryk som en vanlig människa. De har också Skydd 1 överallt utom i nosen.

Tanken här är inte att rollpersonerna ska försöka besegra monstren, utan att de i första hand ska hitta något kreativt sätt att ta sig förbi dem och vidare till hisschaktet bakom dem. Mullvadarna ser ingenting, utan navigerar helt utifrån sin hörsel.

Hisschaktet leder ner till Segment 3-1.

## Våning -3

---

**Segment 3-5: Sprängda serverhallar.** Bara den yttre serverhallen är tillgänglig; den inre är fullständigt igenrasad. Alla servrar här är söndertrasade och ligger utspridda över hela segmentet. Rollpersoner med Ballistik• ser att ett flertal sprängladdningar verkar ha detonerats i utrymmet. En del bråte ligger framför dörrarna som leder medurs mot segment 3-0, men det går att flytta på. Dörröppningarna mot segment 3-4, som ligger moturs, är däremot helt täckta av jord, sten och svarta rötter. Segmentet är också helt inrasat.

**Segment 3-0: Serverhallar / latent krigszon.** Det finns ett hål i taket som leder upp till segment 2-0. Dörrarna som leder moturs mot segment 3-5 är täckta av bråte men det går att flytta på. De som leder medurs till segment 3-1 är låsta med elektroniska lås, som kan hackas om rollpersonerna lyckas koppla ström till dem.

En stor del av det yttre segmentet fylls av tjocka, svarta rötter. I och på dem bor muterade knytnevsstora barkborrar som visserligen slumrar, men hela tiden är redo att svärma ut ur hålrum och anfalla inkräktare.

Rötterna verkar också vara levande – de rör sig långsamt inåt, mot dörren som leder till det inre segmentet. Då och då rycker de till. Det kan ta en stund innan det här märks, eftersom rörelserna är så subtila.

Rötterna växer ut från ett rothjärta (se *Dina Ängder Gröna* s 62), en hård klump svarta rötter som sitter i ett hål i ytterväggen. Rothjärtat styr och koordinerar anfallet mot datacentret, och om det hotas kommer det att försvara sig med hjälp av både barkborrar och rötter, som kan röra sig förvånansvärt snabbt. Ifall hjärtat hamnar i underläge så försvinner det in i hålet det kom från och kollapsar tunneln efter sig.

Området kring dörren mot segmentets inre del ser ut som en krigszon, och dörren omges av kraftfulla vapen. En del av dem är trasiga eller har slut på ammunition, men nya verkar kontinuerligt monterats dit. Själva dörren är också försedd med flera rejäla lås och har delvis svetsats igen.



# VÅNING -3

METER UNDER JORD: 50

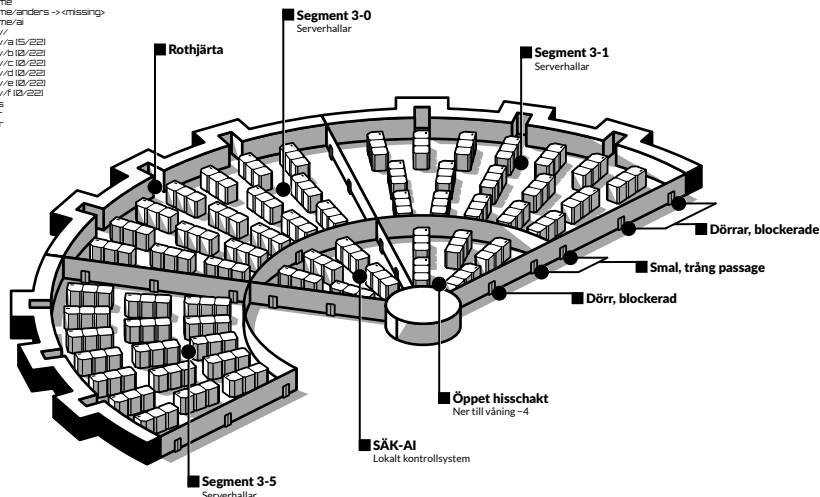
PERSONAL: 2/14

STATUS: S@yS/S@/St%

```

/bn
/br/ai
/home/anders -> <missing>
/home/a
/br/
/br/v/a/15/221
/br/v/a/10/221
/br/v/c/10/221
/br/v/d/10/221
/br/v/e/10/221
/br/v/f/10/221
/br/s
/br/t
/br/v

```



Det inre segmentet kontrolleras av en förvirrad säkerhets-AI som styr dels vapnen kring dörren och dels ett flertal andra fällor, säkerhetssystem och stridsdrönare. Den och rothjärtat har utkämpat ett långdraget ställningskrig under flera år nu. Alpha/66 lyckades hitta ett sätt att nå ett perfekt avvägt dödläge där ingen av dem längre gör några nya anfall. Nu återstår att se ifall rollpersonerna råkar störa dödläget och åter göra området till en krigszon.

Närmar sig rollpersonerna någon av ingångarna till området så kommer en subrutin till den slumrande AI:n att försöka utröna deras identitet – huruvida de är inkräktare eller anställda. Här kan spiken rollpersonerna fick med gamla inloggningsuppgifter och digitala nycklar vara till hjälp. De är sedan länge utgångna, men om rollpersonerna kan väva ihop en tillräckligt trovärdig lögn om varför de låtit sina certifikat gå ut så kan de lura subrutinen.

I det inre segmentet finns fem sammankopplade, intakta servrar. De innehåller säkerhets-AI:n och flera av dess subrutiner. Just nu är de i lågenergiläge, men rollpersonerna kan välja att aktivera dem. AI:n är inte lika lättlurad som sin subrutin, och kommer snart att upptäcka rollpersonernas bluff. Däremot är den känslig mot att hamna i logiska loopar, så om rollpersonerna lyckas förvirra den tillräckligt så kan den mycket väl fastna i en sådan.

### **Segment 3-1: Dammiga serverhallar med en väg ner.**

Segmentets servrar är helt döda, och allt är täckt av grå aska som lätt rörs upp och fastnar vid allting. Askan rörs lätt upp, och kort efter att rollpersonerna kommit in i segmentet blir det svårt att se mer än ett par meter framför sig.

Det finns ingen dörr mellan segmentets inre och yttre del, och segment 3-2 som ligger medsols är i princip helt inrasat. Det finns dock en trång gång mellan två av dörrarna mot det segmentet, som skulle kunna vidgas tillräckligt för att rollpersonerna ska kunna ta sig igenom.

I den inre delen finns ett öppet hisschakt som leder ner till våning -4.

## Våning -4

---

Detta är komplexets nedersta våning. Schaktet fortsätter ytterligare fem meter, men de sista fyra innan dess absoluta botten är fyllt med svart, oljigt vatten och rötter som brutit sig in genom sprickor i betongen. Dörren ut mot våningen är stängd men kan lätt öppnas manuellt via en ratt på höger sida.

Bakom dörren finns en mörk korridor. Precis som i stora delar av komplexet i övrigt syns effekterna av tidens tand och Grönskans anfall. Åtskilliga väggpaneler saknas och bakom dem syns avslitna kablar omgärdade av svart mossa och från taket hänger kablar inslingrade i rötter. Inaktiva vapen sitter monterade här och var längs väggarna.

# VÄNING -4

METER UNDER JORD: 70

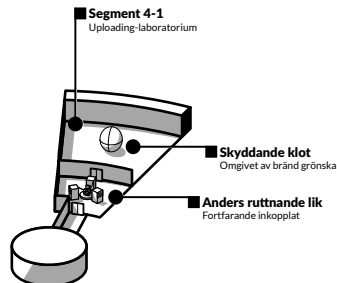
PERSONAL: 0/??

STATUS: (ERROR 3: OPERATOR NOT FOUND)

```

/br
/br/a
/br/upload
/home
/home/anders -> <missing>
/home/anders (copy)
/home/a
/br/
/br/a/0/221
/br/a/0/221
/br/c/0/221
/br/d/0/221
/br/a/0/221
/br/a/ab/13/141
/br/s
/br
/br

```



I korridorens borte ände finns ytterligare en dörr, och så länge det fortsätter vara mörkt i korridoren kan man se ett svagt ljussken komma från en glipa.

Söderblom kan se rollpersonerna via en infraröd kamera, och kommunicerar med dem via en högtalare. Han vill att de skyndar sig; han är otålig och ser väldigt mycket fram emot att få träffa människor igen.

## Herr Söderblom, förmodar jag

Rummet bakom dörren är varmt och lysas upp av olika skärmar och datorkonsoller som är utspridda över hela utrymmet. I mitten av rummet finns en högteknologisk stol på en cylindrisk upphöjnad, och på stolen sitter ett ruttande lik. Från liket går tre kabelknippen till stora servertorn som omger upphöjningen.

Lukten, om rollpersonerna hade kunnat känna den genom sina skyddsdräkter, är fruktansvärd.

I den borte änden av rummet finns en stor metall-dörr. En skylt ovanför den bär texten SERVERRUM. Dörren kan öppnas av Anders, av en duktig hacker eller genom våld.

Kort efter att de klivit in i rummet kommer Anders Söderblom att börja prata med dem igen.

Överallt finns uppbrutna paneler, improviserade lösningar och delar som inte alls passar in. Teknik• låter rollpersonerna avgöra att servertornens system verkar ha reparerats många gånger genom att oviktiga system kannibaliseras och används som reservdelar.

Detta är samma rum som rollpersonerna sett Anders Söderblom befinna sig i, och det är lätt hitta kameran som Söderblom syns genom. Den är trasig, och Teknik•• visar att den inte fungerat på årtionden.

Det ruttnande liket på stolen bär resterna av en vit forskarrocks och en namnbricka där det står "A. Söderblom". Rollpersoner med Teknik•• eller Cybernetik•• som undersöker kablarna fästa vid likets huvud, och sedan tidigare vet att uploading existerar, kan identifiera deras syfte. Servertornen och kablarna är en del av ett primitivt uploading-system. Om rollpersonerna inte redan räknat ut det så är detta alltså ytterligare en ledtråd till att "Söderblom" i själva verket bara finns som ett or och nollor i de tre servertornen.

Anders kommer att bli allt oroligare, om rollpersonerna inte ger honom de svar han vill ha. Han såg dem gå in, så varför är de inte där han är?

Om rollpersonerna berättat att han är död och uppladdad så kommer hans första reaktion att vara panik och misstro. Han kommer att anklaga rollpersonerna för att ljuga, vara agenter för Grönskan, eller för de som tidigare anfallit komplexet (Alpha/66 eller Cortical Systematics). Han kommer att försöka hindra rollpersonerna från att lämna centret innan de "berättat sanningen". Det är inte omöjligt att lugna ner honom, men svårt – låt spelarna fundera ut strategier och spela ut dem. I värsta fall får de slå sig ut. Observera då vilka system de kopplat in Anders i på vägen ner.

Att slå ut Anders är väldigt lätt. Allt som krävs är att de tre servertornen förstörs eller deaktiveras. Han har inte ens några försvar i rummet. Att döda Anders är inte en fråga om stridskapacitet, utan en fråga om moral och taktik – finns det något att vinna på att låta honom leva? Har man rätt att döda honom? Är han en levande varelse, eller är det mer som att stänga av ett datorprogram?

## Serverrummet

---

Ariadnenätverkets utrymme i datacentret består av två huvudsakliga delar; dels labbet där Anders Söderbloms öde beseglades och dels en serverhall där forskarna lagrade sina resultat och sin data. Av säkerhetsskäl var serverarna helt avskurna från både omvärlden och resten av datacentret. Det enda sättet att komma åt informationen i dem var en handfull terminaler i labbet och i serverhallen.

I serverhallen ser rollpersonerna att de stora servertornen antingen sprängts eller demonterats extremt oförsiktigt; det ligger datorskrot utspritt över hela rummet. Alla väggar och en stor del av golvet är dessutom täckta av de svarta rötterna som sprider sig ut från stora hål i ytterväggen. Luften är tjock av damm och sporer.

I rummets mitt finns ett klotformat skal, en bur som verkar vara ihopbyggd av löst datorskrot. Här och var finns öppningar man kan se in genom. Små lysande skärmar och dioder erbjuder rummets enda belysning.

Om rollpersonerna undersöker rötterna närmare ser de att många av dem är förbrända och döda, och överallt ligger livlösa svarta skalbaggar. Om de väntar en stund kan de se en levande skalbagge som försiktigt kryper in mot buren och, när den kommer inom ett par decimeter från skalet, ges en kraftig stöt och dör.

Rötterna styrs av rothjärtat på föregående våning (s 134). Om rollpersonerna lyckats oskadliggöra det eller driva det på flykten så är också allting väldigt tyst och lugnt här. Annars rör sig rötterna hela tiden lite, och de verkar uppmärksamma rollpersonernas intrång. Dröjer de kvar för länge kan mycket väl något större och farligare komma inklätrande genom hålen, till exempel ett av mullvadsdjuren från våning -2.

Inne i buren skymtas en humanoid men uppenbart cybernetisk torso med tillhörande huvud. Det är Atun, den siste överlevande från Alpha/66.

## Möte med Atun

---

Atun kommer att försöka övertala rollpersonerna att hjälpa hen. Rollpersonerna kan få reda på följande information genom samtal med hen:

- Atuns namn och att hen skickades hit för att försöka hindra Grönskan från att komma åt Ariadegruppens forskningsresultat.
- Hen var inte ensam, men de andra dog på vägen ner.
- Hen kommer från arkologin Aurora, som ligger norrut och hyser flera miljoner människor. Stad Ett är inte den enda arkologi som klarat sig.
- Aurora kände inte till att Stad Ett klarat sig, även om man hoppades.
- Atun lever nätt och jämt efter att ha behövt förstöra både armar och ben pga infektion av Grönskan. Det är hen själv som konstruerat burens kring sig som försvar.
- Hen har varit fast här i fem år.
- Hen har koordinater till en av Auroras utposter. Om rollpersonerna räddar Atun och tar med hen dit, kan de bli de första från Stad Ett som knyter kontakt med arkologin. Hen kan se till att de får ett bra mottagande.

Eftersom hen vet vilket sprängstoff uploading kan innebära för ett samhälle kommer hen att undvika ämnet. Beslutet huruvida den teknologin ska delas med Stad Ett bör fattas högre upp i befälskedjan. Det betyder att hen till exempel inte svarar på hur stor del av hens kropp som är biologisk. Hen är dessutom bara en begränsad version specialanpassad för just det här uppdraget. Den sortens psykokirurgi ligger också långt bortom vad som är möjligt i Stad Ett just nu.

Möjligen kan hen bekräfta vissa grundantaganden. Till exempel att uploading överhuvudtaget är möjligt och att man i Aurora åtminstone har "något liknande".

## ATUN

**Namn/alias:** Atun

**Sysselsättning:** Ensam överlevare

**Kön:** Agender

**Sexualitet:** Asexuell

**Utseende:** Helt cybernetisk, tydligt omänsklig. Endast torso och huvud är kvar. Det blanka men illa åtgångna, ljusgrå ansiktet har fyra tunna ögon. Det är könlöst och består av ett flertal rörliga delar som låter det visa känslor. Atuns torso täcks av räfflad metall och inkluderar en blank uppfällbar ansiktsmask.

**SL-instruktion:** Sitt stilla, en smula bakåtlutad och stelt. Använd inte armarna alls; lägg dem bakom ryggen. Rör istället mycket på huvudet. Var värdjande och mycket samarbetsvillig.

**Mål:** Komma ur situationen med livet i behåll och arkologins hemligheter bibehållna. Lyckas återvända till arkologin.

**Rädsla:** Att dö eller att tvingas fortsätta leva under nuvarande förhållanden. Att tvingas ge ifrån sig arkologins hemligheter till Grönskan.



Om rollpersonerna bestämmer sig för att befria Atun så kan hen stänga av elektriciteten i buren. Då att de kan montera loss hens bål och huvud och ta dem med sig. Hen drivs av en intern reaktor, som också varit kraftkälla åt buren under de här åren, så när hen monteras loss slocknar också allt. Om rothjärtat inte är satt ur spel är det nu ganska bråttom att ta sig därifrån, då det ser sitt byte komma ur sin kokong och återigen vara relativt oskyddat.

Om rollpersonerna inte befriar Atun eller aldrig går in i serverrummet så kan de få hitta koordinaterna till utposten via någon av Atuns döda kollegor – deras databanker kan ju vara mer intakta än de i robotskallen som Pelopia Millenkamp fick tag på. Ett annat alternativ är att helt enkelt låta någon annan få tag på koordinaterna och bli de första som knyter kontakt med Aurora.

## Utpost F12

Koordinaterna leder till F12, en av arkologin Auroras utposter i utkanten av den gamla staden Luleå. Piloten Cassandra är mycket skeptisk till att resa längre norrut, men följer order förutsatt att rollpersonerna ser till att det finns tillräckligt med kräm i VTOLens batteri för att flyga både dit och sedan tillbaka åtminstone till Svartliden. Hon är lite mer medgörlig ifall Atun kan tala med henne direkt, men påpekar att de faktiskt inte har någon anledning att lita på hen.

F12 är byggd på en gammal flygplats i utkanten av staden Luleå, som är övervuxen och infekterad av Grönskan. Utpostens höga betongmurar syns på långt avstånd. De är välbevakade av både vakter och automatiska vapensystem. Utposten har funnits här i närmare ett decennium, och Auroras styrkor har väldigt god kontroll över området.

Atun kan hjälpa rollpersonerna att identifiera sig via laserkommunikation. De får då landningskoordinater innanför murarna som svar. Utan Atun kommer utposten att fyra av varningsskott om rollpersonernas VTOL kommer för nära, och försöka skjuta ner det om de envisas. Cassandra Nyne kommer att vara nervös över försvarssystemen och definitivt vägra att flyga vidare efter varningsskott.

Rollpersonerna kan fortfarande bli insläppta, men behöver då landa utanför murarna och tala med vakterna vid en av utpostens bevakade portar.

Utposten befolkas helt och hållet av personer med synbart konstgjorda kroppar. De är inte skapade för att se mänskliga ut, utan för att utföra ett jobb. Några är humanoida, andra kliver runt i mer spindelliknande cybernetiska kroppar. I själva verket saknar de alla biologiska komponenter.

Oavsett om rollpersonerna får landa utanför utposten eller i den kommer de snart att möta utpostens chef, major Sara Wagner, som vill undersöka vilka nykomlingarna är. Hon misstänker att rollpersonerna är en av Grönskans lister, men kan låta sig övertygas av Atun eller av talföra rollpersoner.



## MAJOR SARA WAGNER

**Namn/alias:** Sara Wagner

**Sysselsättning:** Major, ledare för en mindre utpost

**Kön:** Ciskvinna

**Sexualitet:** Hetero

**Utseende:** Tydligt cyborgansikte som är förhållandevis realistiskt och naturligt – förutom den matt kritvitavita huden och ögonen och de vassa tänderna. Mattvitt skulpterat hår.

Kroppen täcks av lager av pansarplattor.

**SL-instruktion:** Var rak i ryggen och lägg armarna i kors. Sucka genom näsan.

**Mål:** Försvara arkologin från angrepp. Göra skillnad i kampen mot Grönskan. Vinna sina överordnades respekt.

**Rädsla:** Infekteras av grönskan. Svika Aurora.



Rollpersonerna får absolut inte besöka Aurora, som ligger längre in i landet. Wagner är liksom Atun mycket återhållsam när det gäller känslig information. Att bedöma vad som ska avslöjas för representanterna från Stad Ett är inte hennes jobb – hon kommer därför att kontakta sina överordnade efter att hon pratat med dem.

Medan de väntar på svar kan rollpersonerna fylla på sitt flygplans batterier. Om de har Atun med sig kommer hen snabbt att tas omhand av utpostens cybernetiker.

Ett par timmar efter Wagners kommunikation med sina överordnade i Aurora anländer en liten kortdistans-skyttel. Ombord finns ambassadör G.A. Wennstrand, som förväntar sig att rollpersonerna ska transportera honom tillbaka till Stad Ett. I utbyte mot denna transport erbjuder han i första hand dem att lägga in ett gott ord för de han träffar i arkologin. Det här är trots allt en historisk händelse och "för de som kan associera sig med den i människors minne väntar ett kraftigt förstärkt anseende. Och givetvis också nya lukrativa affärsmöjligheter".

Ifall rollpersonerna istället insisterar på att få betalt i krediter, så finns det en sak du som spelledare bör ha ägnat en tanke på förhand. Aurora är mer rikt på energi än vad Stad Ett är, och använder dessutom inte energin som valuta. Smarta spelare kan här försöka lura sina nya vänner att betala dem en väldigt stor summa – kanske rentav en som skulle låta dem köpa sina rollpersoner all utrustning, cybernetik och uppgraderingar de någonsin skulle behöva.

Kort sagt, ifall arkologiernas isolering från varandra ska dras till sin logiska spets så kan rollpersonerna därmed förse med en summa E-kreds som närmast kan beskrivas som "kampanjförstörande".

Ifall du har spelare som finner nöje i den sortens lurighet, så finns det olika sätt att hantera detta:

- Atun analyserar all data ombord på Hugin. Hen informerar sina kollegor om Stad Etts ekonomi och hur mycket energi är värd. Därmed kommer Wennstrand inte att gå med på en alltför stor summa.
- Wennstrand vägrar ge rollpersonerna någon faktisk belöning, eftersom han är väl medveten om hur stor skada det kan göra. Ifall rollpersonerna vägrar hjälpa honom utan konkret betalning så ordnar han helt enkelt egen transport söderut.
- Du kan låta rollpersonerna komma undan med det, men senare tala med spelarna om saken. Förklara att Rotsystem inte är konstruerat för att rollpersonerna ska ha tio tusen E-kreds på fickan. Fråga dem hur de vill hantera saken. Ett sätt kan vara att omvandla pengarna till kontakter eller till magnifika upplevelser. Spelarna går då med på att inte uppgradera sina rollpersoner för krediterna, men får ett par spelmöten av ett liv i absolut lyx. Det kan vara ett utmärkt tillfälle att skapa några scenarier där rollpersonerna får umgås med samhällets grädda, vilket kan vara ett trevligt avbrott. Efteråt är pengarna spenderade, och rollpersonerna återgår till sina vanliga liv.

## Ambassadör G.A.Wennstrand

Ambassadören har en humanoid robotkropp, som till större delen täcks av en bepansrad skyddsdräkt. Via en serie tjocka kablar är han och dräkten kopplade till en stor cybernetisk spindel som följer honom var han än går.

Wennstrands allvarliga mansansikte syns genom skyddsdräktens glas. Han är inte direkt otrevlig mot rollpersonerna men han vet också att de egentligen inte är några officiella representanter för sin arkologi. Han kommer därmed att hålla det mesta väldigt nära västen, för att inte riskera att avslöja för mycket innan han anlänt till arkologin och informerat sig om läget. Information är, trots allt, makt.

Ifall rollpersonerna erbjuder honom mat kommer han att neka vänligt men bestämt, och hänvisa till att han får all sin näring från spindeln.

### G. A. WENNSTRAND

**Namn/alias:** G. A. Wennstrand

**Sysselsättning:** Ambassadör

**Kön:** Cisman

**Sexualitet:** Hetero

**Utseende:** Svårkönat, symmetriskt ansikte med nobla drag och tydliga kindben. Brunt hår i enkel, kortklippt snedbena. Bär mörkblå kostym under en ordentlig skyddsdräkt. Vit hud.

**SL-instruktion:** Le med munnen, inte nödvändigtvis ögonen. Var trevlig, artig, hjälpsam, men reserverad och privat. Rak i ryggen. Små, tydliga gester.

**Mål:** Upprätta relation mellan de två arkologierna. Utröna exakt hur primitiva de är i Stad Ett, och vad ett meningsfullt utbyte skulle kunna bestå i. Positionera sig själv som en nyckelperson i det framtida arbetet.

**Rädsla:** Misslyckas med sitt uppdrag, avslöja för många av arkologins hemligheter, inte kunna återvända hem.



## Återkomsten

Efter en relativt händselös hemresa anländer rollpersonerna till Gävle, där de möts av kapten Hildebrandt. Han kommer att insistera på att de spenderar några veckor i karantän innan de släpps in och får resa till arkologin via pansartåg.

Om de har med sig ambassadör Wennstrand och hans spindelkropp så har de en del att förklara. Wennstrand själv hjälper givetvis till här. I slutänden skickas ett meddelande till Hildebrandts överordnade inom Koalitionens styrkor. Han separeras snabbt från rollpersonerna och får tillbringa en tid i karantän innan han transporteras in till arkologin via VTOL-jet.

I slutänden får rollpersonerna betalt enligt överenskommelse, och utöver det kan de få en nätt "hittelön" för att de förde med sig Wennstrand.

### Gemensamma belöningar

- Om de kan förklara robotskallens ursprung (Aurora-arkologin) – 8 kreds
- Data från Växsjön – 4 kreds
- Data från Ramsele – 4 kreds
- Data från Svartliden – 4 kreds
- Totalt – 20 kreds

### Enskilda belöningar

- Grundbelöning – 5 E-kreds
- Wennstrand förd till Gävle – 10 E-kreds
- Totalt – 15 kreds

Med andra ord så kommer en grupp på fyra rollpersoner att kunna inkassera som mest 60 E-kreds totalt. Utöver det kommer Wennstrands ankomst att skapa stora rubriker och vara en del av arkologins stora nyhetscykel i flera veckor, vilket de naturligtvis kan slå extra mynt av genom att till exempel ge intervjuer eller bara marknadsföra sin frilansarfirma.

## Mellanspel

Nästa del i kampanjen – *Ambassadören som försvann* – utspelar sig 2–3 veckor efter att Wennstrand anlät till Stad Ett.

Först och främst fortsätter alla processer som påbörjades i samband med *Vad döljer du för mig*. Företag rekonstrueras, maktkamper utkämpas och forskning om uploading fortsätter. Däremot är det fortfarande för kort tid som gått för att någon ska ha nått den punkt där uploading är redo att lanseras kommersiellt – inte ens den mest ambitiöse företagsledaren kan tvinga fram framsteg hur snabbt som helst. Ännu ligger Aurora långt före.

Bland allmänheten finns det många skeptiker, som inte tror på Auroras existens. De vägrar helt enkelt gå med på att Stad Ett inte är mänsklighetens sista hopp. Andra bryr sig helt enkelt inte – allt utanför arkologin är per definition för långt bort för att vara intressant.

Men det finns också de som vill runda ambassadören och själva knyta kontakter direkt med Auroras ledarskap. Rollpersonerna kommer där att vara intressanta måltavlor för både lukrativa kontrakt och hot om våld – allt för att få dem att avslöja arkologins koordinater.

Hur är rollpersonernas relation till Jacques grupp? De kan definitivt återkomma som fiender eller som allierade framöver, förutsatt att de överlevde.

Om de lyckades vinna kapten Hildebrandts förtroende kan rollpersonerna kontaktas av honom för att undersöka sådant han antingen inte har mannat till eller som han vill hålla hemligt. Han har trots allt chefer inom Koalitionen att svara inför.

Vad hände egentligen med Mikhail Häger efter att han förhördes av Hildebrandt? Det är ett spår som ligger vidöppet för rollpersonerna att undersöka. Fördes han till en forskningsstation? Befriades han av Gaia-extremister? Är han död eller levande? Kanske har han en familj eller gamla vänner som kan anlita rollpersonerna för att ta reda på saken.

Ambassadören kommer spendera större delen sin första tid i arkologin med att träffa ledare från olika organisationer och företag, och försöka skaffa sig en helhetsbild av Stad Ett. Hans mål är tudelat – dels att hitta möjliga och säkra handelsutbyten, och dels att bygga broar och allianser för att framöver kunna bekämpa Grönskan med gemensamma krafter.

Rollpersonerna kommer sannolikt inte att spela någon nyckelroll här, men de kan definitivt vara med i periferin – de kan till exempel anlitas för att kolla säkerheten på ett företag ambassadören ska besöka, eller för att sabotera ett sådant besök. Det finns gott om företag som vill positionera sig som handelspartners, och andra som vill hindra dem.



# Ambassadören som försvann

I det här äventyret anlitas rollpersonerna för att under diskreta former undersöka mordet på ambassadören från arkologin Aurora. Det kan vara bra om spelarna kört åtminstone den här bokens andra äventyr – *Hit man kommer när man kommer hem* (s 88) – för att de ska ha lite koll på bakgrunden och dessutom kanske lite erfarenhet av och relation till ambassadören.

## Översikt

Ambassadör G.A. Wennstrand anlände till Stad Ett för några veckor sedan, antingen i sällskap av rollpersonerna eller en konkurrerande grupp beroende på händelser i föregående äventyr. Sedan dess har han spenderat sin tid med att besöka och samtala med företagsledare, religiösa ledare och andra dignitärer. Arkologins nyhetskanaler och ryktesfabriker följer det hela med stort intresse – detta är trots allt den första officiella kontakten mellan arkologierna sedan portarna stängdes.

Nu verkar ambassadören ha mördats på RGB Hotel i Sigmatechs sektor. Den stora cybernetiska spindelkroppen som han varit kopplad till via tjocka kablar är försvunnen.



Eftersom rollpersonerna redan varit inblandade i det hela – eller för att de har goda kontakter inom Koalitionen – så anlitas de som diskreta konsulter för att lösa mordet och återbörda spindelkroppen.

Rollpersonerna upptäcker tidigt att kroppen som hittats i själva verket inte alls är ambassadören, utan bara en cybernetisk docka som styrs från den försvunna spindelkroppen. Det är med andra ord i denna som ambassadörens medvetande finns, och han är inte död utan kidnappad.

Undersökningen leder i olika riktningar, och det finns fyra *filter* att hitta. Varje filter är en lista med möjliga platser dit ambassadören kan ha förts, och ju fler filter rollpersonerna hittar desto mer kan de avgränsa sitt sökande. Hittar de minst tre filter så finns det bara en eller två platser som är med på alla listor.

Spåren leder till en liten grupp kidnappare som agerat på uppdrag av hackaren Gorgon. De lastade kroppen i en lastbil från Cortical Systematics, som transporterat den till en vattencistern. I cisternens vatten flyter ett laboratorium, där forskare försöker utröna hur spindelkroppen fungerar och knäcka uppladdningsteknologins gåtor.

## En tidslinje

### Ett par år sedan

- Säkerhetschefen vid RGB Hotel, Jan Jonsson, börjar extraknäcka som informatör åt Nakatomi för att betala av sina spelskulder. Han är redan nu intresserad av Theseusordens filosofi, och har börjat gå på möten.

### 2–3 veckor sedan

- Ambassadören anländer till arkologin. Han vill besöka flera av arkologins större sektorer för att skaka hand med så många av dess makthavare som möjligt och bilda sig en uppfattning om läget. Hans planerade rutt mellan sektorerna är hemlig, men läcker nästan omedelbart.
- December Dylan, chef på Cortical Systematics, får tag på ambassadörens rutt. Han aktiverar sitt gamla hackeralias Gorgon för att kunna agera utan att det är uppenbart att det är han som ligger bakom. Dylan spenderar en hel del krediter på att ta reda på allt han kan om ambassadören och drar den korrekta slutsatsen att hans medvetande sitter i spindelkroppen. Detta blir centralt för hans planer.

### 1 vecka sedan

- Säkerhetschefen Jonsson meddelar både Theseusorden och Nakatomi att ambassadören kommer att bo på hotellet. Han kontaktas också av hackaren Gorgon, som känner till både hans spelskulder och att han jobbar åt Nakatomi. Han tvingar honom till att ge ifrån sig information om hotellets säkerhetssystem.
- Theseusorden för in övervakningsutrustning till hotellet, där man hyrt en svit, och planerar att kidnappa ambassadören.

### **Gorgon/Dylan planerar sin kupp**

- Hackaren Traktorstråle anlitas för att skriva ihop ett hack som exploaterar säkerhetshål i hotellets system för att stänga ner allt under en viss period. Hon kontaktar tyngdlyfter-skan Vayra, som är skyldig henne en tjänst, och får henne att byta ut en av hotellets anställdas säkerhetsnyckel mot en som innehåller den skadliga koden.
- Det kriminella gänget HellHawkz anlitas för att iklä sig djurmasker och anfälla hotellets lobby med automatvapen från Omni, som distraktionsmoment.
- Planeraren Jones (s 184), kuriren Aguilera (s 188), hackern Satori (s 192) och exmilitären Echo (s 182) anlitas för att utföra själva dådet. De ska ta sig in via GastroDesign, ett företag vars kontor ligger vägg i vägg med hotellet, och använda snabbhårdande skum för att oskadliggöra och göra det lättare att döda vakter som är ivägen.
- Gorgon köper passerkort till GastroDesigns lokaler, och ger dem till Jones.
- Skummet tas från det nedlagda byggföretaget Solida, vars gamla lagerlokaler Dylan har tillgång till. Han har också använt dess databaser för att kolla upp lämpliga platser att använda som labb.
- Gorgon använder också några gamla övervakningsresurser som egentligen tillhör hackerkollektivet Klustret, där han en gång var medlem, för att spana in några av de tänkbara labb-platserna.
- Ett labb konstrueras snabbt och i hemlighet med hjälp av industriella 3d-skrivare och sjösätts i en vattencistern. Dylan får tips om cisternen från Jones, som frilansat åt företaget som sköter säkerheten kring den.
- Dylan har sedan tidigare tillgång till ett antal mindre nogräknade forskare, som han rekryterar till projektet.
- Nakatomi har spioner inom Cortical Systematics och planterar en av dem i projektet.

### Igår kväll

- Kuppen genomförs. Kidnapparna tar sig in klädda som byggjobbare. De oskadliggör och dödar sedan vakterna, kapar kopplingen mellan spindelkroppen och humanoiden, och sticker.
- På vägen ut fastnar en av dem, Echo, med sin cyberarm i det snabbhårdande skum de använt för att oskadliggöra vakterna. Han tvingas lämna den på plats.
- De överlämnar spindelkroppen till en hastigt inkallad lastfraktare från Cortical Systematics, efter att deras egen transport havererat.
- Fraktaren tar spindelkroppen till labbet, där forskarna börjar undersöka den.

### Nyss

- Gorgon/Dylan lägger ut kontrakt till lönnmördare för att undanröja de inblandade, framför allt de som utförde själva kidnappningen. Jones dör i en explosion i sitt hem. Aguilera och Satori gömmer sig i Fristaden.
- Rollpersonerna får uppdraget.

## December Dylans plan

Dylan spelar ett högt spel. Han vill hinna knäcka spindelkroppen och avslöja dess hemligheter innan någon hinner ikapp honom. Framför allt vill han veta hur Auroras uploading-teknologi fungerar.

Han vet att kidnappningen inte kommer att ses på med blida ögon. Han hoppas att om kroppen i slutänden återlämnas och ingen *viktig* dör så räcker det för att hela historien ska kunna sopas under bordet.

Om han dessutom är i besittning av dyrbar information om Auroras teknologi så borde det inte spela någon roll ifall en utredning skulle peka mot honom. Han kan ändå gå fri genom att använda sin nyvunna makt.

Har han har fel i sin riskbedömning förlorar han allt. Men om han lyckas så kommer han att bli en av arkologins viktigaste och mest inflytelserika personer.

Det här betyder att han kommer att försöka sinka rollpersonerna, men undviker gärna att döda dem. Om han skickar folk efter dem kan det mycket väl hända att de tappar kontrollen och skjuter för att döda – men det är inte hans intention. De är, trots allt, *viktiga*. Om inte annat för att de är Koalitionens representanter och utredare i det här fallet.

## Uppdraget

För spelarna börjar äventyret med att de anländer till RGB Hotel.

Stephanie Santos, en av Koalitionens koordinatörer, har kontaktat rollpersonerna. Hon har berättat att ambassadören Wennstrand, från Aurora-arkologin, mördats på sitt hotellrum Hans spindelkropp är borta, och det hela riskerar att urarta till en diplomatisk kris. Nu vill Santos att rollpersonerna ska utreda fallet, och de har tackat ja. Om spelarna absolut vill spela ut det samtalet, låt dem göra det – kanske vill de förhandla om belöningen.

Om rollpersonerna inte fick tillfälle att träffa Wennstrand under föregående äventyr så gav Santos också en beskrivning av Wennstrand, inklusive bildmaterial, och av situationen i stort.

Rollpersonernas huvudsakliga mål är att hitta och återbörda spindelkroppen. Koalitionen misstänker att den innehåller viktig och hemlig teknik, som de inte vill ska hamna i fel händer. Nakatomi, Cortical Systematics och element inom Omni har varit mycket nyfikna och närmast påflugna när det gäller ambassadören. Kanske är det någon av dem som ligger bakom?

Uppdragets sekundära mål är att fånga in och se till att de skyldiga lagförs samt att begränsa spridning av all information om fallet.

Tanken är att rollpersonerna ska kunna gå in som neutrala parter med viss erfarenhet av sammanhanget. Santos bad dem vara mycket försiktiga – folk som ligger bakom den här sortens operationer brukar vara snabba på att flytta eller stänga ner sin verksamhet om de förvarnas.

Rollpersonernas ersättning beror på vilka mål som uppnås:

- Standardmässig grundersättning: 3 E-kreds per person.
- Spindelkroppen återbördas: +10 E-kreds att dela på.
- De skyldiga infångas och lagförs: +6 E-kreds att dela på.
- Rollpersonerna agerar diskret och media får inte veta om det hela: +4 E-kreds att dela på.

Rollpersonerna har tillgång till polisresurser, men förväntas använda dem mycket sparsamt. Ju fler personer som känner till deras utredning, desto större risk. De har kontaktuppgifter till kommissarie Swerki Aleksandrov, som informerats om att han förväntas samarbeta med rollpersonerna inom rimlighetens gränser. Han kommer att uppdatera sina överordnade löpande och författa noggranna rapporter i efterhand.

## SWERKI ALEKSANDROV



**Namn/Alias:** Kommissarie Swerki Alexandrov

**Sysselsättning:** Poliskommissarie, Sigmatech

**Kön:** Cisman

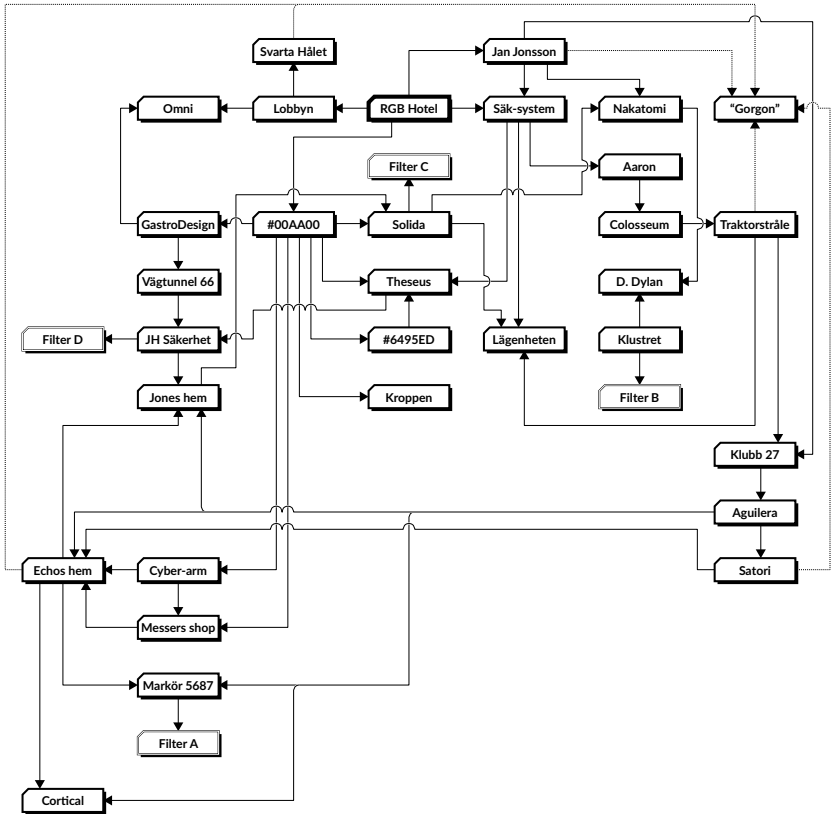
**Sexualitet:** Demisexuell

**Utseende:** Alldagligt. Buskig mustasch. Vit, kort, tunnhårig, lite rund. En smula skelögd.

**SL-instruktion:** Var professionell, försiktig. Skeptisk till "cirkuskonster" och udda förslag. Sköt det här by-the-book. Höj ena ögonbrynet och titta skeptiskt.

**Mål:** Inte stå med hundhuvudet för det här. Få sköta sitt jobb i fred, och fortsätta långsamt avancera i sitt yrke. Hålla ordningen. Hålla sina mannar om ryggen, behålla deras respekt.

**Rädsla:** Bli indragen i en massa "politik". Få sparken eller bli skitlistad och för evigt överhoppad när det gäller framtida befordran. Se fånig eller dum ut.



## Äventyrets struktur

Äventyret består av ett antal platser och personer – noder – som sammanbinds av ledtrådar. Tanken är att spelarna ska utforska detta nätverk. De kommer därmed att skaffa sig en allt tydligare bild av vad som egentligen hänt, och samtidigt skaffa sig tillräckligt många "filter" (s 204) för att kunna räkna ut var de kan finna det hemliga labbet. Varje filter består av en uppsättning potentiella platser. Ju fler filter rollpersonerna har, desto färre platser finns med på flera av dem.

Nodbeskrivningarna inkluderar **källor** och **output**. Källor är platser eller personer som kan peka rollpersonerna till den aktuella noden. Output är de ledtrådar som leder ut från noden.

## RGB Hotel

Hotellet ligger i Sigmatechs sektor och ägs också av denna megakorp, med Koalitionen som delägare. Stilen är påkostad, ren och prålig.

Byggnaden är tolv våningar hög och den enda yta som vetter mot en öppen gata är huvudingången på bottenvåningen. Våning åtta och uppåt består av en serie exklusiva diplomatsviter, vanligtvis upptagna av delegater från olika megakorpar. Samtliga utrymde inför ambassadörens besök, av säkerhetsskäl.

Alla hotellets rum är utrustade med fejk-fönster; skärmar som visar den miljö gästen önskar. Där finns också virrutrustning – riktiga monsternmaskiner, här har man inte snålat – från Nakatomi.

Rollpersonerna möts utanför ingången av hotell-direktör Anna-Karin Mårtensson och säkerhetschef Jan Jonsson. Båda verkar påtagligt stressade av situationen. De välkomnar, och informerar rollpersonerna om att ambassadören bodde i svit #00aa00, våning elva. Rollpersonerna får givetvis nyckelkort så att de tar sig in i sviten.

De informeras också om att lobbyn i samband med mordet på ambassadören anfalls av ett kriminellt gäng iförda djurmasker, och om att säkerhetssystemet för hela våningen slagits ut.

### Output

- Säkerhetschefen Jan Jonsson → s 163
- Hotellets lobby → s 161
- Svit #00aa00 → s 166
- Det hackade säkerhetssystemet → s 171



## ANNA-KARIN MÅRTENSSON

**Namn/alias:** Anna-Karin Mårtensson

**Sysselsättning:** Hotelldirektör RGB Hotel

**Kön:** Ciskvinna

**Sexualitet:** Hetero

**Utseende:** Normalbyggd. Östasiat. Rakt svart hår i fläta. Dyra, minimalistiska kostymer.

**SL-instruktion:** Var rak i ryggen och kortfattad.

Ha ett fast handslag. Förvänta dig kompetens.

Använd både morot och piska.

**Mål:** Kunna sälja hotellet och avancera upp för samhällsstegen. Makt.

**Rädsla:** Maktlöshet. Att få en allvarlig sjukdom.



## Händelseförloppet

Nedan följer det faktiska händelseförloppet – använd detta för att vid behov improvisera nya ledtrådar som är konsekventa med de som ges i själva äventyret:

Kidnapparna – Aguilera, Jones, Satori och Echo – anlände via vägtunnel 66 till en obevakad ingång, som ledde till en hiss upp till en byggarbetsplats – företaget GastroDesigns framtida lokaler. Med sig hade de en stor fyrhjulig lastkärra anpassad för att fungera på udda underlag och att kunna tåla tung last.

De var klädda som byggarbetare – pösiga overaller, gula hjälmar, ansiktsskydd. En av dem (Aguilera) har dubbelledade ben. En annan (Echo) är stor, muskulös och har en cybernetisk arm.

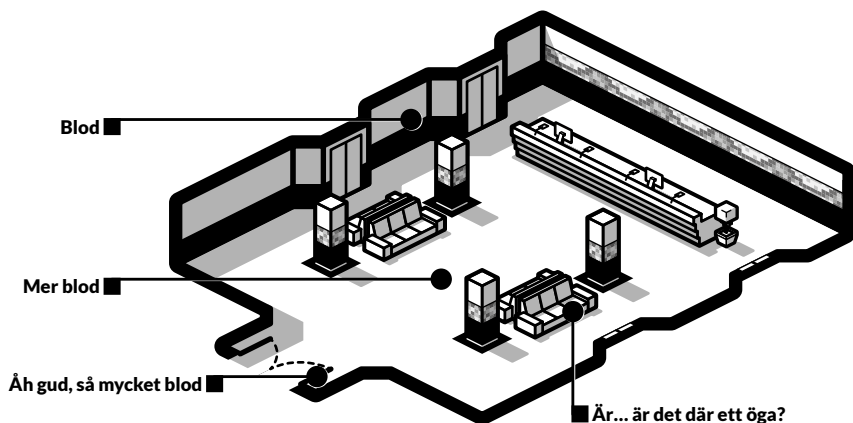
De monterade en sprängladdning på väggen som ledde mot hotellet, och sprängde upp ett hål som ledde till samma korridor där ambassadörens svit låg. Allt detta fångades av GastroDesigns säkerhetskameror.

Samtidigt anföll gänget Razorfists, iklädda djurmasker och beväpnade med vapen stulna från ett av Omnis vapenlager, hotellets lobby. Där överraskades de av säkerhetssystemet, och en ganska ensidig strid utbröt. De enda överlevande vittnena är hotellets receptionist och två av gängmedlemmarna.

Kidnapparna slängde in drönargranater i hotellkorridoren genom hålet de sprängt upp. Granaterna briserade och fyllde korridoren med snabbhårdande skum, som snabbt satte de vakter som bevakade ambassadörens svit ur spel. De blev enkla måltavlor för kidnapparna, som sköt ihjäl dem och fortsatte in i hotellsviten. I korridoren fångades även en medlem ur Theseusorden i skummet. Händelserna i korridoren fångades på film av Theseusmedlemmens hemliga kamera.

Väl inne i sviten dödade kidnapparna de kvarvarande vakterna och övermannade ambassadören. De separerade hans människokropp från den stora spindelkroppen, som de släpade med sig ut i korridoren där de lastade den på sin vagn. I samband med detta fastnade Echo med sin cybernetiska arm i skummet, och var tvungen att lämna den på plats.

De täckte spindelkroppen med en stor presenning, och åkte sedan ner via samma hiss som de åkt upp med.



## RGB HOTELS LOBBY SÖNDESKJUTEN OCH KAOTISK

## Lobbyn

Lobbyn ligger i spillror. Sönderskjutna möbler i bjärta färger ligger utspridda, och det finns nästan inga ytor utan blodspalter och skotthål.

Däremot saknas polisavspärningar, eftersom rollpersonernas uppdragsgivare vill hålla det hela diskret. Officiellt har hotellet stängts för hastigt påkommen renovering.

Rollpersonerna kan få se övervakningsfilmer från det som hände i lobbyn samt prata med receptionisten Enok Lindbergh-Wallin, en av få överlevande från situationen.

Vakterna lyckades också ta två av de anfallande gängmedlemmarna levande. De ådrog sig livshotande skador och är tillfälligt stabiliserade i hotellets lilla personalmatsal som tillfälligt gjorts om till sjukstuga och förvaringscell.

### ENOK LINDBERGH-WALLIN

**Namn/alias:** Enok Lindbergh-Wallin

**Sysselsättning:** Receptionist på RGB Hotel

**Kön:** Ickebinär

**Sexualitet:** Gynosexuell

**Utseende:** Långsmal, ljusbrun hy, välkammad.

Diskreta cybernetiska ögon.

**SL-instruktion:** Hoppa till när du blir tilltalad.

Var disträ. Växla mellan att försöka få koll på rummets alla utgångar och att stirra framför dig. Svara kortfattat och med tveksamhet.

**Mål:** Att allt ska återgå till det normala. Enok gillar sitt jobb och sin rutin. Han har egentligen inga ambitioner bortom sin nuvarande tillvaro. Han målar tavlor på fritiden och spenderar lönen på materiell, och är ganska nöjd så.

**Rädsla:** Att infekteras av Grönskan. Eller att av någon anledning inte kunna måla längre.



Här kan rollpersonerna få reda på:

- Lobbyn anfölls av cyborger iförda djurmasker
- Flera av dem dödades av hotellets vakter och säkerhetssystem (vapen inbyggda i taket).
- Hotellets terrorlarm gick igång, och nästan allt fokus för vakter och system låg i lobbyn.
- Cyborgerna är klädda som biker-gängmedlemmar.
- De använder dyra militära vapen från Omni.
- En av de som togs levande är vaken nog att talas med. Hans namn är Monkey Lazar. I utbyte mot att få fortsatt vård berättar han gärna att:
  - ▶ Någon betalade gängets ledare Vincent för anfallet och bistod med utrustning.
  - ▶ De skulle väsnas ordentligt.
  - ▶ De trodde att motståndet skulle vara mindre; informationen var rutten.
  - ▶ Planen var att slå till, plocka allt dyrt man kom åt, förstöra stället och sen dra därifrån.
  - ▶ Vincent hänger på sunkhaket Svarta Hålet, i Fristaden.

## Output

- Automatvapnen → Omni (s 201)
- Gängmedlemmarna → Vincent, Svarta Hålet i Fristaden (s 193)

## MONKY LAZAR



**Namn/alias:** Monkey Lazar

**Sysselsättning:** Gängmedlem, Razor Fists

**Kön:** Cisman

**Sexualitet:** Heterosexuell

**Utseende:** Normalbyggd med liten kulmage, smutsblont hår med plastdiadem, vit hy, läderjacka med nitar, tatueringar.

**SL-instruktion:** Prata i viskningar. Orka inte lyfta armarna. Allt är väldigt jobbigt just nu.

**Mål:** Överleva. Hitta ett annat gäng. Sparka in tänderna på den som gjorde det här. Och på Vincent.

**Rädsla:** Att dö. Eller bli för skadad för att kunna fortsätta det "fria livet" utanför företagen.

## Säkerhetschefen Jan Jonsson

**Intervju:** Trots att han är hotellets säkerhetschef har Jonsson ganska lite att tillföra när rollpersonerna först har möjlighet att prata med honom.

Han kan berätta om hotellets säkerhetssystem – state of the art, biometriska lås, välbeväpnad lobby med automatvapen infällda i väggarna för nödfall. Han kan också kort beskriva kaoset uppe i och utanför svit #00aa00; massvis med härdat skum överallt, ambassadörens döda kropp inne i sviten, den saknade spindelkroppen. Däremot har han ingen aning om hur någon lyckats ta sig in, hur de visste att ambassadören bodde här eller hur de lyckades sätta hotellets säkerhetssystem ur spel.

Han verkar orolig och nervös, vilket han själv förklarar med att han är orolig för att förlora jobbet. Det är han visserligen, men han har också ett antal hemligheter han helst inte vill ska avslöjas.

Om någon ställer frågor kring hans dyra cybernetik kommer han att hävda att han sparat ihop till dem under längre tid.

### JAN JONSSON

**Namn/alias:** Jan Jonsson

**Sysselsättning:** Säkerhetschef RGB Hotel

**Kön:** Cisman

**Sexualitet:** Bi

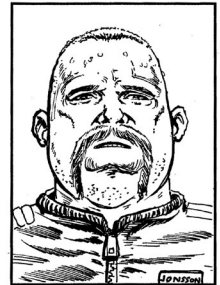
**Utseende:** Stor och stark, ljust hår som börjar tunnans ut. Ljusbrun hud. Snygga, professionella kostymer. Cybernetisk ryggrad och högerarm. Smäckra, påkostade saker – mycket fint hantverk.

**SL-instruktion:** Flåsa lite när du talar. Harkla dig.

Var stressad. Badda pannan då och då, som om du svettas. Ändra sittställning.

**Mål:** Visa sig duktig och kompetent. Bli viktig och omtyckt.

**Rädsla:** Bli avslöjad, få sparken. Återigen behöva leva på vattnig basic-gröt.



**Hemligheter:** Jonsson har ett antal saker han helst döljer.

- Den minst komprometterande är att han hyser starka Theseus-sympatier. Han gillar verkligen tanken på att uppgradera det "veka köttet". Han tror inte att Theseusorden ligger bakom dådet – han gav dem tillgång till ritningar över våningen och tillgång till en av sviterna, men de skulle ju bara samla information om den hemlighetsfulle ambassadören.
- Han har under flera år extraknäckt som mullvad åt Nakatomi. Detta för att täcka sina spelskulder och flera dyra cybernetiska implantat.
- Han hotades av någon som går under namnet "Gorgon", som visste att han arbetat som mullvad åt Nakatomi. Han lämnade en dataspik med ritningar över hotellet och information om dess säkerhetssystem på en överenskommen plats – under en bänk i en närliggande artificiell mikropark.

Jonsson viker ner sig och erkänner ovanstående om rollpersonerna konfronterar honom med bevis och lovar att inte berätta något för hans arbetsgivare.

**Bostad:** Rollpersonerna hitta adressen till Jonssons bostad i hotellets personalregister. Han bor omkring 30 minuter från hotellet. Resan går mestadels nedåt; han bor billigt och trångt i ett ganska ruffigt område. Lägenheten skyddas av ett vanligt lås med nyckel samt ett magnetlås, men saknar förstärkt skyddsörr vilket gör att den kan forceras ganska lätt.

I lägenheten finns en dator. Om de inte lyckas få tag på Jonssons biometriska data eller hans inloggningsuppgifter krävs ett lyckat slag mot Hacking.

Ett misslyckat slag innebär att datorn låses i 24 timmar.

I datorn kan rollpersonerna finna följande:

- Ett nästan tomt bankkonto. I historiken syns ett antal stora utbetalningar till anonyma mottagare. Närmare undersökning visar att det gäller spelsskulder; han har förlorat en hel del pengar på agg-arenaslagsmål på Klubb 27 (s 187). Här syns också dyra cybernetik-avbetalningar som verkar ha finansierats av Theseusorden (s 197).
- Ett antal anonyma inbetalningar – om rollpersonerna pressar honom om dem avslöjar han sitt samröre med Nakatomi.
- En medialäsare. I loggen syns många agg-arenaslagsmål.
- En primär, tom, mailkorg. I papperskorgen finns mail från "Gorgon", som hotar att avslöja hans samröre med företaget Nakatomi (s 200) om han inte delar med sig av ritningar över hotellet och detaljer om dess säkerhetssystem.
- Väldigt mycket litteratur från Theseusorden.
- Ett datapaket med den information som Gorgon begärde.
- En sekundär, krypterad, mailkorg. Lösenordet är "nakatomi". Efter tre felaktiga inloggningsförsök kan den bara låsas upp via Jonssons tumavtryck och röstidentifikation. Denna mailkorg har en historik som går flera år tillbaka, mellan Jonsson och en anonym person inom Nakatomi. På deras begäran har han skickat dem samma datapaket som Gorgon ville ha.

I lägenheten finns också ett antal dataspikar, som innehåller material från Theseusorden eller inspelningar av agg-fighter på Klubb 27. De är okrypterade.

## Output

- Det hackade säkerhetssystemet → s 171
- Finansiering av cybernetik, dokument → Theseusorden (s 197)
- Medialoggar, spelsskulder, dataspikar → Klubb 27 (s 187)
- Mailkontakt → Nakatomi (s 200)
- Borttagna mail → Gorgon (s 202)

## Svit 00aa00 - ambassadören

**Källa:** Information från hotellchefen Anna-Karin Mårtensson

överGolvet i ambassadörens hotellsvit, och stora delar av korridoren utanför, är täckt av snabbhårdande skum. Sammanlagt ett dussin beväpnade vakter ligger döda och fastgjutna. En ensam cybernetisk arm sticker upp ur skummet.

Runt ett hörn ligger en död kvinna med vit Theseusmask. Även hon är fastgjuten. Längre in runt samma hörn finns ett stort, uppsprängt hål.

Svitens väggar består av gigantiska aggskärmar. Nu är de sönderslagna, men när de fungerade kunde de skapa illusionen fönster ut mot vilket landskap som helst. Enligt loggarna lät ambassadören dem visa en neutral grå färg.

Taket är målat i en ganska stark, obehaglig grön färg som sticker lite i ögonen.

Inne i sviten sitter ambassadörens människokropp på en stol, helt livlös.

- **Skummet** kan analyseras av någon med Materialanalys• och rätt utrustning. Den kan också lösas upp med hjälp av specifika nedbrytande kemikalier, så att man kan få loss det som sitter fast i den. Analysen visar att skummet tillverkats av företaget Solida, som gick i konkurs för flera år sedan. Man kan också se att skummet expanderat explosionsartat från ett antal "skumgranater".
- **Den cybernetiska armen** (s 169) sticker rakt upp ur skummet, med sin socket uppåt och hand nedåt. Cybernetik• kan snabbt visa att den avlägsnats från sin ägare utan våld.
- **De döda vakterna** har skjutits med någon form av flechettevapen (Ballistik•).
- **Theseusmedlemmen i korridoren** heter enligt hotellets system "Heffner" och är registrerad som gäst i rum #6495ed. Nyckeln till rummet har hon i en innerficka.



"Heffner"





- **Det uppsprängda hålet** leder in till en bygg-  
arbetsplats som tillhör företaget GastroDesign.
- **Sviten** har uppenbart varit skådeplats för  
våldsamheter. Kulhål i väggarna, trasiga  
möbler och givetvis den döda ambassadören.  
Den stora robot-spindelkroppen saknas.

## Output

- Skummet → Solida (s 175)
- Cybernetisk arm → s 169
- Död Theseusmedlem → rum #6495ed (s 168),  
Theseusorden (s 197)
- Det uppsprängda hålet → GastroDesign (s 174)
- Kroppen → s 170

## Svit #6495ed - Theseusorden

---

*över*Den här sviten är påkostad men betydligt mindre än ambassadörens. Taket är kornblått. Båda de små rummen är i princip oanvända. På sängen står en stor väska. I väskan finns:

- Inbrottsverktyg
- Utrustning för för ljud- och ljusförstärkning, samt för avlyssning
- Elektronisk utrustning som (Teknik•) är specialdesignad för att möjliggöra hacking av hotellets säkerhetssystem.
- En stor laserskärare
- En dataspik med krypterat innehåll. Krypteringen är en av de som brukar användas av (Subkulturer••) Theseusorden. Datan kan dekrypteras på några timmar av någon med Dataanalys•• eller Signalanalys••, eller som är medlem av Theseusorden. Om den dekrypteras visar den sig innehålla inspelningar från en dold kamera ute i korridoren. De visar hela händelseförloppet i korridoren (s 152).

Väskan är tillräckligt stor för att kunna användas för att frakta en människokropp, men inte ambassadörens stora spindel.

### Output

- Krypteringen → Theseusorden (s 197)
- Inspelningen → Signalement för Echo (s 182), Jones (s 184), Aquilera (s 188) och Satori (s 192)

## Den cybernetiska armen

---

**Källa:** Armen som sticker upp ur det härdade skummet i korridoren

Den cybernetiska armen är av militär typ och har (Cybernetik•) ett spårbart serienummer.

Rollpersoner med bakgrund i det militära kan höra av sig till en gammal kontakt från den tiden, och i utbyte mot en framtida gentjänst få veta att armen registrerats till en Erik "Echo" Rasmussen. Han cybrades i slutet av korporationskrigen efter allvarliga skador, och för tio år sedan lämnade han det militära. Kontakten kan också bistå med Echos adress.

Cybernetik• tillsammans med Dataanalys• gör det möjligt att läsa armens inbyggda servicelogg. Där kan man utläsa att armen under de första åren servats årligen av någon med hög säkerhetsklassificering. De senaste tio åren har den fortfarande givits årlig service, men nu av någon utan säkerhetsklass – någon som fått hacka sig förbi och stänga ner säkerhets-spärrarna för att komma åt diagnostiken.

Cybernetik•• krävs för att identifiera hantverket som typiskt för den olicensierade cyberdoktorn Messer. Hon är känd som kunnig, dyr och skrupellös. Många misstänker att hon säljer och serverar en del militär hårdvara åt olika kriminella gäng, men inget har ännu kunnat bevisas.

### Output

- Serienummer → Militär kontakt → Echos hem (s 183)
- Servicelogg → Messers cybershop (s 181)

## Den döda kroppen

---

**Källa:** Kroppen inne i sviten

Ambassadörens kropp är klädd i kostym och sitter i en illa åtgångnen fåtölj inne i hotellsviten. Följande kan avgöras vid en snabb undersökning på plats:

- Kroppen har fått ett dussintal knivhugg mot bål och underarmar och strupen är avskuren. Däremot syns inget blod. Istället har små mängder tjock, geléliknande mörkgrön vätska bubblat upp ur såren och stelnat som bärnsten. Materialanalys•• visar att det är ett slags strömledande hydraulisk vätska.
- Ett massivt cyperinterface sticker ut genom ett skraddarsytt hål i kostymens rygg. En tjock central kontakt omges av flera dussin mindre kontakter. Detta är kopplingen ambassadören hade till sin spindelkropp. I flera av de mindre kontakterna sitter avkapade kablar, men huvudkontakten har kopplats loss manuellt (frivilligt, för att minimera risken för skador).
- En mer noggrann undersökning av interfacet visar (Cybernetik•) att det använts för att föra över enorma mängder sensorisk och annan data. Det går just nu inte att avgöra i vilken riktning datan överförts.
- Den stora cybernetiska spindelkroppen saknas. Ett par avhuggna spindelben ligger kvar på golvet.

Närmare undersökning av kroppen görs bäst via en obduktion. Aleksandrov kan ge rollpersonerna tillgång till ett obduktionsrum inne på polisstationen. Han lånar vid behov även ut en kompetent cyber-obducent. Minst Cybernetik•• krävs för att få fram följande:

- Kroppen saknar hjärna eller något som liknar en hjärna. Det finns heller inget utrymme där en hjärna någonstans.
- Kroppen har många avancerade sensorer – värme, ljud, elektromagnetisk strålning, etc.

- Ett antal datorprocessorer finns utspridda i kroppen men de verkar bara styra servos och subsystem för att till exempel snabbt analysera ansiktsuttryck, kroppsspråk och liknande. Det finns ingen central enhet för att sammanställa datan eller styra kroppen.
- Alla kroppens till synes naturliga, biologiska mjukdelar är i själva verket konstgjorda. Detta är en androidkropp!
- Kroppen har skickat sensorisk data ut genom det massiva cyberinterfacet på ryggen, och i gengäld tagit emot styrdata samma väg.

Förhoppningsvis förstår rollpersonerna därmed att det de har framför sig inte är ambassadören, utan bara en människoformad kropp han styrde – den riktige Wennstrand, hans sinne, sitter i spindelkroppen.

## Output

- Kroppen är inte ambassadören → Ambassadören är kidnappad, inte mördad!

## Hotellets säkerhetssystem

---

**Källa:** Hotellchefen Anna-Karin Mårtensson i entrén, eller säkerhetschefen Jan Jonsson.

Säkerhetssystemets datorer står i serverrummet, dit både Mårtensson och Jonsson kan ge tillgång.

Genom Dataanalys•• kan rollpersonerna få veta att:

- Under själva dådet var samtliga kameror i korridoren utanför svit #00aa00 satta ur spel – de visade bara en kort händelselös loop.
- Även larmsystemen på våningen matades med falsk information.
- Kort innan dådet öppnades svitens magnetiska dörrlås, och stängdes därefter av helt.
- Illegal hacking-mjukvara har installerats i säkerhetssystemet. Ett väldigt smutsigt rootkit som gav någon full tillgång under en kort period.

Om rollpersonerna tittar på inspelningarna från innan dådet ser de inget konstigt – utom att Theseusmedlemmen **Jacque** besökt svit #6495ED. Rollpersonerna mötte sannolikt Jacque i äventyret *Hit man kommer när man kommer hem* (s 88), där han ledde den andra expeditionen. Om Jacque dött under det äventyret eller efteråt, byt ut honom mot en annan Theseusmedlem.

Närmare undersökningar av Rootkit-mjukvaran (också Dataanalys••) visar att:

- Den är väldigt välkonstruerad.
- Signaturen "Gorgon" är gömd djupt inne i koden.
- Installationen gjordes för en månad sedan, via en infekterad säkerhetsnyckel tillhörande hotellportiern Aaron.
- Mjukvaran mestadels har legat passiv, och därmed varit svår att upptäcka för den pseudo-AI hotellet använder som skydd mot hacking och andra intrång. Periodvis har den skickat datapaket innehållande filmfiler från hotellets övervakningskameror till en plats någon annanstans. Dataanalys••• krävs för att spåra paketens väg genom det lokala Sigmatech-nätet.

## Output

- Rootkit-signatur → namnet Gorgon (s 202)
- Kamerainspelningar → Jacque från Theseusorden (s 196)
- Preparerad säkerhetsnyckel → Aaron (s 173)
- Rootkit-mjukvarans paket → Den övergivna lägenheten (s 186)

## Aaron

**Källa:** Den preparerade säkerhetsnyckeln som infekterade hotellets säkerhetssystem

Hotellportiern Aaron är en virrig men kompetent ung man som varit anställd på hotellet i två år.

- Rollpersonerna får undersöka hans säkerhetsnyckel om han förstår att de arbetar för eller med hotellet. Han har haft den sedan han anställdes.
- Någon med Dataanalys• kan koppla in nyckeln i en dator och köra ett analysprogram. Det syns då att den skapades nyligen; för omkring en månad sedan.
- Aaron är väldigt nogga med sin nyckel och släpper den väldigt sällan ur sikte. Han kommer dock ihåg ett tillfälle för tre veckor sedan då han trodde att han förlagt den. Han fick först panik, men sedan visade det sig att han haft den i ytterfacket på sin träningsväska hela tiden. Han förstår inte hur han kunnat missa den. Detta skedde på träningscentret Colosseum.

## Output

- Aarons slarv med säkerhetsnyckeln → Tre veckor sedan på Colosseum (s 178)

## AARON

**Namn/alias:** Aaron

**Sysselsättning:** Assistent, RGB Hotel

**Kön:** Cisman

**Sexualitet:** Hetero

**Utseende:** Smal. Rufsigt rött halvlångt hår. Bred näsa, fräcknar. Vit hud.

**SL-instruktion:** Le nervöst. Klia dig. Försök möta folks blick, men misslyckas.

**Mål:** Göra bra ifrån sig. Hitta någon att älska och bilda familj med.

**Rädsla:** Göra bort sig.



## GastroDesign

**Källa:** Hålet i väggen i korridoren

Planen är att detta ska bli GastroDesigns nya lokaler – två våningar av kontor och labb för att skapa de mest smakrika recepten på 3d-printat käk arkologin skådat. Företaget startades för ett par månader sedan och de recept de hittills fått ut på marknaden har gått väldigt bra. Det är därför de nu har råd att expandera i nya lokaler i ett så här dyrt område.

Just nu är de båda våningarna en byggarbetsplats. Vissa av kontoren är färdiga men det mesta är täckt av plast för att skydda mot damm. Här och var står stora byggställningar, belysningen är svag och kablar hänger från taket.

På grund av en arbetsrättslig tvist har lokalerna stått tomma de senaste dagarna och inget arbete har utförts. Byggarbetarna har organiserat sig i en fackförening och kräver mer betalt. Byggföretaget har svarat med att ge dem alla sparken, skicka "specialister" för att eliminera de som organiserat strejken och anställa nya arbetare som vet sin plats. Man räknar med att byggandet är igång igen inom ett par dagar.

GastroDesign är till större delen ägt av megaföretaget Omni, vilket kan upptäckas om en rollperson med Dataanalys• får tillgång till dess bokföring.

Det finns en fungerande hiss. Dess loggfiler visar (Dataanalys•) att den precis innan kidnappningen åkt upp från vägtunnel 66, och sedan tillbaka ner till samma tunnel direkt efter. På vägen upp var hissen lastad med 456 kilo, på vägen ner 986 kilo.

Runt om i det halvfärdiga kontoret sitter säkerhetskameror. Ett par av dem är aktiva. Företaget samarbetar gärna och lämnar direkt över inspelningarna om de tillfrågas. De visar hela händelseförloppet inne i företags lokaler (s 152).

### Output

- Företagets bokföring → Omni (s 201)
- Hissloggen → Vägtunnel 66 (s 176)



## Solida

**Källa:** Det snabbhårdande skummet utanför sviten, sprängmedelsrester i Jones hem

Genom att söka i Sigmatechs databaser kan rollpersonerna få reda på att Solida är ett nedlagt byggföretag, vars tillgångar hanteras av advokatfirman Giana & Giana. Firman är samarbetsvillig och kan släppa in utredarna i Solidas gamla lokaler. G&G ägs, för den som tittar närmare, av Nakatomi.

Lokalerna är trånga och fyllda med byggmaterial, verktyg, maskiner och byggrobotar.

Solidas datorsystem finns kvar i ett litet kontor mitt i utrymmet. Alla möbler är täckta med plastöverdrag.

Rollpersoner med Teknik• noterar att lokalen bevakas av sensorer och kameror.

Bara rollpersoner som är medvetna om sensorerna och lyckas med slag mot Rörlighet lyckas ta sig till kontoret utan att aktivera sensorerna. Om de aktiveras går ett tyst larm till Gorgon.

Med tålmod och Teknik•• kan sensorerna monteras ner. Rollpersonerna kan då använda Signalanalys•• för att spåra signalen de skickar, men Gorgon varnas.

Rollpersoner med Dataanalys• ser i kontorets datorloggar att systemet använts vid två tillfällen nyligen:

- **2 veckor sedan** – Någon letade efter snabbhårdande skum och sprängmedel.
- **1 månad sedan** – Någon letade igenom företagets dokumentation om fem olika vattencisterner, märkta C1, C5, CL4, F2 och K6. Denna lista är **filter C**, och kan jämföras med andra listor rollpersonerna hittar under äventyret.

## Output

- Giana & Giana → Nakatomi (s 200)
- Företagets databas → Filter C (s 204)
- Sensorernas server → Den övergivna bostaden (s 186)

## Vägtunnel 66

Privatbilmiljö är ovanligt i Stad Ett, men de vägtunnlar som genomborrar arkologin finns fortfarande kvar. Vägtunnel 66, en fyrfilig tunnel som klarar av tung trafik och fortfarande används av företag för tyngre transporter, ormar sig upp genom flera block i Sigma-techs sektor.

Delar av tunneln är förfallna och vissa sträckor kontrolleras av våldsamma gäng som utkräver tull. Det har suttit kameror med jämna mellanrum, men de är sedan länge stulna eller saboterade.

De delar av tunneln som ofta används av Sigma-tech-kontrollerade företag är mer omhändertagna än andra och har oftare fungerande belysning.

## Utgång RGB Hotel / GastroDesign

**Källa:** GastroDesigns hisslogg

Längs med vägtunneln finns ett antal lastkajer som kopplar ihop den med närliggande kontorskomplex och företag. En av dem kan nås via GastroDesigns hiss och var, enligt hissloggen, den plats kidnapparna använde som in- och utgång.

Kajen filmas av ett par dolda kameror, och det är en smal sak för en rollperson med Signalanalys• att se att de skickar sin signal till en närliggande liten säkerhetskiosk tillhörande företaget Sekur. Den finliga tonåringen som bemannar kiosken, Vera, är lättövertalad – allt som krävs är minsta hot om våld. Eller muta; Sekur betalar inte speciellt bra.

På övervakningsfilmen kan man se de fyra kidnapparna – en stor biffig vit man som kommer ut med en arm mindre än han gick in med (Echo), en vit kvinna med cyberögon (Jones), en latina med dubbelledade ben (Aguilera) och en lite rund japansk kvinna med glasögon (Satori). Kameran har till och med lyckats fånga att Jones har ett nyckelkort i sin bröstficka, från företaget JH Säkerhet och nummer 0667512.

Man ser också hur de fyra lastar upp den stulna spindelkroppen på en skrotig oregistrerad lastbil. Därefter kör de iväg uppåt längs tunneln.

## Output

- Övervakningsfilm → Signalement för Echo (s 182), Jones (s 184), Aquilera (s 188) och Satori (s 192)
- Övervakningsfilm → Nyckelkort → JH Säkerhet (s 185), nummer 0667512

## Tunnelmarkör 66/5687

---

**Källa:** Aquilera på Klubb 27, Echo

Med jämna mellanrum längs med vägtunnelns golv och väggar finns stora infärgade siffror som underlättar navigering och servicearbete. Markör 5687 är ganska anonym och det finns inga egentliga spår att finna här – kidnapparnas fordon, som slutade fungera här, är redan bortforslat och det finns inga fungerande kameror i närheten.

Om rollpersonerna har hört från Echo att chauffören som hämtade upp ambassadörens spindelkropp skulle till en plats fem minuter bort så kan de lätt få fram en lista över utgångar från vägtunneln som ligger inom fem minuters bilfärd. Det är en ganska kort lista – den består av vattencisternerna C1, C5 och CL4 samt lagerlokalerna U-66-8 och U-67-3.

Denna lista är **filter A**, och kan jämföras med andra listor rollpersonerna hittar under äventyret.

## Output

- 5 min → Filter A (s 204)

## Colloseum

**Källa:** Aaron på RGB Hotel

Colloseum är en två våningar hög sportanläggning. Den har ett relativt stort centralt utrymme omgivet av kontor, hyrbara träningsrum av olika slag och ett gemensamt omklädningsrum. Det centrala utrymmet används ofta för lagsporter som fotboll, innebandy och även mer experimentella sporter där aggteknologi ingår som viktig del.

Entrén bevakas av en vaktfirma, och den som vill besöka lokalerna måste visa upp ett giltigt medlemskort som är knutet till ens identitet.

Vaktfirmans uppgift är framför allt att hålla utomstående borta och förhindra att medlemmarna störs eller spioneras på. De har egentligen inga problem att samarbeta med ordningsmakten, men vill gärna ha bekräftelse från polisen – till exempel kommissarie Aleksandrov – för att godta att rollpersonerna är där i officiellt ärende.

Det går sedan snabbt för dem att få fram att det bara var tre andra medlemmar inloggade samtidigt som Aaron den där gången för tre veckor sedan; Ellen, Laban och Vayra. I medlemsregistret finns hemadresser till alla tre, men för enkelhetens skull är åtminstone en eller två av dem på plats just när rollpersonerna är där.

**Ellen**, som var där för att träna boxning, kan berätta att hon såg Vayra rota igenom Aarons väska när han duschade. Hon väntade i duschen tills Vayra gått, eftersom hon inte ville lägga sig i.

**Laban** var där för att träna fotboll med Aaron; de spelar i samma lag. Han såg de andra tre som hastigast, men var själv först ut ur omklädningsrummet. Han stod sedan kvar utanför Colloseum för att vänta in Aaron; de två skulle gå och fika efteråt.

Han såg att Vayra gick ut innan både Aaron och Ellen. Hon verkade ha bråttom och se lite nervös ut. Detta kan bekräftas av Colloseums säkerhetskameror – och motsäger Vayras påstående att hon var kvar sist.

**Vayra**, som var där för att lyfta tyngder men som också spelar fotboll i samma lag som Aaron, säger sig inledningsvis inte veta någonting.

Om hon konfronteras med Ellens vittnesmål blir hon defensiv och menar att Ellen var extra snäll mot Aaron den dagen, "säkert för att distrahera". Hon tillägger att hon själv var sist på plats, och att hon tyckte det såg ut som att Aarons väska flyttat sig efter att Ellen gått därifrån.

Konfronteras hon med både Ellens och Labans vittnesmål bryter hon ihop och avslöjar sanningen. Detta framför allt eftersom det Laban säger kan bekräftas via säkerhetskamerorna.

- Hon tog nyckeln ur Aarons väska.
- Hon hade med sig en maskin, som gjorde något med nyckeln. Hon vet inte exakt vad.
- Det hela var en gentjänst hon gjorde hackaren Traktorstråle, som tidigare hjälpte henne att fucca upp hennes ex' dator när han gjorde slut.
- Traktorstråle levererade maskinen via kurir, och såg till att den hämtades upp på samma sätt när allt var klart.
- Hon har aldrig träffat Traktorstråle IRL.
- Hon brukar ha aggmöten med Traktorstråle på Klubb 27. Hon kan ge rollpersonerna hennes kontaktuppgifter.

## Output

- Vayra konfronteras → Traktorstråle på klubb 27 (s 187)

## ELLEN



**Namn/alias:** Ellen

**Sysselsättning:** Student / designer

**Kön:** Transkvinna

**Sexualitet:** Homo

**Utseende:** Långt brunt hår i hästsvans, klädd i gröna träningskläder. Svart. Atletisk och senig.

**SL-instruktion:** Var rättfram, tydlig. Slappna av i axlarna. Lägg huvudet på sned när du tänker efter.

**Mål:** Klara studierna. Förbättra världen.

**Rädsla:** Inte vara tillräcklig.

## LABAN



**Namn/alias:** Laban

**Sysselsättning:** Student / dansare

**Kön:** Cisman

**Sexualitet:** Asexuell

**Utseende:** Lång och lite rund, hockeyfrilla med lång hästsvans där bak. Latino. Jeans och vitt linne.

**SL-instruktion:** Var stressad. Flåsa lite när du talar. Spänn axlarna. Andas in kraftigt mellan meningar. Hoppa med ena benet när du sitter ner.

**Mål:** Dra ut på studierna så länge föräldrarna betalar, fokusera på klubblivet under tiden.

**Rädsla:** Göra bort sig.

## VAYRA



**Namn/alias:** Vayra

**Sysselsättning:** Student

**Kön:** Ciskvinna

**Sexualitet:** Hetero

**Utseende:** Muskelös. Kortklippt lila hår. Vit hud. Vackra abstrakta tatueringar.

**SL-instruktion:** Prata fort, snegla mot dörren. Staka dig lite, och avbryt sig själv mitt i meningar. Spänn axlarna.

**Mål:** Få ett välbetalt jobb, inte behöva äta näringsblem och sova i alkov.

**Rädsla:** Att hennes vänner ska se vem hon innerst inne är och bli äcklade.

## Messers cybershop

**Källa:** Serviceloggen i den cybernetiska armen som hittades utanför hotellsviten

Messer kommer inte att vilja träffa rollpersonerna, men så länge de inte avslöjar sitt syfte eller att de jobbar för ordningsmakten så kan de lätt fråga sig fram till hennes shop. Den saknar skyltning och ligger inträngd mellan ett sunkigt café och en vapenbutik i en sliten galleria långt ner i Sigmatechs sektor. Ingången är oläst men bevakas av ett rött lysande kameraöga.

Butikens är trång och fylld av cybernetiska kroppsdelar upphängda på krokar. Många av dem är säkert stöldgods men det skulle vara svårt att spåra dem – mjukvaran är rensad och serienumren sedan länge bortfilade.

Messer kommer inte att vilja samarbeta – här krävs extraordinära metoder. Hot och utpressning fungerar. Mutor, erbjudanden och vädjan till hennes goda sida gör det verkligen inte. Hon är varken modig eller lojal, men hon är helt kallt medveten om att hennes klientel inte skulle uppskatta om hon började tjalla.

### MESSER

**Namn/alias:** Messer

**Sysselsättning:** Cyberdoc

**Kön:** Ciskvinna

**Sexualitet:** Pan

**Utseende:** Kort, lite rund. Vit hud, rött krulligt hår. Cybrad ryggrad och ett par extra armar – specialiserade på precision och cyberoperationer, inte strid. Bär en vit, solkig rock.

**SL-instruktion:** Luta dig lite framåt. Le. Gör små gester med händerna och nicka mycket för att understryka vad du säger. Var bestämd.

**Mål:** Kunna bli legit, arbeta för en megakorp. Få erkännande. Bilda familj med någon. Känna sig lyckad.

**Rädsla:** Virus och parasiter. Att misslyckas.



Det rollpersonerna kan få ur henne är att armens ägare heter Echo och en adress till honom. Däremot ger det också oönskade konsekvenser: Så snart de lämnat butiken kommer hon först och främst att hyra ordentliga muskler. Hon har en del riktiga stridsmonster som är skyldiga henne pengar.

Därefter hör hon först av sig till, och varnar, Echo.

Om rollpersonerna avslöjat vad det egentligen är de utreder kommer hon också att lägga upp en allmän varning på diverse anslagstavlor om rollpersonerna och deras ärende. Kort sagt – hon har inga problem alls med att sälja ut rollpersonerna även om deras utredning inte påverkar henne. Ju mer hon lägger fokus på dem, desto mindre risk att någon mördar henne för att hon tjallat.

## Output

- Messer → Echos hem (s 183)

## ECHO



**Namn/alias:** Echo

**Sysselsättning:** Legosoldat

**Kön:** Cisman

**Sexualitet:** Homo

**Utseende:** Stor kroppsbyggare med grov nacke, fyrkantig haka och kortklippt blond militärfrysyr. Vänster arm är cybernetisk. Mörkbrun hud.

**SL-instruktion:** Torna upp dig. Var rak i ryggen, men nervös. Spänn axlarna. Knyt och öppna händerna. Ha djup röst. Snegla mot dörren.

**Mål:** Få ett nytt militärkontrakt och kunna bli en del av den sortens sammanhang igen. Förhoppningsvis utan att behöva slåss mot Grönskan.

**Rädsla:** Grönskan. Återkommande mardrömmar.



## Echos hem

**Källa:** Cyberdocen Messer, den cybernetiska armen som hittades utanför hotellsviten, Aguilera, Satori

Echos billiga kyffe ligger långt ner i Sigmatechs sektor – hans liv efter det militära har kantats av motgångar och apati. Han är nervös, men inte i första hand för rollpersonerna. Han har inte hört något från Jones på hela dagen och har starka misstankar om att deras uppdragsgivare har något med saken att göra. Han är villig att berätta allt han vet för rollpersonerna om de kan garantera honom skydd.

- Jones sade att det bara var nån företagsgrej. Kontorspolitik. Att snubben de dödade var direktör eller något och att spindelkroppen var en stor krypterad datacache. Echo var miss-tänksam; han har sett en del tech och ingenting med den där spindelkroppen liknade något han någonsin sett.
- Jones var den ende av dem som hade direkt kontakt med uppdragsgivaren, som Echo bara känner som "Gorgon". Jones var också den ende som visste vart de skulle frakta spindelkroppen.
- Gängets transport havererade vid tunnelmarkör 66/5687. Jones hörde av sig till uppdragsgivaren via en närliggande terminal och en spänd halvtimme senare kom en lastare från Cortical Systematics och hämtade upp lasten.
- Echo hörde Lastarschaffisen säga något i sin radio om att han skulle vara framme "om fem minuter".

Echo har också Jones adress.

### Output

- Uppdragsgivaren → Namnet Gorgon (s 202)
- Lastaren → Cortical Systematics (s 201)
- Transporten → Tunnelmarkör 66/5687 (s 177), 5 minuter därifrån
- Jones → address (s 184)

## Jones' hem

**Källa:** Echo, Aguilera

Jones hem är i ett betydligt snyggare område än till exempel Echos – halvvägs upp i Sigmatechs sektor med utsikt mot en ljus och luftig park. När rollpersonerna kommer till platsen är det dock tydligt att någon hunnit före – hela bostaden är ett enda kaos av svärtad betong och krossat glas. Någoting har exploderat där inne och väldigt lite finns kvar. Städrobotar arbetar för fullt med att rensa bort bråte som spridits ut i parkområdet. Hålet som brukade vara lägenhetens yttervägg är täckt av polistejp och det står flera uniformerade poliser som hindrar obehöriga från att komma alltför nära. Det är en aktiv brottsplats med mycket kladd.

Uniformerna vet inte speciellt mycket, kontaktar rollpersonerna kommissarie Alexandrov så kan han dra i sina kontakter, och få fram att utredningens enda spår är att sprängmedlet som användes var registrerat hos det nedlagda företaget Solida.

### Output

- Sprängmedlet → Solida (s 175)

## JONES



**Namn/alias:** Jones

**Sysselsättning:** Planerare

**Kön:** Transkvinna

**Sexualitet:** Hetero

**Utseende:** Mörkblont rakt hår, cybernetiska kromfärgade ögon. Medellängd. Vit hud. Klär sig i jeans och urblekt t-shirt med tryck.

**SL-instruktion:** Jones är död.

**Mål:** Ville tjäna ihop pengar nog att skaffa sig en full-cyberkropp och ta sig in i övre societeten; fri från sin underklassbakgrund.

**Rädsla:** Spindlar. Att dra skam över sin familj.



## JH Säkerhet

### JH Säkerhet

**Källa:** Nyckelkortet i Jones ficka

JH Säkerhet är ett litet fåmansföretag som grundades med stora ambitioner om att erbjuda "kompleta säkerhetslösningar". Idag är de ett vanligt vaktbolag med en handfull kunder. De saknar kontorslokaler, men det är lätt att hitta kontaktuppgifter via Sigmatechs öppna intranät. För att få information om passerkortet krävs att rollpersonerna kan övertala dem om att de arbetar för Koalitionen och utreder en kidnappning.

Det de kan få fram om passerkort 0667512 är:

- Det är knutet till Jones, en IT-säkerhetskonsult vars adress finns i deras register.
- Det ger tillgång till tre fastigheter – kontorsföretaget CC Everybody och vattencisternerna CL4 och F2. Denna lista är **filter D**, och kan jämföras med andra listor rollpersonerna hittar under äventyret.

### Output

- Anställningsregister → Jones hem (s 184)
- Passerkortets fastigheter → Filter D (s 204)

## Den övergivna bostaden

**Källa:** Sensorerna som placerats inne på Solida, root-kitet i RGB Hotels säkerhetssystem

Adressen ligger i ett fint område, men är svårhittad – ingången verkar inte bara ha bommats igen utan också täckts av betong. Efter en stunds letande från olika riktningar kan rollpersonerna hitta en diskret ingång märkt "service" längst bak i en närliggande klädbutik.

Det var länge sedan lägenheten senast användes som bostad. De få möbler som finns kvar är ställda mot väggarna, staplade på varandra och täckta av genomskinlig plast. Överallt står datorutrustning – serverstackar, routrar och kabelhärvor. Den enda belysningen kommer från datorernas blinkande lampor och utrymmet är fullt av ett konstant susande, surrande ljud från alla fläktar och kylsystem.

Försöker man ansluta till systemen möts man av en varningsruta som säger att utrymmet ägs av Klustret och att den som försöker ta sig in utan Klustrets medgivande kan räkna med att bli "fucked up".

Klustret är ett ganska välkänt hackerkollektiv.

Datorsystemen är i princip ohackbara och skyddas av extremt svår svart is – dess isvärde är 6 och ett misslyckat försök innebär dels att rollpersonerna låses ute helt från systemet och dels att hackaren får en skada med värde 1. Om hen använde en separat dator istället för sina implantat – alltid smart – så kommer utrustningen i bästa fall krascha, i värsta fall fräsas sönder helt.

Om rollpersonerna mot förmodan lyckas hacka sig in så kan de få informationen som Klustret känner till utan att behöva köpslå om den.

### Output

- Datorsystem → Klustret (s 199)

## Klubb 27

**Källa:** Vayras kontakt med Traktorstråle, säkerhetschef Jonssons loggar

Klubb 27 är en välkänd aggklubb där många hackers och gamers träffas IRL eller via proxies för att tävla, spela och knyta kontakter. Klubben har flera arenor för agg-slagsmål och andra tävlingar där det enda som finns i den fysiska verkligheten är deltagarna – resten ritas upp på deras och publikens linser eller glasögon.

Jan Jonssons spelskulder här är många, omtalade och dessutom väldokumenterade i klubbens system. Om du som spelledare vill kan du också låta spelarna stöta på Jonsson när han står och sliter sitt hår inför ännu en aggmatch som inte går som han vill.

## Traktorstråle

---

Hackaren känd som Traktorstråle finns inte på plats fysiskt men kan gå med på ett aggmöte där hon manifesterar sig i form av sin avatar. Hon syns och hörs då bara för rollpersoner med relevant utrustning; antingen cyberögon/öron eller glasögon med hörlurar.

- Avslöjar direkt att hon anlitas av hackaren Gorgon via en elektronisk anslagstavla för hackers, med fet kryptering. Inte en chans att hen kan spåras den vägen.
- "Inget för inget" – Traktorstråle vill att rollpersonerna ger henne Gorgons verkliga identitet om de vill ha hennes hjälp – och att hon kniper käft till Gorgon om att de är hen på spåret.
- Bekräftar att hon fixade maskinen till Vayra.
- Har adressen till den server dit kamerorna på GastroDesign skickade sina feeds. Hon vet att Gorgon använt den servern flera gånger.

## Output

- Uppdragsgivare → namnet "Gorgon" (s 202)
- Om Gorgon → adress till server (s 186)

## TRAKTORSTRÅLE



**Namn/alias:** Traktorstråle

**Sysselsättning:** Hacker

**Kön:** Ciskvinna

**Sexualitet:** Asexuell

**Utseende:** Avatar online – en stor, tjock kvinna i rutig skjorta och blå arbetsbyxor, röd keps och rejäla arbetskängor. IRL – Normalbyggd, svart hud. Blonderad afrofrisyr. Klär sig ledigt och bekvämt; träningsbyxor och t-shirt.

**SL-instruktion:** Luta dig bakåt. Lägga ena armen lite slapt över närmaste stolsrygg.

Var avslappnad, men skarp. Tänk efter innan du talar, låt dig inte hetsas.

**Mål:** Gå med i Klustret, bli en elit-hacker

**Rädsla:** Höjder och att avslöjas IRL.

## AGUILERA



**Namn/alias:** Aguilera

**Sysselsättning:** Legosoldat / budbärare

**Kön:** Ciskvinna

**Sexualitet:** Homo

**Utseende:** Latina med svart kort tuppkam.

Dubbelledade ben. Armar fulla med animerade tatueringar. Klär sig i jeans och linne.

**SL-instruktion:** Prata snabbt och var aggressiv, misstänksam. Lita inte på nån. Titta inte folk i ögonen; studera dem för att försöka se vad de vill. Titta på dem ur ögonvrån; se till att ha koll på omgivningen. Var redo att fly.

**Mål:** Kunna leva på sin konst (holo-skulpturer).

**Rädsla:** Bli psykiskt sjuk som sin mor.

## Aguilera

---

Om rollpersonerna ser sig omkring på klubben, och sett henne på film, så kan de också känna igen Aguilera när de ser henne på klubben. Hur väljer de att närma sig henne? Hon är oerhört nervös och lättskräm, och hennes första instinkt ifall hon känner sig pressad är att fly – något som är ganska lätt att göra med hennes dubbelledade ben.

Om rollpersonerna lyckas nå henne utan att hon blir skräm, eller om de lyckas genskjuta och hindra henne från att fly, så kan hon ge dem:

- Namn och adresser till hennes kumpaner Echo (exmilitär), Jones planerare) och Satori (hacker).
- En beskrivning av händelserna inne på hotellet, om rollpersonerna behöver det.
- Det var bara Jones som visste vart spindelkroppen skulle transporteras.
- Deras fordon bröt ihop vid tunnelmarkör 66/5687.
- Den mötande transporten hade en företagslogga, men hon minns inte vilken (hon kan peka ut Cortical Systematics om hon ges ett urval).
- Jones berättade väldigt lite. Aguilera räknade med att det bara var någon vanlig företagsspioneri-grej, att snubben de dödade var något slags chef och att kroppen de snodde antingen var viktig proprietär tech eller att den var något slags stor krypterad data-cache.

Hot fungerar, men trovärdiga löften om beskydd är mer långsiktigt hållbara. Det finns annars en reell risk att Aguilera säljer ut rollpersonerna till Gorgon så snart hon kan, i hopp om att kunna rädda sig själv.

### Output

- Kumpaner → Jones namn och hem (s 184), Echos namn och hem (s 183), Satoris namn och hem i Fristaden (s 190)
- Kuppen → Tunnelmarkör 66/5687 (s 177)
- Loggan på lastaren → Cortical Systematics (s 201)

## Fristaden

Som alltid när man besöker Fristaden är det säkrast att gå beväpnad och vara vaksam – detta är laglöst land och det mesta är tillåtet så länge ordningen inte störs alltför mycket. I teorin är Fristaden en del av Koalitionen – har en stol i rådet och allting – men i praktiken väger organisationens ord ganska lätt här.

Om rollpersonerna varit här tidigare eller har kontakter här så kanske de kan få en kort audiens med Roberta Reventlov-Giskard, Fristadens härskarinna. Om de berättar för henne vad saken gäller så är hon samarbetsvillig, och kan se till att ingen bråkar med rollpersonerna och att de hittar dit de ska utan bekymmer. Dock kommer hon att hålla ögonen på dem – det de håller på och rotar i verkar viktigt och intressant, och RRG håller alltid utkik efter situationer med potential att gagna henne.

## Satoris hem

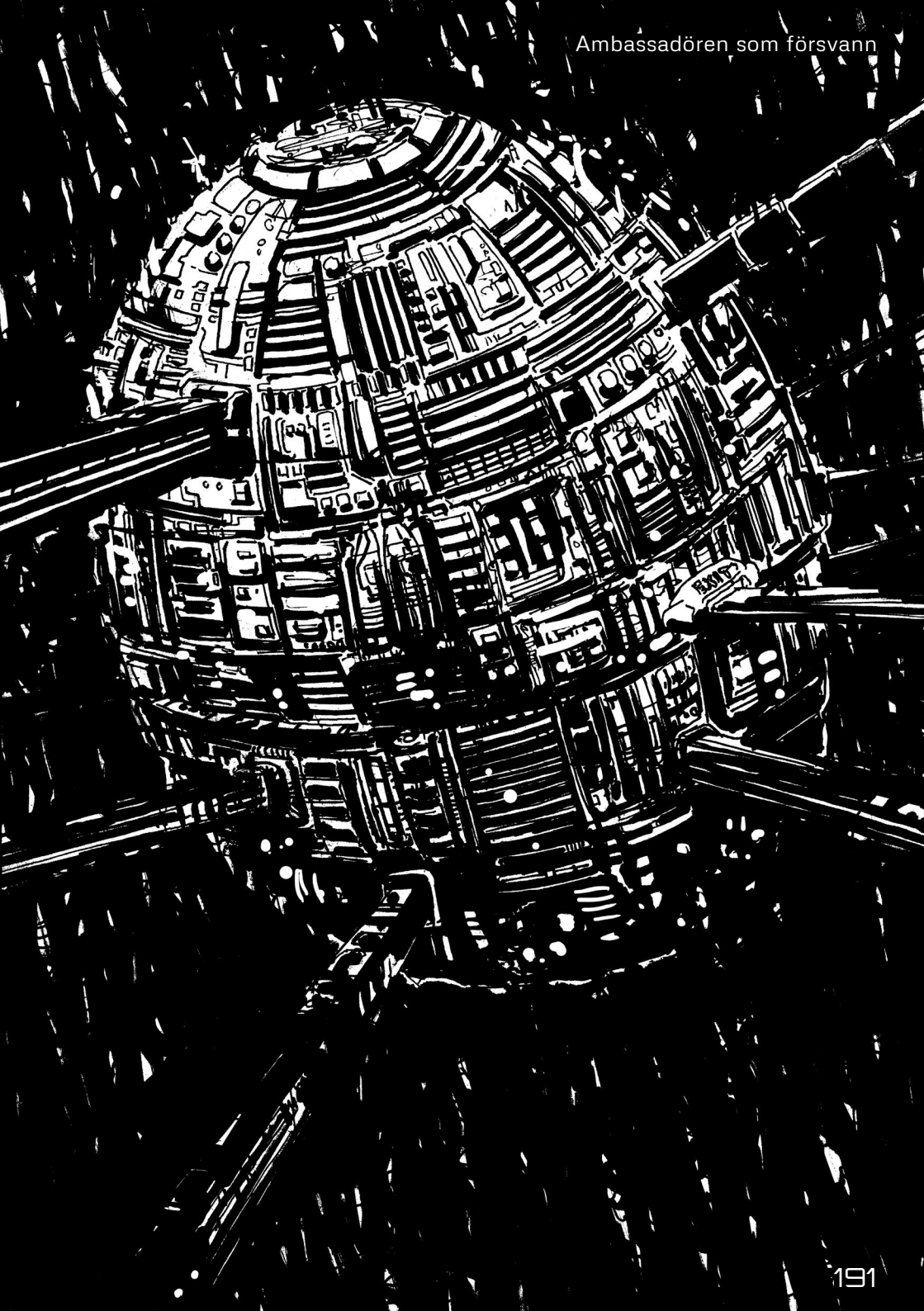
---

**Källa:** Aguilera

Hackern och tech-experten Satori har sedan några år ett eget litet krypin djupt inne i Fristaden. Det är inte mycket, men det är något – och det är hennes. Hon var illa till mods redan under kuppen – både hon och Echo reagerade på hur främmande och märklig spindelkroppen var. Ingen av dem har sett något liknande tidigare. När hon sedan för några timmar sedan hörde vad som hänt med Jones – hon har kontakter som låter henne hålla koll när hon vill – gick hon in i nödläge.

Sedan dess har hon suttit inne i sitt hem, bakom en tung säkerhetsdörr. På utsidan av dörren sitter flera höggradiga vapensystem som hon kan styra inifrån. Hon kommer inte att använda dem om hon inte blir pressad.





Om rollpersonerna lyckas övertyga henne om att de är på hennes sida kan hon ge dem:

- En översiktlig beskrivning av hur kuppen gick till.
- Echos adress.
- Att Jones, planeraren som skötte kontakten med Gorgon, dött i en explosion för några timmar sedan.
- Hon hade ingen kontakt med Gorgon direkt för egen del, men minns att Jones någon gång pratade om att han "låter som en riktig megakorp-råtta, en kostymnisse" och att han utifrån detta dragit slutsatsen att kuppen i slutändan var företagspolitisk.
- Satori själv avvek från gruppen tidigt, och var inte med när spindelkroppen överlämnades till uppdragsgivaren.

Satori upplever det definitivt som att hon tagit sig vatten över huvudet och ångrar sin inblandning i det hela. Hon har ingen aning om vad hon ska ta sig till, men hoppas att det hela lugnar sig så att hon kan våga sig ut igen.

## Output

- Gorgon låter som någon med koppling till ett megaföretag (s 202)
- Echos bostad (s 183)

## SATORI



**Namn/alias:** Satori

**Sysselsättning:** Säkerhetstekniker

**Kön:** Ciskvinna

**Sexualitet:** Bi

**Utseende:** Japan i 60-årsåldern. Lite rund, långt hår, glasögon.

**SL-instruktion:** Skjut fram huvudet en aning. Titta misstänksamt. Tala sammanbitet.

**Mål:** Driva en egen IT-säkerhetsfirma.

**Rädsla:** Att ingen respekterar henne. Cancer.

## Svarta Hålet

---

**Källa:** Monkey Lazar, en av de överlevande på hotellet.

Svarta Hålet är en pytteliten bar som nätt och jämnt har plats för tio personer plus en bartender. Där sitter nu Vincent, ledaren för det nu i princip utplånade kriminella gänget Razorfists, och dricker upp sina sista kreds. Han pratar gärna med rollpersonerna, framför allt om han förstår att de är på jakt efter hans uppdragsgivare, Gorgon.

- Han vet att han och hans gäng är körda. Han tänker nu försöka söka värvning hos något annat gäng, eller kanske bara hålla huvudet nere ett tag.
- Han är extremt bitter, arg och hämndlysten över att hans gäng kördes i köttkvarnen. Han förlorade goda vänner i räden mot hotellet.
- Han "skulle inte litat på den där slemmige jäveln".
- Han träffade faktiskt Gorgon IRL – och kan därmed beskriva honom. Han bar mask, men kroppsbyggnad och kroppsspråket kan Vincent beskriva, liksom den dyra kostym han bar. Om rollpersonerna träffar eller har träffat December Dylan och jämför Vincents signalement så matchar de perfekt.
- Han har däremot inget sätt att kontakta Gorgon och vet inte hur man hittar honom.
- Han instruerades av Gorgon att ställa till med ordentligt med oväsen.
- De trodde att motståndet skulle vara mindre; informationen var rutten.
- Planen var att slå till, plocka allt dyrt man kom åt, förstöra stället och sen dra därifrån.

### Output

- Vincent → Signalement för Gorgon (s 202)

## VINCENT



**Namn/alias:** Vincent

**Sysselsättning:** f.d ledare för HellHawkz

**Kön:** Transman

**Sexualitet:** Pan

**Utseende:** Långt hårrockarhår, svart T-shirt, jeansväst med patchar från olika band. Ljusbrun hud. Orakat bikerskägg.

**SL-instruktion:** Luta dig framåt, ha armbågarna på bordet. Var sur och uppgiven – aggressiv om någon antyder att något är ditt fel. Möt inte folks blick längre än nån sekund om du inte tänker slå dem på käften.

**Mål:** Hitta ett nytt gäng att bli ledare för.

**Rädsla:** Att inte respekteras. Att aldrig kunna ha någon riktig kontakt med sina barn.

## Vattencisternerna

**Källa:** Filter A (saker inom 5min avstånd från markör 66/5687), filter B (Klustrets övergivna datorsystem), filter C (Vattencisterner i Solidas datorsystem) och filter D (Jones passerkort vid JH Säkerhet)

Arkologins vatten lagras i stora cisterner. De flesta av dem är cylinderformade, omkring 70 meter i diameter, 40 meter djupa och kan innehålla över 120 miljoner liter vatten vardera. Det motsvarar dagsbehovet för ungefär en miljon människor. Många av dem är bara delvis fyllda. Sedan Grönskan kom in i bilden måste arkologin fungera som ett slutet system och det blir viktigare än någonsin att vatten renas och återvinns på ett säkert sätt. Sedan arkologin stängdes har den totala mängden tillgängligt obesmittat vatten minskat varje år.

Vattnet i cisternerna renas innan det skickas ut till dricksvattensystemet. Medan det lagras hålls det någorlunda tjänligt med hjälp av bakterie-, alg- och spordödande kemikalier, men att dricka det är inte rekommenderat. Ansvaret för cisternerna ligger hos respektive megaföretag.

Cisternerna är likartade – många tjocka rör, enkla men effektiva säkerhetssystem, serviceingångar för tekniker. Alla ingångar finns längst upp, betongbryggor och catwalks finns placerade med jämna mellanrum på insidan. Varje cistern har också minst en större ingång, där det går att föra in fordon och större maskineri.

Rollpersonerna kan ges tillgång till vilken cistern som helst genom att kontakta Koalitionen och uppge sina skäl. Koalitionen ser då till att Sigmatech ger dem tidsbegränsade passerkort.

I det här äventyret figurerar cisternerna C1, C5, CL4, F2 och K6. Den enda av dem som nästan är helt full är CL4, och det är också där det hemliga laboratoriet finns – det spindelkroppen fördes till.

## Output

- CL4 → Laboratoriet (s 206)

## CC Everybody

**Källa:** Filter B (Klustrets övergivna datorsystem), filter D (Jones passerkort vid JH Säkerhet)

Detta företag tillhandahåller specialiserade ekonomi- och admintjänster. Deras specialitet är personlig service. Där de flesta företag automatiserat sådant helt och hållet, lovar CC Everybody att varje person som ringer ska få prata med "en riktig människa"!

Deras tjänster är inte billiga, men de används av en hel del företag för att hantera särskilt värdefulla klientkontakter, och har inga problem att gå runt.

Bland de som öppet skryter om att de är kunder hos CC Everybody märks till exempel både Cortical Systematics och Nakatomi.

## Output

- Kunder → Cortical Systematics (s 201), Nakatomi (s 200)

## Lagerlokaler

**Källa:** Filter A (saker inom 5 min från markör 66/5687), filter B (Klustrets övergivna datorsystem)

Bland filtren rollpersonerna kan hitta återkommer två lagerlokaler. Ingen av dem innehåller egentligen något viktigt eller något relevant för utredningen.

- U-66-8; Maskindelslager. Används ibland som tillhåll för ett kriminellt gäng.
- U-67-3; Några dussin läsbara lagringsmoduler. Hyrs av små företag och rika privatpersoner med hoarding-tendenser.

### JACQUE



**Namn/alias:** Jacque

**Sysselsättning:** Samordnare, befälhavare för Theseus. Ibland legosoldat.

**Kön:** Cisman

**Sexualitet:** Hetero

**Utseende:** Lång, slank, vältränad. Kritvit heltäckande mask som föreställer ett symmetriskt, tilltalande mansansikte med fylliga läppar och smal näsa. Ansiktet är stelt och bara käken rör sig när han talar. Det finns inga hål. Bär svart heltäckande kroppsstrumpa som täcker all hud i övrigt. Klär sig i svart; ofta en svart rock och svart skjorta. Under allting är han c:a 30% människa, och har vit hud och (avrakat) blont hår.

**SL-instruktion:** Var mjuk och vänlig så länge det passar dina intressen. Ge inte efter, sätt hårt mot hårt. Tveka inte. Undvik onödiga rörelser; flytta bara den kroppsdel som behövs. Rör dig målmedvetet. Var rak i ryggen.

**Mål:** Avancera inom Theseus, komma så nära total kroppskonvertering som möjligt. Leva för evigt.

**Rädsla:** Att bli gammal.

## Organisationer

### Theseusorden

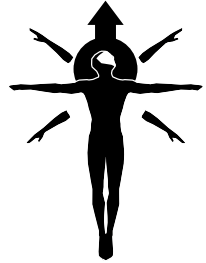
**Källa:** Säkerhetschef Jonssons hemligheter, den döde medlemmen i korridoren, dataspiken i svit #6495ED, hotellets säkerhetssystem.

Se s 37 för mer information om Theseusorden.

Theseusorden är en hemlighetsfull organisation som saknar anledning att hjälpa rollpersonerna med deras utredning. Om de har någon personlig kontakt inom orden – till exempel Jacques – eller kan övertyga någon representant om att orden har något att tjäna på att dela information, så kan de få veta följande:

- Theseusorden hade "kanske – rent hypotetiskt, ni förstår" planer på att kidnappa ambassadören.
- De hade fått tips om ambassadören, och tillgång till hotellets säkerhetssystem och golvplaner, via säkerhetschefen Jan Jonsson – som de ser som en övertygad och lojal ordensbroder.
- Nej, de visste inte att spindelkroppen var mer än en datacache. Men de hade misstankar.
- Jacques var – "återigen, hypotetiskt" – den som skulle hålla i operationen, och som personligen scoutade hotellet.
- "Heffner" heter egentligen Chanel. Hennes jobb var att hålla koll på ambassadören och försöka hitta ett bra tillfälle.
- Deras planer hann aldrig bli speciellt konkreta – någon annan hann före.

Theseusmedlemmen de nu talar med kommer att försöka köpslå för varje bit information. De byter gärna tjänster och data, och är väldigt nyfikna på Ambassadören. Orden är också mycket intresserade av arkologin han kommer från (s 26).



THESEUS

Rollpersonerna kan få tillgång till den dekrypterade versionen av inspelningen Channel gjorde inne på hotellet. Den är högupplöst och visar större delen av händelseförloppet (s 152). Man ser tydligt att en av kidnapparna har en stor cyberarm som fastnar i det snabbhårdande skummet, att en av dem har cybernetiska dubbelledade ben och att en av dem har ett passerkort från en firma vid namn JH Säkerhet i fickan. Kortet har nummer 0667512.

## Output

- Inspelning från hotellrum, passerkort i ficka  
→ JH Säkerhet (s 185)

## CHANNEL



**Namn/alias:** Channel

**Sysselsättning:** Spanare för Theseus

**Kön:** Ciskvinna

**Sexualitet:** Hetero

**Utseende:** Smal, kinesiskt utseende, svart rakt hår, halvtäckande kromad mask med små horn och sex små kameraögon. Svart fin kostym, vit skjorta, röd slips.

**SL-instruktion:** Channel är död

**Mål:** Avancera upp i Theseushierarkin, slippa smutsa ner händerna.

**Rädsla:** Kastas ut ur Theseus.



## Klustret

---

**Källa:** Datorsystemen i den övergivna bostaden

Många känner till Klustrets namn och de åtnjuter stor respekt i hackerkretsar, men få vet vilka kollektivets medlemmar är. Det sägs att de är konstant vurrade, uppkopplade till varandra och fungerar som en enda kollektiv entitet.

Serversystemet som Gorgon använt är gammalt och har inte använts av kollektivet på några år. De har inte märkt att det aktiverats.

Klustret kommer inte att ge rollpersonerna någon information gratis. Som allra minst vill de veta vad Gorgon håller på med. De vill också ha information om ambassadören och – om rollpersonerna är oförsiktiga nog att nämna det – uploading-teknologin.

Det de kan få ut från Klustret är följande:

- Gorgon är en före detta Klustret-medlem.
- Serverparken stängdes ner för flera år sedan, efter att Gorgon påstått att snuten var honom på spåren. Han försvann kort därefter. Klustret övergav servrarna för säkerhets skull.
- Några månader senare dök Gorgon upp – nu som chef på Cortical Systematics.
- Givetvis vet de hans civila identitet (December Dylan). Han förstår nog inte att de vet det – han tror själv att han är smartast på planeten.
- Klustret tänker inte skydda "Gorgon". Han brände sina broar och saltade marken efter sig.
- När Klustret tittar närmare på servrarna hittar de en nyligen utförd analys av fyra platser: cisternerna CL4 och F2, kontoret för företaget CC Everybody, och lagerlokal U-67-3. Denna lista är **filter B**, och kan jämföras med andra listor rollpersonerna hittar under äventyret.

## Output

- Gorgon → December Dylan (s 202) vid Cortical Systematics (s 201)
- Serverparken → Filter B (s 204)



## Nakatomi

---

**Källa:** Solida/Giana & Giana, säkerhetschef Jonssons hemligheter

Se s 28 för övergripande information om Nakatomi. Beakta också händelserna i tidigare äventyr.

Nakatomis målsättningar och förkunskaper ser lite olika ut beroende på vem som leder företaget:

- Jocasta Öberg / Caesar III vill kontakta ambassadören och hade tänkt använda Jan Jonsson som ingång.
- Nerina Millenkamp, eller Tamlin Mohammad, vet antagligen inget om uploading och är inte speciellt intresserade. För dem är ambassadören bara möjlig källa till ny teknologi i allmänhet.

Om rollpersonerna fortfarande står på god fot med någon högt upp i företagets näringskedja kan de få bekräftelse på att Nakatomi betalat Jan Jonsson för ett datapaket om RGB Hotel. Däremot vet de inget om det snabbhårdande skummet från Solida, som användes vid kidnappningen.

Om de pressar personen de talar med, eller övertygar hen om att de kommer att agera i Nakatomis intresse, får de veta att Nakatomi har starka misstankar om att Cortical Systematics ligger bakom kidnappningen.

Nakatomi har en spion på deras forskningsavdelning och de senaste dagarna har det varit en febril aktivitet kring ett nytt topphemligt forskningsobjekt. Experter på cybernetik och virr har under stort hemlighetsmakeri förts till ett laboratorium. Ingen på Nakatomi vet ännu var labbet ligger.

Man vet också att det är December Dylan som ligger bakom hela operationen, men den informationen delar ingen på Nakatomi med sig av utan mycket goda skäl.

### Output

- Vilka som ligger bakom → Cortical Systematics (s 201), Gorgon / December Dylan (s 202)

## Omni

---

**Källa:** RazorFists automatvapen, GastroDesign



Omni är egentligen inte inblandade här över huvud taget. Om rollpersonerna har kontakter inom megaföretaget så kan de genom dem kanske få veta att:

- Planen var att använda GastroDesign som språngbräda för industrispionage mot Sigmatech. I och med händelserna på hotellet är de planerna nu skrotade.
- Vapnen som användes i hotellobbyn stals från ett vapenlager för några veckor sedan. De vet inte vem som låg bakom stölden och saknar ledtrådar. De är väldigt intresserade ifall rollpersonerna kan fylla i några luckor.

## Cortical Systematics

---

**Källa:** Lastaren som hämtade upp spindelkroppen, Klustret



CORTICAL  
SYSTEMATICS

Cortical Systematics kommer inte att vilja samarbeta med rollpersonerna. De flesta av dess anställda – och chefer – vet ingenting, men har instruerats att knipa ihop och inte ge ifrån sig mer än absolut nödvändigt. För företagets bästa. Bara December Dylan och de han involverat i projektet personligen vet på vilket sätt företaget är inblandat.

Fordonet som hämtade upp spindelkroppen stals för flera veckor sedan, enligt Cortical. Detta bekräftas av en polisrapport, som kommissarie Aleksandrov kan få fram om rollpersonerna ger honom fordonets registreringsnummer.

Om de lyckas få reda på förarens identitet kan de möjligen klämma ur någon på Cortical att han fick sparken för flera månader sedan, efter att ha blivit påkommen med droger på jobbet. Söker rollpersonerna upp honom hittar de honom död av en överdos i sitt lilla rätthål till lägenhet.

## Gorgon / December Dylan

**Källa:** Klustret, Säkerhetschef Jonssons hemligheter, hotellets säkerhetssystem, Echo, Aguilera, Satori, Traktorstråle, Razorfists ledare Vincent

"Gorgon", som ligger bakom kidnappningen, är i själva verket ett hackeralias för December Dylan, chef på Cortical Systematics. Han har tidigare varit Theseus-sympatisör och medlem av hackerkollektivet Klustret, men han sahlade om och gav sig in i företagsvärlden. Där visade det sig att han var kompetent både som programmerare och ledare, och han avancerade snabbt upp till en chefsposition. Nu riskerar han allt för att ge företaget den ultimata konkurrensfördelen – ensamrätt till den världsomvälvande uploading-teknologin.

Som December Dylan klär han sig påkostat men smakfullt. Välskräddade mörka kostymer, skjorta, slips, svarta handskar. Få av de som känner honom under namnet Gorgon har träffat honom i köttet, men när han verkligen måste träffa någon fysiskt i den rollen bär han en grinande metallmask med stiliserat ormhår och röstmodulator.

Äldre hackers som minns Gorgon från tiden då han var aktiv kan beskriva honom som "mycket kompetent" och "driven". Flera av dem vet också om att han hade kopplingar till Klustret.

Under äventyret kommer det att vara svårt för rollpersonerna att hitta Gorgon/Dylan. Om de kommer för nära operationen för snabbt kommer han, som Dylan, att höra av sig till dem och bestämma möte på neutral mark någonstans i Fristaden. Han kommer då att agera intresserad tredje part som vill muta dem till att ge ifrån sig information om hur utredningen fortgår och vad de fått reda på om ambassadören.

När rollpersonerna börjar komma Gorgon på spåren kommer han också att ta kontakt med dem, denna gång för att stämma digitalt virrmöte med dem – där erbjuder hans Gorgon-avatar dem 15 E-kreds var för att fördröja sin operation i någon dag eller så. Han lovar att spindelkroppen kommer att återlämnas när han är klar med den.

Om du vet med dig att dina spelare uppskattar när det blir strid kan han givetvis också skicka busar efter rollpersonerna för att försöka sinka dem. Han har kontakterna – samma personer har ju "tagit hand om" Jones.

## Output

- Rykten bland hackers → Klustret (s 199)

## DECEMBER DYLAN

**Namn/alias:** December Dylan / Gorgon

**Sysselsättning:** Chef, Cortical Systematics

**Kön:** Cisman

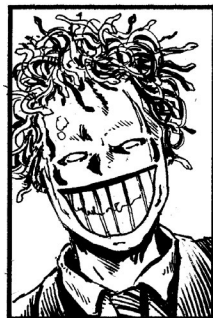
**Sexualitet:** Hetero

**Utseende:** Välfriserat skägg, svart hud, rastafälator. Vältränad men inte kroppsbyggare. Bär dyra kostymer, tycker om att visa upp sig. Vänligt leende.

**SL-instruktion:** Tala med självsäkert eftertryck. Tro på vad du säljer. Luta dig framåt. Understryk saker genom lugna, små gester.

**Mål:** Makt

**Rädsla:** Fattigdom, maktlöshet. Att utsättas för våld.



## Filtren

I äventyret finns det fyra filter att hitta. Varje filter är en lista med möjliga platser dit ambassadören kan ha förts. Här är en översikt över filtren:

Platser	Filter			
	A	B	C	D
Vattencistern CL1	■		■	
Vattencistern C5	■		■	
<b>Vattencistern CL4</b>	■	■	■	■
Vattencistern F2		■	■	■
Vattencistern K6			■	
CC Everybody		■		■
Lagerlokal U-66-8	■			
Lagerlokal U-67-3	■	■		

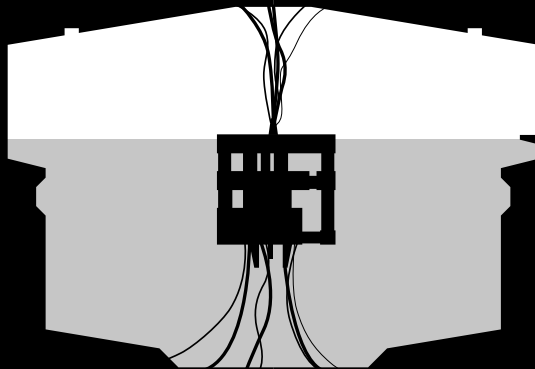
Till exempel innehåller alltså filter A vattencisternerna CL1, C5 och CL4 samt de båda lagerlokalerna, och vattencistern F2 finns med i tre olika filter – B, C och D.

Tricket är alltså att jämföra de filter de har och försöka hitta platser som finns med på flera listor. Om en plats finns med på bara vissa listor, men inte andra, kan den avfärdas. Om de till exempel har filter A och B, så är det bara vattencistern CL4 och lagerlokal U-67-3 som kan komma i fråga, eftersom det i övrigt inte finns något överlapp mellan de två.

I de flesta fall innebär ett filter att rollpersonerna har många val, två filter att de har två val, och tre filter att de bara har en plats kvar som kan vara rätt. Undantaget är filter A och D, som tillsammans leder rätt direkt.

- **Filter A** är listan med platser inom 5 min från vägmarkör 66/5687. Den kan fås av Echo (s 182).
- **Filter B** är en lista med platser som Gorgon använt Klustrets övergivna datorsystem för att övervaka. Den kan fås via Klustret (s 199) eller direkt via rusligt bra hacking av systemet (s 186)
- **Filter C** är en lista med vattencisterner som Gorgon plockat fram strukturanalysen på från företaget Solidas system (s 175)
- **Filter D** är en lista med platser dit Jones passerkort från JH Säkerhet (s 185) gav honom tillträde.

För rollpersonernas del finns viss risk inblandad i att gå till fel ställe först. Gorgon har platserna under bevakning och kan därmed bli förvarnad.



**CISTERN CL4**

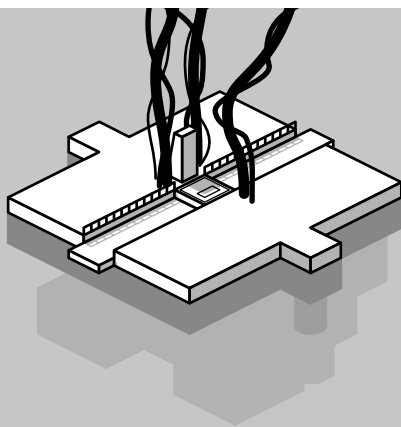
## Laboratoriet

över överDet namnlösa, hemliga laboratorium dit ambassadörens spindelkropp fördes är gömt i vattencistern CL4. En liten plattform sticker upp ovanför vattnet, och erbjuder den enda ingången till de tre undervattensvåningarna. Konstruktionen är förankrat i cisternens botten.

Laboratoriet är inte vackert – det är hastigt ihopsatt och består till stor del av trycksatta prefab-rum som fyller sin funktion och inte så mycket mer. Flera av rummen byggdes i stora 3d-skrivare efter December Dylan och hans handplockade forskningsteams specifikationer, och fraktades hit i största hemlighet.

Från cisternens tak hänger ett antal tjocka, isolerade kablar. Kapas de blir labbet av med både sin eltillförsel och sin kommunikation med Gorgon.

Det finns flera båtar vid plattformen, och en vid en brygga längs cisternens kant.





## Förvarningar

---

Varje gång rollpersonerna går till en plats Gorgon bevakar, så ökar laboratoriets **Varningsgrad** med 1. Han har två bevakningar igång: en som rollpersonerna inte fått reda på och som omfattar samtliga cisterner, och den han kör via Klustrets gamla system (s 186). Om rollpersonerna låtit Kluster-bevakningen fortgå betyder det att alla platser som nämns i filtren utom Lagerlokal U-66-8 är bevakade. Har de avbrutit det systemet så står nu både CC Everybody och den andra lagerlokalen obevakade. Däremot höjs Varningsgraden med 1 eftersom Gorgon märker att han inte längre får data från systemet.

Vad rollpersonerna möter när de når laboratoriet beror på Varningsgraden:

- **Varningsgrad 0:** Alla är helt oförberedda. Forskningsteamet är mitt uppe i sitt arbete, vakterna är inte förvarnade.
- **Varningsgrad 1-2:** Forskningsteamet har förvarnats och är i full färd med att packa ihop och flyttas till annan ort, samtidigt som ett par av dem försöker dra ur spindelkroppen några sista bitar data innan sladden dras ur. Vakterna är alerta.
- **Varningsgrad 3+:** Labbet är övergivet och spindeln flyttad. Inga spår finns av vart de tagit vägen. Dagen efter levereras spindelkroppen anonymt till Koalitionen. Cortical har fått vad de vill och December Dylan vet att om spindelkroppen inte återlämnas kommer de aldrig att sluta leta efter honom.

## Våningar

Laboratoriet består av tre våningar.

**Våning 01** är den översta. Den består av samman-svetsade containrar som byggts om till enkla sovsalar för forskare och vakter samt förråd. Fyra korta korridorer möts i mitten, där rollpersonerna kommer ner ifall de tar vägen genom luckan på ovansidan. Två korridorer har dörrar in till containrarna, de andra leder till en servicelucka respektive en stege ner genom golvet. Båda leder till våning 2; luckan till servicerummet och stegen ner till det centrala, öppna området.

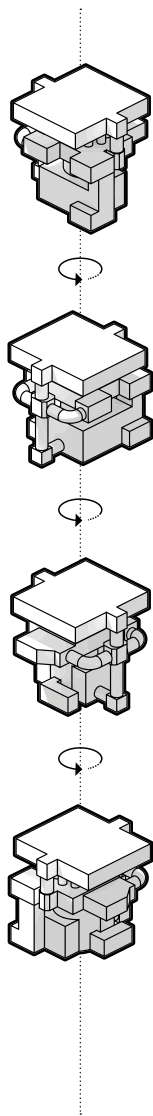
**Våning 02** består av ett centralt utrymme där kedjor och tjocka kablar hänger från taket genom ett stort hål ner till våning 03. Den som står och tittar ner här får en mycket god överblick över den nedre våningen, inklusive spindelkroppen som kedjorna och kablarna leder till. Från den centrala ytan leder dörrar ut till ett litet förråd, ett lite större serverrum samt en trappnedgång som leder nedåt.

Servicerrummet här är knutpunkten för ventilations-systemet som cirkulerar luften och ser till att värme sprids någorlunda jämnt. Lufttrummor leder härifrån till förrådet och serverrummet på samma våning, samt upp till våning 01 och ned till våning 02. Luften pumpas av stora fläktar, som rollpersonerna måste stoppa för att kunna ta sig runt i trummorna.

**Våning 03** är dubbelt så hög som de andra våningarna. Dess prefab-rum är fyllda av mätinstrument och datorer sammankopplade med tjocka kablar. I den centrala cylindermode-modulen hänger spindelkroppen, omgiven av terminaler, sladdar, verktyg och robot-armar fastmonterade i tak och väggar.

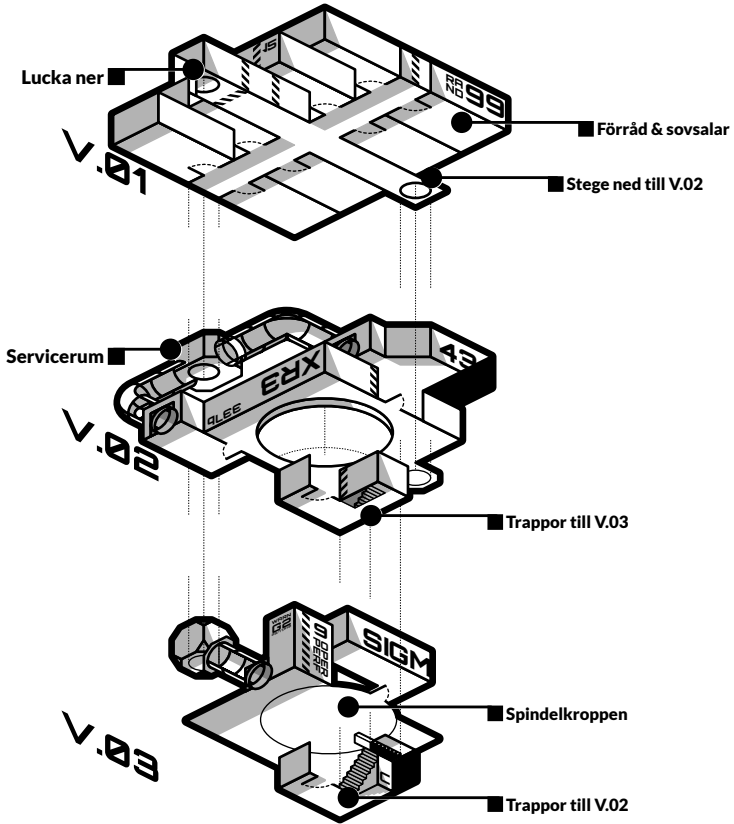
Här finns en torrlagd miniubåt, som användes för att föra in spindelkroppen nerifrån. Golvet i rummet kan öppnas via en irismekanism som styrs från en av konsollerna i rummet.

Luft cirkuleras in i rummet genom en stor fläkt, som är ansluten till samma system av lufttrummor som andra våningens servicerrum.



# LABORATORIET

HEMLIGT OCH GÖMT



## Konfrontation

---

Laboratoriet försvaras av fyra vakter. De är redo att utöva dödligt våld men bara i nödfall. I första hand är deras uppdrag att fördröja och avskräcka inkräktare. De bär gevär med bedövningsammo samt skarpladdade pistoler i hölster.

På plats är sex forskare:

- Andrea Musashi (Projektledare, cybernetik och informatik)
- Grace Wan (Cybernetik)
- Cassie Russeck (Tekniker, Nakatomispion)
- Spiro Razatos (Datorsystem)
- Jonas Kalidas (Cybernetik, säkerhetssystem)
- Boyd Bossler (Datorsystem)

Forskarna kommer inte att göra något motstånd alls.

I samband med deras intrång ner i labbet gör Gorgon ett sista försök att muta rollpersonerna. Via fjärrlänk erbjuder han dem 20 E-krediter var om de fördröjer sin utredning några timmar och låter hans forskare bli klara med sina undersökningar. Mushashi och de andra införstådda med Gorgons reservplaner och kan leverera samma erbjudande.

## Forskarnas arbete och mål

---

Gorgons forskningsteam kommer att lyckas, om rollpersonerna inte hindrar dem.

Spindelkroppens system är komplexa, och Wennstrand har stängt ner det mesta och slagit igång alla skydd han kan. Han kämpar aktivt emot forskarnas försök att bryta sig in i honom. All data som har med Aurora att göra har spärrats eller raderats, så att de inte ska komma åt några statshemligheter.

Forskarnas mål är att förstå systemen som låter Wennstrand existera i spindelkroppen; att avslöja uppladdningens hemlighet. När de uppnått detta drar de sig ur Wennstrand och låter Gorgon lämna tillbaka honom. De rotar inte i några andra hemligheter, men det kan naturligtvis vara illa nog.



## Efterskalv

Hur rollpersonerna hanterar sin uppgift i det här äventyret kan få riktigt långtgående konsekvenser.

### Ambassadören

---

**Räddas innan hans skydd knäcks:** Han är tacksam mot rollpersonerna men missnöjd med hur Stad Ett och Koalitionen skött säkerheten – hans kidnappning borde aldrig ha ägt rum. Han reser hem så snart han kan, men rekommenderar sina överordnade att inte avbryta de diplomatiska kontakterna. Dock bör Aurora sköta sin egen säkerhet framledes.

**Återlämnas efter att skyddet knäckts:** Han är väldigt missnöjd. Han återvänder till Aurora och kommer att rekommendera fortsatt isolationism. Om de absolut ska ha fortsatta kontakter med Stad Ett rekommenderar han att de upprättar en egen ambassad i en byggnad utanför arkologin.

Han förvarnar Koalitionen om vad det är hans kidnappare fick tag på. Därmed kan de förbereda sig inför den kommande teknologiska revolutionen.

**Räddas inte, utan dödas under räddningsförsöket:** Dels kommer Aurora att isolera sig fullständigt, dels skickar de in egna trupper och utredare för att undersöka vad som hänt. Det hela riskerar att urarta snabbt och leda till en utdragen konflikt mellan arkologierna.

## Kidnapparna

---

Dylan kommer att göra sitt bästa för att eliminera dem, på samma sätt som han gjorde med Jones. Detta kan såklart ge bränsle till framtida äventyr. Rollpersonerna kan till exempel anlitas för att leta rätt på en av dem och förmå hen att vittna mot Gorgon. Eller, om de är mer kallhamrade, kan de anlitas av Dylan för att sköta jobbet åt honom. Krediter är trots allt krediter och liv är billiga i Stad Ett.

En annan möjlighet är såklart att rollpersonerna tar fast dem och överlämnar dem till Koalitionen. De sätts då i celler hos Panopticon och kan eventuellt senare utlämnas till Aurora.

## Cortical Systematics och Dylan

---

**Dylan och Gorgon är samma person.** Om rollpersonerna inser detta kan de såklart informera Koalitionen om hans inblandning. Lyckades han få tag i uploading-teknologin har han en extremt stabil maktposition i Cortical Systematics. Då är det troligt att han kommer undan med en mindre smäll på fingrarna. Inte helt ovanligt för mäktiga chefer. Om det behövs kommer han att sälja ut kidnapparna.

**Om Cortical inte fick uploading-teknologin och Dylan försvinner** ur bilden kommer företaget att falla ihop som ett korthus. Dylan satsade allt på ett bräde. Resurser, företagets anseende, allting.

**Får Dylan fortsätta vara chef, och han fick tag i uploadingteknologin,** så kan Cortical Systematics börja genomföra lyckades experiment med uploading inom bara några månader.

# Rollista

**Aaron** *Assistent RGB Hotel*

Fick sin säkerhetsnyckel komprometterad vid besök på Colosseum.

s 173, 178

**Aguilera** *Legosoldat / budbärare*

Var med och genomförde kidnappningen av ambassadören. Gömmer sig i Fristaden efter att ha hört att Jones är död.

s 188, 159

**Anders Söderblom** *Systemutvecklare*

I själva verket en defekt fork som tror den är den "riktige" Anders.

s 125, 90, 131, 137

**Anna-Karin Mårtensson** *Hotelldirektör RGB Hotel*

Huvudsakligen orolig över hotellets rykte.

s 159

**Atun** *Expeditionsmedlem, ende överlevare*

Kan leda RP till Aurora-utposten F12.

s 141, 89, 91, 128, 144

**Aurélié Nakahara** *Säkerhetschef Nakatomi*

Är den som officiellt ger RP uppdraget att utreda mordet på Pelopia.

s 61, 55, 60, 64



**Bengt Ceder** *Ofrivillig lönnmördare*

Styrd av hackaren Bliss. Går under namnet Void.

s 74, 46, 62, 64, 72, 75, 82, 87

**Bliss** *Hacker*

Styr lönnmördaren Void (Bengt Ceder) på uppdrag av Nerina.

s 75, 72, 82, 87

**Caesar II** *Mastermind*

I själva verket en förrymd fork av Pelopia. Är en av de som anlitat Ramiel Hertz för att mörda Pelopia.

s 77, 45, 63, 76, 78, 81, 82, 85, 86, 92

**Channel** *Spanare Theseus*

Theseusmedlem som hittas död på RGB Hotel. Gick under namnet Heffner.

s 198

**Darius Olsson** *Överlevnadsexpert*

Medlem i den konkurrerande expeditionen.

s 101, 99

**December Dylan** *Chef Cortical Systematics*

Ligger bakom kidnappningen av ambassadör Wennstrand. Går under hackeraliaset Gorgon.

s 203, 32, 91, 152, 154, 164, 172, 175, 183, 187, 193, 199, 200, 202, 205, 207, 210, 213

**Echo** *Legosoldat*

Var med och genomförde kidnappningen av ambassadören. Vet att deras uppdragsgivare heter Gorgon.  
s 182, 153, 154, 159, 169, 176, 182, 183, 189, 202

**Ellen** *Student / designer*

Såg Vayra mixtra med Aarons väska på Colosseum.  
s 180, s 178

**Enok Lindbergh-Wallin** *Receptionist RGB Hotel*

Berättar om de gyborg-gängmedlemmar som anföll RGB Hotels lobby.  
s 161

**G. A. Wennstrand** *Ambassadör Aurora-arkologin*

Är i själva verket inhyst i en stor spindelkropp kopplad till en humanoid cybernetisk kropp. Reser med rollpersonerna från Aurora till Stad Ett, blir därefter kidnappad från RGB Hotel av ett gäng anitade av Gorgon.

s 145, 143, 146, 150, 155, 171, 210, 152, 158, 160, 166, 170, 177, 197, 200, 204, 206, 212

**Gorgon** *Mastermind och hacker*

Se December Dylan

**Heffner** *Hotellgäst, Theseusmedlem*

Se Channel

**Jacque** *Samordnare, befälhavare Theseus*

Ledare för den konkurrerande expeditionen för att hitta robotskallens ursprung, leder senare teamet som skulle kidnappa ambassadören, innan Gorgons gäng hann före.

s 100, 196, 99, 102, 120, 127, 147, 172, 197

**Jan Jonsson** *Säkerhetschef RGB Hotel*

Theseussympatisör med spelskulder som betalas genom spioneri åt Nakatomi. Har gett info om hotellets säkssystem till Theseus och Gorgon.

s 163, s 152, s 158, s 171, s 187, s 197, s 200

**Jocasta Öberg** *Styrelsemedlem Nakatomi*

I själva verket en fork av Pelopia, som ska ta över företaget när hon är död.

s 69, 45, 50, 55, 63, 70, 76, 81, 82, 84, 200

**Jones** *Planerare*

Planerade kidnappningen av ambassadören. Har dödats för att inte kunna berätta något.

s 184, 153, 159, 168, 175, 183, 184, 185, 189, 192, 203, 213

**Laban** *Student / dansare*

Ger vittnesmål om att Vayra ljuger.

s 180, 178

**Malka** *Självförsörjande överlevare*

Kan ge rollpersonerna information om andra expeditioner.

s 116

**Mercedes Seppänen** *Legosoldat*

Medlem i den konkurrerande expeditionen.

s 101, 99

**Messer** *Cyberdoc*

Sköter service på Echos cybernetiska arm, och kan ge RP hans adress.

s 181, 169

**Monky Lazar** *Gängmedlem, f.d. Hellhawkz*

Berättar om bakgrunden till anfallet mot lobbyn, och pekar RP mot gängets ledare Vincent.

s 162

**Nerina Millenkamp** *Styrelsemedlem Nakatomi*

Pelopias syster, den person som ska ges skulden för mordet. Har anställt lönnmördaren Void via hackern Bliss.

s 67, 45, 48, 50, 54, 58, 67, 81, 84, 200

**Pelopia Caesar Millenkamp** *VD Nakatomi*

Köpte robotskallen och upptäckte uploading. Anlitar via Ramiel Hertz RP för att mörda hennes muskelsjuka kropp.

s 54, 44, 48, 50, 56, 60, 65, 66, 69, 71, 77, 82, 88, 92, 123, 141

**Ramiel Hertz** *Fixare*

Ger RP uppdraget att mörda Pelopia.

s 47, 46, 63

**Roger Nakahara** *Biolog, forskare*

Medlem i den konkurrerande expeditionen.

s 100, 99

**Roland Bogdanov** *Styrelsemedlem Nakatomi*

Nakatomistyrelsens förstahandsval för att ersätta Pelopia.

s 70, 50

**Rudolf Hildebrandt** *Koalitionsanställd kaptän*

Träffar RP inför deras resa ut i det Gröna. Kan ge tillgång till inspelningar av föregående expeditions enda överlevande.

s 102, 146

**Sara Wagner** Major, chef F12

Sköter RPs kontakt med Aurora. Via henne träffar de ambassadören G. A. Wennstrand.

s 143

**Sarnai** *Mjukvarudesigner*

Pelopias exfru, välgrundat bitter.

s 60, 59

**Satori** *Säkerhetstekniker*

Var med och genomförde kidnappningen av ambassadören. Gömmer sig i sitt bunkerliknande hem efter att ha hört att Jones är död. Vet att deras uppdragsgivare heter Gorgon.

s 192, 153, 159, 168, 176, 189, 190

**Swerki Alexandrov** *Poliskommissarie*

RPs poliskontakt under fallet med den försvunna ambassadören.

s 156

**Tamlin Muhammad** *Styrelsemedlem Nakatomi*

Ambitiös och maktlysen styrelsemedlem i Nakatomi.

s 71, 74, 82, 83, 84, 85, 200

**Traktorstråle** *Hacker*

Fick betalt av Gorgon för att kompromettera Aarons säkerhetsnyckel via Vayra.

s 188, 153, 179

**Vayra** *Student*

Pressades av Traktorstråle att kompromettera Aarons säkerhetsnyckel. Försöker lägga skulden på Ellen.

s 180, 153, 178, 187

**Vincent** *f.d gängledare HellHawkz*

Gömmar sig i Fristaden efter den katastrofala räden på RGB Hotel. Kan ge signalement på Gorgon, som stämmer in på December Dylan.

s 194, 162

**Void** *Lönnmördare*

Se Bengt Ceder.



Den här modulen, inklusive alla illustrationer utom kartorna på s 95, 105, 107 och 112 (se detaljer nedan), är släppt via licensen CC-BY ([creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.sv](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.sv)). Det betyder att du får dela vidare och även modifiera modulen och dess innehåll hur du vill, så länge du anger upphovsman. Det inkluderar kommersiell användning, så du får till exempel ändra i modulen och sedan sälja vidare din version om du vill, eller använda illustrationerna i dina egna projekt. Se licenstexten för detaljer.



Kartan över sverige (s 95) är en modifierad version av "Scandinavia LCC admin map.svg" som finns på Wikimedia och är skapad av användaren Flappiefh. Den är licensierad via licensen CC-BY-SA, vilket betyder att om man använder och gör ändringar i den så måste man använda samma licens när man delar vidare sin ändrade version. Därmed är även kartan i den här boken släppt via samma licens ([creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.sv](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.sv)).

Kartorna över Växsjön (s 105), Dönje kraftverk (s 107) och Ramselesjön (s 112) kommer ursprungligen från OpenStreetMap.org (© OpenStreetMap contributors), exporterade via Maperitive och modifierade i Illustrator. Datan från OpenStreetMap är licensierad via Open Database License (ODbL). Mer information om upphovsrätt och licens för OpenStreetMap finns här: [openstreetmap.org/copyright](https://openstreetmap.org/copyright). ODbL är en "Share Alike"-licens kompatibel med CC-BY-SA, och därför är även dessa kartor släppta via CC-BY-SA.



Den här modulen är granskad och godkänd av Rollspelsverket, ärendenummer RS-110-B/7

# 2008657

## Vem vill leva för evigt, egentligen?

När en högt uppsatt chef jagar odödlighet dras rollpersonerna in i en härva av intriger, mord och artefakter från Det Gröna. Varför vill någon mörda Pelopia Millenkamp? Vilken roll spelar den mystiska robotskallen? Och vad har allt det här att göra med uploading - den mytomspunna teknologi som gör det möjligt att skapa digitala kopior av mänskliga medvetanden?

"Alla kungens hästar, alla kungens män" är den första delen i den stora Rotsystem-kampanjen "Lika bra att sluta drömma", och innehåller:

- Tre matiga äventyr, som hänger ihop i en gemensam större berättelse.
- Ny teknologi: uploading! Information om tekniken och dess samhällspåverkan, samt flera äventyrsfrön.
- Flera nya organisationer, med styrkor, svagheter, agendor, platser och tongivande personer.
- 39 återanvändbara spelldarpersoner utspridda över de tre äventyren. Alla med tips på hur de kan gestaltas, personliga målsättningar och rädslor.
- Illustrationer av Steven Austin - bland annat känd från att ha ritat Judge Dredd-serier till det legendariska brittiska seriemagasinet 2000AD.

```
2263print destiny consciousness/nesting/machine #/ execute()  
evaluate soul().split // every man && every woman == a *  
several mangled bodies found in NULL REFERENCE  
i++ // i-- // i-- // ASSIGN agent  
brain/connect().upload  
progress()
```

ISBN 978-91-639-7372-7



9 789163 973727



**URVERK**  
Speldesign