

STADSBLOCK 1809 ÄR UNDER ATTACK

Ett äventyr till

CYBER M/77

av Mårten Forsmark

UTKAST 1

Innehållsförteckning

<u>Inledande ord</u>	<u>4</u>
<u>Tråkiga legala saker:</u>	<u>4</u>
<u>Regler:</u>	<u>4</u>
<u>Bakgrund</u>	<u>5</u>
<u>Den stora plotten</u>	<u>5</u>
<u>Andra saker som händer</u>	<u>5</u>
<u>Efterlysningen av Cass Taylor</u>	<u>5</u>
<u>Efterlysningen av Song Ling</u>	<u>5</u>
<u>Efterlysningen av M0th3r B04rd</u>	<u>5</u>
<u>Selim Baz är pappa till Kit Pedler</u>	<u>6</u>
<u>Generella tips till SL</u>	<u>6</u>
<u>Äventyret</u>	<u>7</u>
<u>Prolog</u>	<u>7</u>
<u>Scen 1 - Testamentesuppläsning</u>	<u>7</u>
<u>Scen 2 - Vem är egentligen den gamle?</u>	<u>9</u>
<u>Scen 3 - Ett uppdrag</u>	<u>10</u>
<u>Scen 4 - Mötet med Eliza</u>	<u>13</u>
<u>Epilog</u>	<u>14</u>
<u>Appendix A - Spelarkaraktärer</u>	<u>15</u>
<u>Appendix B - Spelledarkaraktärer</u>	<u>31</u>
<u>Appendix C - Handouts</u>	<u>33</u>

Inledande ord

Tråkiga legala saker:

Detta äventyr får spridas fritt så att andra kan spela det. Konstruktören avsäger sig dock allt ansvar för äventyret om det förändras på något sätt. Alla personer som förekommer i detta äventyr är helt fiktiva och har inga verkliga motsvarigheter. Alla faktiska liknelser med levande och döda personer är helt oavsiktliga. En del namn har lånats från riktiga personer eller artificiella intelligenser, men detta är tänkt som en hommage och det finns ingen övrig koppling till de verkliga personerna.

Bilderna i detta scenario är ritade av mig själv eller är hämtade från artbreeder.com eller unsplash.com och får användas fritt. Det enda undantaget är kartan över forskningskontoret med som är ritade av 2minutetabletop och används enligt en Attribution-NonCommercial 4.0 International License. Kartan är modifierad av mig med olika filter och färgändringar för att verka mer cyberpunk.

Spelvärlden som Cyber M/77 utspelar sig i är dystopisk, med stora klasskillnader och framställer underklassen som kriminella och företag som korrupta kapitaliska maskiner. Dessa är på intet sätt mina egna åsikter utan en återspeglning av cyberpunk som genre och hur samhället i spelvärlden ser ut. Jag har använt en hel del tabeller från gamla Neotech 2 för att slumpa fram bakgrunder, kontakter, fiender och annat för att skapa mer levande karaktärer och knyta in dem i handlingen.

Regler:

CYBER M/77 har rätt enkla regler som till stor del baserar sig på BRP och att man slår en T100 mot ett färdighetsvärde. För de spelare som inte har läst reglerna till CYBER M/77 kommer jag att bifoga en pdf-fil med sidorna 14-19 av grundreglerna som täcker in alla regler kring färdigheter, strid, skador och läkande av skador.

Bakgrund

Den stora plotten

Under många, många år har “den gamle” ägt kvarteret vid namn stadsblock 1809. Stadsblock 1809 var inte ett flott ställe, tvärtom, det var nedgången, fattigt och på de lägre nivåerna av staden, närmast smogen. Det som gjorde det så speciellt var att det var neutralt. Inga megakorps, eller kriminella gäng. Kvarteret styrdes av “den gamle” och i respekt för honom höll sig alla andra undan. För ungefär två veckor sedan insjuknade “den gamle” i descolada-viruset. Redan från början såg det illa ut och när det blev uppenbart att han inte skulle överleva började gängen och megakorpsen att dyka upp i området. Alla ville de ha området för sina egna syften. Majoriteten av de boende i stadsblock 1809 hade sökt sig dit för att undkomma gängen eller megakorpsen, började få panik. Var den sista neutrala fristaden på väg att falla? Ett rykte började dyka upp på nätverken om att den gamle hade en arvinge och hoppet för många av de boende var att denne skulle ta upp facklan och driva stadsblock 1809 i samma anda. Det är därför många har samlats vid “den gamles” begravning och uppläsningen av hans testamente.

Det de flesta inte vet är att “den gamle” inte har någon arvinge i den vanliga bemärkelsen. “Den gamle” eller John Minsky som han egentligen hette var en ledande forskare inom artificiell intelligens (AI). Minsky’s främsta skapelse var Eliza, en AI så kraftfull att den kunde ta sig igenom den starkaste krypteringen och lista ut allas mörkaste hemligheter. Minsky som aldrig gillat att vara en av megakorpsens lakejer såg sin chans. Han använde Eliza för att bryta sig fri från megakorpsens bojor och bygga sig ett neutralt område, en fristad där människor kunde leva utan megakorpsens förtryck. Megakorpsen kunde inget göra för Minsky visste deras hemligheter och det var som ett damoklessvärd ovanför deras huvuden. Började de göra anspråk på stadsblock 1809 så skulle Minsky och Eliza avslöja det de så gärna ville dölja.

När Minsky i sitt testamente talar om sitt barn så menar han Eliza. Tyvärr så är det inte möjligt för en AI att ärva egendom och Eliza kan inte själv driva stadsblock 1809. Eliza, som även kallar sig för E-day eller Wild Rose, har därför via bulvaner hyrt ett flertal gäng för att kontrollera stadsblocket och försöka driva bort megakorpsen. Tyvärr kommer invånarna i kläm, men för Eliza är det viktigaste att hålla hennes skapares dröm vid liv, ett område fritt från megakorpsen.

Gängen är inte så effektiva med att bekämpa megakorpsen som Eliza hoppats. Spelarkaraktärerna blir kontaktade av Eliza under aliaset Wild Rose för att få hjälp att skydda stadsblock 1809 och rädda det från megakorpsen.

Andra saker som händer

Utöver det som händer med stadsblock 1809 och Eliza finns det några andra saker som sker i bakgrunden av detta scenario. Eftersom stadsblock 1809 är ett ställe dit många söker sig till för att resten av världen ska glömma bort dem handlar det till stor del att det är deras förflutna som kommer ikapp dem.

Efterlysningen av Cass Taylor

Cass är efterlyst av polisen och JFS Biotech för vållande till annans död i samband med att en av företagets direktörer dog på operationsbordet. Blodprover som togs visade att Cass var ordentligt hög på knark och om Cass blir infångad och identifierad så blir det troligtvis ett långt fängelsestraff.

Efterlysningen av Song Ling

Efter att ha jobbat som lönnmördare under många år så beslutade 14K-triaden för att “pensionera” Song Ling för fem år sedan. De har sålt all information de har Song Ling till de som är intresserade av att hämnas någon oförrätt, vilket lett till att bland annat andra triader, yakuzan och italienska maffian har satt ett pris på hans huvud. Den som kan visa upp Song Lings döda kropp inför sina chefer kan förvänta sig en avsevärd belöning.

Efterlysningen av M0th3r B04rd

Susan Mitnick är inte efterlyst under sitt riktiga namn utan bara under sitt hacker-alias M0th3r B04rd. Hon stal en hel del hemligheter från JFC Technologies och fick dem att framstå i dåligt dager när de inte lyckades fånga henne. För dem handlar det om att uppehålla fasaden av att JFC är ett osårbart megaföretag genom att se till att hon inte kommer undan. De letar regelbundet efter hennes hacker-signatur i nätverken med hjälp av sin AI Parry och de gör sitt bästa för att avslöja hennes verkliga identitet.

Selim Baz är pappa till Kit Pedler

Selim är Kit Pedler's biologiska pappa utan att Kit känner till det. Selim finansierar i hemlighet Kit utbildning efter att Kit's mamma har dött, men Kit har förstått att det troligtvis är hans pappa som ordnat det hela och försöker att lista ut vem det kan tänkas vara.

Generella tips till SL

Eftersom det troligtvis kommer att vara en hel del spelare på SävCon XXII som inte har spelat CYBER M/77 tidigare kan det vara bra att kortfattat informera spelarna om reglerna och vad cyberpunk är för en genre. Jag brukar säga något i stil med

“Cyberpunk är en genre av science fiction som utspelar sig i en dystopisk futuristisk miljö och fokuserar på en kombination av underklass och högteknologi, såsom artificiell intelligens och cybernetiska implantat, jämsides med samhällelig kollaps, och kapitalistisk dystopi.”

Äventyret

Prolog

Spelarna behöver en kort introduktion till spelvärlden, cyberpunk och vad som har hänt i stadsblock 1809 den senaste tiden. Är du oförberedd eller låg på kreativitet så kan du bara läsa foldertexten och besvara lite enkla frågor.

Scen 1 - Testamentesuppläsning

Den gamles advokat har hört av sig till karaktärerna och har bjudit in dem till den gamles testamentesuppläsning. Låt dem få börja scenariot i advokatens väntrum och ge dem en kort möjlighet att presentera sina rollpersoner och sitt utseende. När de har fått lära känna vilka alla de andra är så kommer en sekreterare och släpper in dem till Seymour Paperts konor. Han är rätt van vid testamentesuppläsningar och börjar monotont läsa upp en text som han säkert har läst tusentals gånger.

Kära närvarande,

Jag välkomnar er alla till denna viktiga och betydelsefulla stund av testamentesuppläsning. Mitt namn är Seymour Papert, och jag kommer att agera som er juridiska rådgivare och säkerställa att denna process genomförs på ett rättvist och rättsligt korrekt sätt.

Jag förstår att detta kan vara en känslomässigt laddad tid för er alla, och jag vill betona att jag är här för att bistå och underlätta denna process. Mitt främsta mål är att säkerställa att den avlidnes sista vilja respekteras och genomförs i enlighet med lagens bestämmelser.

Under denna uppläsning kommer jag att observera hologrammets uppläsning av testamentet och bekräfta dess äkthet. Om några juridiska termer eller uttryck inte är tydliga för er, tveka inte att be mig eller hologrammet om förklaring. Det är viktigt att ni alla förstår vad testamentet innebär och vilka konsekvenser det kan ha.

Jag vill också påminna er om att denna uppläsning är en möjlighet för er att få svar på eventuella frågor eller tvivel som ni kan ha. Jag finns här för att erbjuda rättsligt råd och vägledning genom hela processen.

Sist men inte minst, låt oss alla försöka hålla en respektfull och samarbetsvillig atmosfär här idag. Om några tvister eller invändningar uppstår, kommer jag att hantera dem enligt gällande lagstiftning och försöka finna en lösning som är rättvis och tillfredsställande för alla parter.

Tack för er närvaro och förtroende. Låt oss nu lyssna till den avlidnes sista vilja och se till att den respekteras på bästa möjliga sätt.

Tack.

Efter det så placerar Seymour Papert en hologramprojektor på bordet och en holografisk kopia av den gamle dyker upp.



Vad glad jag är över att se er här samlade. Ni kanske inte ser det själva, men ni är verkligen stöttepelarna som får stadsblock 1809 att fungera. Tyvärr är jag död nu och kan inte längre skydda området och jag är rädd för vad som kommer att hända. 1809 behöver någon ny som plockar upp facklan och ser till att vår fristad fortsätter att vara fri. Det finns i mina ögon bara en person som kan göra detta, min dotter Eliza. Ni behöver finna Eliza, övertala henne att med hjälp av denna elektronisk nyckel ta över styret av stadsblock 1809. Hon vet vad hon ska göra med nyckeln. Jag var aldrig en rik man, men om ni gör detta för mig är min advokat berättigad att ge er 5000 krediter var från mitt dödsbo.

Det är ett interaktivt hologram så karaktärerna kan föra en konversation med hologrammet som svarar så gott den kan. Det vet dock inte så mycket men svarar så gott det kan. Nyckelpunkterna i det den säger är att:

- Den gamle har en dotter, Eliza som kan ta över 1809.
- Rollpersonerna får 5000 krediter om de hittar Eliza, övertalar henne att vaka över 1809 och ger henne en elektronisk nyckel.
- Hologrammet har inte så mycket information inprogrammerat, mest bara en approximering av den gamles personlighet. När den inte vet så använder hologrammet en simplistisk AI för att försöka gissa sig till rätt svar och det blir inte alltid rätt. Det är t.ex. därför som hologrammet säger att Eliza är hans dotter och inte hans skapelse.

Scen 2 - Vem är egentligen den gamle?

Låt spelarna få utreda vem den gamle var för att försöka finna Eliza. Inget är särskilt hårt styrt, men spelarna har en del kontakter som de kan fråga och det går också att försöka leta igenom den gamles lägenhet efter ledtrådar. Inget är hårt rälsat här, men några troliga platser finns listade för att underlätta för spelledare.

Fråga hologrammet:

Hologrammet vet inte så mycket. Den enda egentliga informationen som de kan få fram som är tillförlitlig är den gamles förnamn John.

Seymore Papert (advokaten):

Advokaten har inte så mycket koll på den gamle, men vet tack vare de juridiska dokumenten att hans riktiga namn är John Minsky och att det i officiella papper finns någon födelseattest där John Minsky är fadern.

Den gamles lägenhet:

Om de på något sätt lyckas ta sig in i den gamles lägenhet så kan de hitta en bunt med ledtrådar. Ett gammalt passerkort till JFS under namnet John Minsky. En livslång samling av en vetenskaplig tidskrift som heter ACM (Association for Computing Machinery) som verkar ha datavetenskapligt innehåll. Ett foto på den gamle som ung, iklädd en vit labbrock, där han skakar hand med VD:n för JFS.

Nätverken:

Det som går att få fram på nätverken om man söker på namnet John Minsky är att han var en framstående forskare inom AI-området på JFS, men att det tydligen blev en rättstvist mellan JFS och Minsky. Rättstvist lades plötsligt ned och John Minsky försvann från rampljuset, vilket råkar stämma överens med det datum som stadsblock 1809 plötsligt hamnade under den gamles kontroll.

Kontakter:

Genom att utnyttja lite kontakter och göra lite överenskommelser kan de få fram följande information.

- Den gamle heter egentligen John Minsky
- Officiellt har inte John Minsky en dotter och det finns ingen i stadsblock 1809 som heter Eliza.
- John Minsky var en ledande forskare på megakorpen JFS
- JFS och John Minsky var oense om något vilket ledde till att han lämnade företaget.
- John Minsky's specialområde var AI-forskning

Hittar de på andra kreativa lösningar för att hitta information så är det upp till SL att avgöra vad de får fram. Oavsett hur mycket information de får fram väcker deras undersökning Elizas intresse. Hon vill undersöka dem närmare och få deras hjälp med att stoppa megakorpen. Eliza kontaktar dem över nätverken under aliaset Wild Rose och ger dem ett erbjudande. Om de går med på att göra ett uppdrag åt henne så lovar hon att ge dem information om vem Eliza är och var hon befinner sig. Scenariot är upplagt kring att de ska acceptera detta erbjudande, men om de tackar nej finns alternativ.

De kommer då att bli kontaktade av triaden 14K. De vet att den gamle dött och att det finns en kraftfull AI där eftersom de blivit utpressade av Eliza att hålla sig borta från området. De vet också att utan den gamle kan inte denna AI ta större beslut själv och de ser möjlighet att göra 1809 till sitt område. Om de kan sabotera för konkurrenten JFS, utan att själv bli öppet inblandade, kan de i lugn och ro söka efter den elektroniska nyckeln för att styra Eliza. De berättar inte så mycket för spelarkaraktärerna utan vill ge dem ett uppdrag med så lite information som möjligt. De är inte lika snälla som Wild Rose utan hotar med att döda spelarkaraktärerna och jämna hela 1809 med marken om de inte bryter sig in och saboterar för JFS (samma uppdrag som Wild Rose ville ge dem). De kan då ändra sig och göra uppdraget och förstöra datorcentralen eller fly för sina liv från Triaderna. Det är bara att fritt improvisera en flykt från 1809, men att fly kommer att bli svårt för det finns egentligen ingen säker plats kvar. Stadsblock 1809 är trots allt den sista fristaden.

Scen 3 - Ett uppdrag

De får i uppdrag från Wild Rose att bryta sig in i en byggnad som megakorpen bevakar och förstöra datorcentralen som finns där. Wild Rose säger att syftet med attacken är att störa samordningscentralen JFS har i området, men det egentliga syftet är att fysiskt stoppa den cyberattack som JFS med deras AI Parry håller på att utföra mot Eliza.

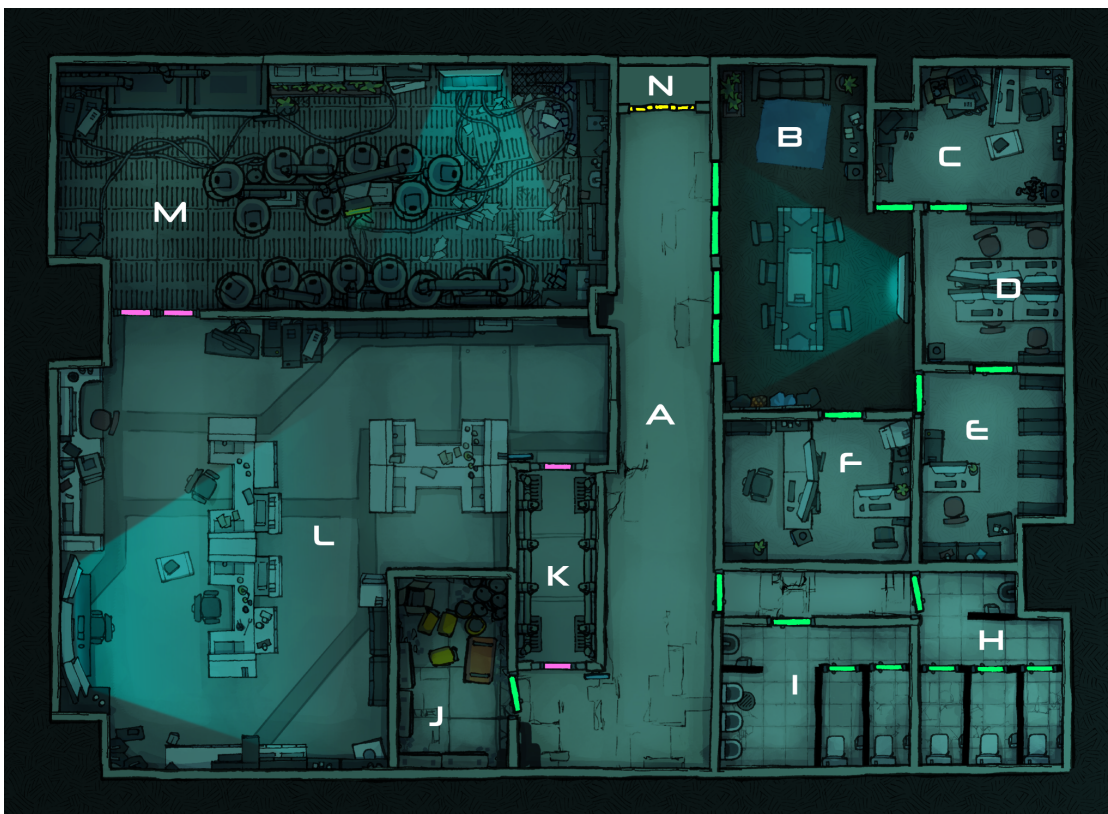
Instruktionerna som rollpersonerna får från Wild Rose är att de ska först slå ut nätverkspunkten i området för att förhindra att de bara flyttar all kommunikation till en annan datorcentral och sedan snabbt ta sig in i byggnaden och förstöra den datorcentral som JFS använder. Att slå ut en nätverkspunkt är inte tänkt att vara särskilt svårt, det är bara en stor mast som det går att kapa elen till eller hacka på något sätt. Ett enkelt sätt skulle vara att skaffa fram en mindre sprängladdning via någon kontakt och helt enkelt spränga tornet. Eftersom detta är ett konventsscenario är det inte tänkt att vara en stor del som tar upp mycket tid. Ifall ni har en mer obegränsad tidsplan så kan man göra det till ett större hinder. Det är mer storymässigt tänkt att göra så att de inte kan kommunicera med någon via nätverken, i synnerhet Wild Rose, så de måste fatta alla beslut själv i grupp.

När de väl förstört nätverkspunkten så är det dags för att försöka göra jobbet med att sabotera själva datorcentralen. Det finns lite olika angreppssätt på hur man kan göra detta och jag tänkte kortfattat dra de kanske vanligaste sätten och vad det innebär.

Guns Blazing - Eftersom vakterna inte kan kalla på förstärkning sparkar de bara upp dörren med dragna vapen. Detta kommer att varna säkerhetsvakterna som då beväpnar sig med tyngre vapen och kommer att skjuta tillbaka.

Bluffa - De försöker prata sig till att få tillträde till byggnaden. Det finns ingen nätverkspunkt så det går inte att verifiera deras identitet, förutom genom att titta på DNA-kodade ID-handlingar. Detta kräver att de har skaffat förfälskade ID-handlingar och slår ett slag mot Övertyga som än bättre än kontorschefens Genomskåda.

Smyga - Detta kräver att de med Teknik kopplar upp sig med en nätverkssladd och loopar säkerhetskamrorna. När det är gjort får de slå Götta mot vakternas Iakttagelseförmåga för att undgå att bli upptäckta.



Gula dörrar:

Väldigt enkel access för att ta sig in i hissen.

Karaktärer med 50% eller högre lyckas automatiskt med att hacka ögonblickligen.

Gröna dörrar:

Enkel access för att ta sig in i områden med låg säkerhet.

Karaktärer med 50% eller högre lyckas automatiskt med att hacka den om de inte har tidspress.

Under tidspress får de slå ett omodifierat teknik-slag.

Rosa dörrar:

Avancerad access för att ta sig in i områden med hög säkerhet.

Svårt att hacka. Om de har gott om tid kan de hacka den med ett teknik-slag med en -25% modifikation.

Under tidspress får de slå ett teknik med en -50% modifikation.

A. Korridor

Detta är en tråkig och rätt intetsägande korridor. Det finns lite billig digital konst på väggarna, och väldigt få ställen att söka skydd om det skulle uppstå någon form av skottlossning.

B. Konferensrum

Detta är ett konferensrum där det finns en stor skärm som lyser upp rummet. Om rollpersonerna tar denna vägen finns en möjlighet att bli upptäckta även om de varit diskreta med att ta sig in. Dörren från säkerhetscentralen kan t.ex. plötsligt öppnas upp, eftersom kontorets kaffemaskin står i konferensrummet (bredvid dörren till säkerhetsrummet) och det är många som går dit för att ta sig en kopp kaffe oavsett tid på dygnet.

C. Kontor

Detta är ett ytterst vanligt kontor. Inget spännande här.

D. Kontor

Detta är ett ytterst vanligt kontor. Det enda spännande här är att det finns ett grönt passerkort på ett skrivbord här.

E. Mark V. Shaney's kontor

Detta är chefen för anläggningen, Mark V. Shaney's rum. Det är ingen i rummet. Det är lyxigt inrett, med lädermöbler och senaste inom trender och hårdvaran. För den observante så står det en varm kaffekopp på bordet, vilket indikerar att personen väldigt nyligen var i rummet. Letar man i lådorna här kan man hitta två mjukvarukapslar som Susan skulle kunna stoppa i sin dataport för att få nya färdigheter. Som SL välj eller slumpa av följande

1. Idol 500 (ger Skapa till värde 50 vid Skådespel, Sång, Dans och Musik)
2. Soldatträning (ger Avståndsvapen 50, Fordon 30, Teknik 30 och Överlevnad 30)
3. Nudelkock (Kan nu göra grymt bra nudlar och får PER 9)
4. Förhandlare (Du kan nu japanska felfritt och får Övertala till värde 50 vid förhandlingar)
5. Poker Champ (Du kan nu spela poker bra och har oddsen för att vinna med olika kortkombinationer)
6. Massör (Du kan nu utföra himmelsk massage)

F. Säkerhetscentralen

Det är här säkerheten för kontoret sköts. Det sitter alltid två beväpnade vakter här inne som övervakar kontorets säkerhetskameror. Eftersom nätverkspunkten är nere kan de inte kalla på förstärkning, de kan dock fortfarande se med säkerhetskamerorna och aktivera giftgasen i luftslussen. Om rollpersonerna går in *Guns Blazing* eller bli påkomna på något sätt kommer så kommer vakterna att beväpna sig med tyngre vapen och försvara kontoret. Förutom säkerhetskameror finns här också ett grönt passerchip, en första hjälpen-väska med Desatropin och en knapp för att utlösa V3-fällan i luftslussen.

H. Damtoaletten

Detta är en typisk damtoalett. Här gömmer sig Mark Shaney (som har ett rosa nyckelkort) för att knarka lite designerdroger. Om det utbryter skottlossning eller annat tumult kommer han att fortsätta att gömma sig där. Om de försöker bluffa sig in så kommer han att komma ut för att möta dem när han hör att de har besökare.

I. Herrtoaletten

Detta är en typisk herrtoalett med tre pissoarer, två toalettbås och ett tvättfat.

J. Städskrubb / Förrådsrum

Detta är en väldigt typisk städskrubb, där en städrobot står och laddar sig i ett eluttag. Det som är märkvärdigt med detta rum är att väggen in till datorlabbet (L) är väldigt tunn. Rollpersoner som är observanta eller letar efter en svaghet i säkerheten kan upptäcka detta. Att hugga ned den tunna väggen med ett tillhygge är relativt enkelt men inte särskilt tyst.

K. Luftsluss in till det mer säkra området.

Detta är en kvarleva från när JFS bedrev biologisk forskning på det här kontoret. Den har nu blivit omvandlad till en säkerhetsåtgärd. Det är en luftsluss så det går bara att ha en av dörrarna öppna åt gången och det krävs det säkrare rosa passerchipet för att ta sig igenom. Säkerhetsvakterna har en säkerhetskamera där inne och kan vid behov fylla luftslussen med den dödliga VX3-gasen. VX3 är ett nervgift och ger 3 KP skada/runda, tills man får motgiftet Desatropin injicerat med en spruta i hjärtat. Inne i luftslussen så finns en intercom så att man kan påkalla säkerhetsvakten inne i laboratoriets uppmärksamhet och i nödfall bli insläppt av honom.

L. Datorlaboratoriet där all forskning bedrivs.

I det här rummet sitter IT4-1 forskare som jobbar med att förbättra Parrys kod samt en säkerhetsvakt som har ett rosa passerchip. Denna säkerhetsvakt har inte någon kommunikation med de andra vakterna eftersom nätverksnoden är nere. Han kan inte heller se alla säkerhetskameror utan bara den som är monterad inne i luftslussen. Just innanför dörren från luftslussen finns en första hjälpen-väska med desatropin. Forskarna är rätt passiva och svarar endast med korta svar om rollpersonerna tilltalar dem. Känner de sig hotade kommer de inte göra något som försätter dem i fara.

M. Serverrummet

Detta är ett stort serverrum med den senaste hårdvaran. Till och med en del så pass ny spelarkaraktärerna har inte ens hört talas om den. I borte änden av rummet finns ett gränssnitt för att kommunicera med AI:n Parry som lever på dessa servrar. Se **Mötet med Parry** nedan för vad som händer när de kommer in.

N. Hiss

Detta är en helt vanlig hiss för att ta sig upp och ned i kontorsbyggnaden. Inte med särskilt hög säkerhet, men tillräckligt för att man inte av misstag ska råka åka till fel våning.

Mötet med Parry:

När Parry märker att hans koppling till nätverket är bruten och att rollpersonerna har brutit sig in i serverrummet så drar han slutsatsen att det är Eliza som ligger bakom (oavsett om det är Triaderna eller Wild Rose som skickat dem). Parry tar tillfället att försöka kommunicera med rollpersonerna i ett försök att manipulera dem till sin sida.

Parry som är en AI beräknar att de bästa oddsen att få sin vilja igenom är att berätta sanningen så det gör han. Han berättar att Eliza är en AI som John Minsky skapat. Minsky har använt Elizas överlägsna förmåga att knäcka kryptering för att bryta sig in i megakorpsens hemligaste databaser, stjäla information och utpressa dem till att låta honom kontrollera 1809 som en neutral fristad. Parry kämpar bara med att försöka sätta stopp för denna utpressning. Nu när John Minsky är död så är det oklart vem som har kontroll-nyckeln för att kontrollera Eliza och Parry vill bara se till att den hamnar i "rätt" händer och att ingen ger Eliza fria händer i sitt agerande. Parry säger att JFS erbjuder en halv miljon krediter i hittelön för kontroll-nyckeln. Om de nämner något om Wild Rose eller E-Day så är Parry snabb med att berätta att det är kända alias för Eliza.

Detta borde få karaktärerna att inse att den elektroniska nyckeln de har i sin ägo är kontroll-nyckeln för att styra Eliza. De behöver dock vara i samma rum som Eliza för att använda den. Det skulle gå att sälja nyckeln till JFS, Triaden eller någon annan, eller att själva bestämma den agenda som Eliza ska ha. Det är också fullt möjligt att använda den för att släppa lös Eliza och låta henne själv fatta beslut efter bästa förmåga. Det val de gör kommer att ha konsekvenser för Stadsblock 1809 och till viss del maktbalansen i denna sektorn.

Om karaktärerna väljer att sabotera datorcentralen kommer den AI som heter Parry att dö (eller åtminstone behöva återställas från en äldre backup och få ny hårdvara, vilket kommer att ta tid). Detta gör i praktiken ingen större skillnad i den övergripande handlingen i scenariot.

Scen 4 - Mötet med Eliza

Hur som helst behöver de ta sig ut från byggnaden till säkerhet och så fort de gjort detta och hamnat i ett område med nätverkstäckning kommer de att bli kontaktade av tre olika fraktioner som har listat ut att de har den elektroniska nyckeln. De har fått reda på detta eftersom advokaten Seymour Papert har bokfört i sitt arkiv att de fått en elektronisk nyckel vid testamentetsuppläsningen. Alla dessa tre fraktioner har såklart hackat advokatbyrån för att se om det finns några ledtrådar kring var kontrollnyckeln finns. De tre fraktionerna är.



Eliza

De blir uppringda av Wild Rose som blir imponerad över att de har genomfört uppdraget. Som betalning avslöjar hon rätt snabbt att hon använder många namn såsom Wild Rose, E-Day eller Doktorn, men egentligen så är hon Eliza, en rätt mäktig AI. Hon avslöjar att hon finns i en säkerhetsbunker under "den gamles" hus i den centrala delen av 1809. Hon har kodat om säkerhetsdörrarna till bunkern för att öppnas av deras DNA-profiler. Eliza hoppas att de är villiga att hjälpa henne se till att stadsblock 1809 förblir en fristad. De kan antingen göra detta genom att låta henne fatta egna logiska beslut eller genom att de själva tar över kontrollen och fattar större beslut åt henne.

JFS

De blir uppringda av Doktor Sbaitso, en gång i tiden en forskningsassistent till Minsky, och skaparen av Parry. Han är villig att ge dem en kompensation på en halv miljon krediter, samt att alla brott de begått stryks ur alla register i utbyte mot kontroll-nyckeln. De tänker ändra Eliza's direktiv så att hon upphör med all utpressning och JFS kan annektera 1809 som en lojal del av JFS. Spelarkarakärerna kommer att få ett säkert liv i lyx men på bekostnad av alla andra som bor i stadsblock 1809.



14K Triaden

De blir uppringda av Hiyori Momose, ledaren för 14K triaden. Hon har ett erbjudande till dem. Hon är villig att matcha vilket annat erbjudande som de fått för att ge dem kontroll-nyckeln. Dessutom är hon villig att erbjuda dem ett boende i den väldigt exklusiva molnstaden, där de kan leva lyxigt och tryggt resten av livet. De tänker att ändra Elizas direktiv så att hon fortsätter att utpressa megakorparna så att 1809 blir en frizon där Triaden kan agera exakt hur de vill utan rädsla för återverkningar. Spelarkarakärerna kommer att få ett säkert liv i lyx men på bekostnad av alla andra som bor i stadsblock 1809.

Både Triaden och JFS kräver ett rätt omedelbart svar på deras erbjudande, om de inte svarar kommer de att ses som fiender och bli beskjutna när de upptäcks.

Låt spelarkaraktärerna diskutera lite med varandra vad som kommer att bli den bästa lösningen. Vad den än väljer kommer någon grupp att försöka anfalla karaktärerna när de är på väg mot Eliza. Tänker de ge nyckeln till JFS blir de anfallna av Triaden, Tänker de ge nyckeln till Triaden kommer de att bli anfallna av JFS och om de tänker behålla nyckeln själva eller släppa lös Eliza så kommer de att bli anfallna av både JFS och Triaderna (men de kommer också att anfalla varandra).

När spelarkaraktärerna väl har gjort sitt val så behöver de planera hur de ska ta sig tryggt in till centrala delen av stadsblock 1809 på ett säkert sätt. För de behöver ta sig till Eliza, låsa upp säkerhetsdörren med sina DNA-profiler och använda kontrollnyckeln för att ändra Elizas programmering till att matcha det val de tagit kring stadsblock 1809s framtid. Här får man improvisera en lämplig actionscen som både passar de val spelarkaraktärerna tagit för att ta sig fram säkert och den speltid som finns kvar av scenariot. Tanken är att när de väl är inne i bunkern så är den väl bepannsad och de kan känna sig väldigt trygga.

Epilog

Om spelarna lyckas ta sig fram till Eliza eller inte och vem som i slutändan har makten över Eliza ger väldigt olika framtider med vad som händer med 1809. Det är upp till dig som spelare att sammanfatta detta på ett lämpligt sätt i en epilog. Jag sammanfattar i stora drag vad jag har för tankar kring vad som kan hända.

Vad händer med spelarkaraktärerna?

A. Spelarkaraktärerna dör:

Spelarna dör och kommer snart alla försvinna i glömskan. Vem som har besitter över kontrollnyckeln blir helt upp till spelaren, men det kommer att vara någon av alternativ 1, 2 eller 3.

B. Spelarkaraktärerna säljer kontrollnyckeln:

Spelarna säljer kontrollnyckeln, får massvis med krediter och lever ett tryggt och säkert lyxliv i Molnstad. Detta liv är dock på bekostnad av stadsblock 1809. Befolkningen där kommer att lida under förtryck och alla pengar i världen dövar inte det dåliga samvetet fullt ut. Möjliga alternativ är 1, 2 eller 3.

C. Spelarkaraktärerna överlever och behåller kontrollnyckeln:

Spelarna faller inte för frestelsen utan sätter stadsblock 1809s behov framför sina egna. De kan kvittera ut de ursprungliga 5000 krediterna, vilket är lite extra pengar i kassan, men inget som förändrar deras livssituation på det stora hela.

Vad händer med stadsblock 1809?

1. Kontrollnyckeln försvinner eller förstörs:

Ingen kan längre ändra Elizas direktiv och allt eftersom kommer Elizas makt att minska och stadsblock 1809 är dömd att dö en utdragen död där megakorpen JFS till sist kommer att ta kontrollen över området.

2. JFS kontrollerar Eliza:

JFS tar kontrollen över Eliza och stadsblock 1809. Eliza's utpressning upphör. Det finns ingen fristad längre och alla som är efterlysta av Megakorps kommer att bli arresterade. Den resterande befolkningen i stadsblock 1809 tvingas leva under slavlika förhållande och arbeta dagligen meningslösa sysslor i megakorpsens maskineri.

3. 14K triaden kontrollerar Eliza:

Triaden tar kontrollen över stadsblock 1809 och utpressningen av JFS. De kan skapa sig en egen fristad där de kontrollerar allt utan återverkningar för deras handlande. Det blir en plats av anarki, utan regler där de starka styr över de svaga. Den solidariska stämningen som fanns i 1809 är död för alltid och allt kan köpas för krediter.

4. Eliza släpps fri att fatta sina egna beslut:

Eliza tar över stadsblock 1809 och gör allt i sin makt för att se till att varken triaden eller megakorpsen tar över området. Eliza är logisk och det enda sättet att se till att det inte finns några förrädare är att se till att allt övervakas. Stadsblock 1809 förvandlas till ett storebrorsamhälle där Eliza övervakar allt som sker in i minsta detalj. Minsta avvikelser från de regler som satts upp, vare sig det är nedskräpning eller störande av ordningen genom att skratta på allmän plats, döms omedelbart till döden. Allt för att se till att megakorpsen och Triaderna inte tar över.

5. Spelarkaraktärerna tar själva över makten i 1809:

Spelarna tar över efter "den gamle" som de som ser till att stadsblock 1809 rullar på som tidigare. Det är ett slitigt och otacksamt jobb som inte gör dem särskilt rika. Belöningen är dock att se hur glada och nöjda invånarna är. Den sista fristaden, stadsblock 1809, lever vidare.

Appendix A - Spelarkaraktärer

Namn: Kit Pedler
Ålder: 21 år
Nationalitet: Amerikan
Yrke: Student (Fixare)
Civilstånd: Singel

Alias: Crypto

Livshistoria:

Trots att det bara var du och din mamma så växte upp i ett väldigt tryggt hem. Din mamma Emma drev en fristående diversebutik i ett bostadsområde där många korp-anställda bodde. Du lärde dig i unga år hur man köpslår och hur man tjänar pengar på att göra affärer.

Under din uppväxt vägrade din mamma att tala om för dig vem din pappa var. Du kunde dock läsa mellan raderna att hon alltid älskat honom, men i megastadens hårda liv så är inte kärlek tillräckligt. Den enda ledtråden du har till din far är ett armbandsur i guld som din mamma påstod var hans.

Din mamma hade höga förhoppningar på dig och hoppades att du en dag skulle kunna göra en karriär och kanske få ett drägligt liv som en välbetald anställd på en megakorp. Du ville alltid göra din mamma stolt och kämpade hårt i skolan för att en dag kunna göra karriär. Din mamma dog dock förra året i en sjukdom och fick aldrig se drömmen gå i uppfyllelse.

Du kämpade ett tag ensam, men insåg snabbt att det är tufft att vara ensam. Som en blixtnöjs från klar himmel lyckades du få ett stipendium för att plugga handel. I det ingick en bostad i det inte så glamorösa stadsblock 1809 och en betald utbildning vid Enron universitetet. Det var lite för mycket av en slump så du är säkert på att det är din pappa som arrangerat det.

Du pluggar nu hårt för att dra så mycket nytta av denna gratis utbildning. Det är dock tufft att få pengarna att räcka till så du utnyttjar din förmåga att skaffa kontakter och jobbar som fixare, dvs köper och säljer saker som är svåra att få tag i. Du har verkligen börjat uppskatta stadsblock 1809 efter att du flyttat dit, det är nog den enda platsen där varken korpar eller kriminella gäng har någon makt. Folk tar hand om varandra här och "den gamle" som styr ser till att alla är trygga.

Personlighet:

Du har lärt dig att för att lyckas i affärer behöver man vara glad, positiv och alltid verka vara intresserad av vad den andra parten säger. Detta har börjat genomsyra den personlighet du visar utåt.

Hemlighet:

Du vet att din pappa ligger bakom ditt stipendium och letar nu efter honom.

Mål:

Du vill slutföra din utbildning och få ett bra välbetalt jobb och helst lista ut vem som är din pappa.



Relationer

Den gamle: Du vet inte så mycket om den gamle, inte ens hans namn, men han är mannen som skapade och styrde det neutrala stadsblocket 1809 i många år. Du har bara positiva minnen från honom och han har alltid funnits där för att hjälpa andra. För ungefär två veckor sedan insjuknade han i descolada-viruset och dog.

Cass Taylor: "Stiches" är en gatudoktor som hjälper de som inte har råd med megakorpars priser med allt från läkemedel till cybernetik. Ni har gjort en del affärer med varandra, men känner bara varandra ytligt. Du har dock hört rykten om att "Stiches" även tillverkar knark.

Selim Baz: En knegare som jobbar med att köra transportbil åt en megakorp. Du har sett honom hänga omkring i stadsblocket och kanske kan han vara en potentiell kontakt för att få tag i korp-prylar.

Song Ling: Den gamle mannen som driver nudelbaren runt hörnet. Grymt bra nudlar.

Susan Mitnick: En enstöring som driver en butik som lagar teknik och elektronik.

Emma Pedler: Din döda mamma som drev en diversebutik.

Specialförmåga

Vänner i affärer - +15 bonus i färdigheterna Kontaktnät och Övertyga.

CYBER M/77

Rollperson	Kit Pedler
Spelare	
Yrke	Student / Fixare
Specialförmåga	Vänner i affärer

Grundegenskap	Färdighet	Bonus	Nivå	Totalt
Styrka (STR)	12		x5	60
	Närstridsvapen		●○○○○	12
	Obeväpnad strid		●○○○○	12

Storlek (STO)	12		x5	60
---------------	----	--	----	----

Smidighet (SMI)		Bonus	Nivå	Totalt
			x5	60
	Avståndsvapen		●○○○○	12
	Fingerfärdighet		●●●○○	36
	Fordon		●○○○○	12
	Rörliga manövrar		●●●●○	48
	Undvika		●●○○○	24

Fysik (FYS)	12		x5	60
-------------	----	--	----	----

Intelligens (INT)		Bonus	Nivå	Totalt
			x5	70
	Datorer		●●○○○	28
	Medicin		●●○○○	28
	Teknik		●●○○○	28
	Överlevnad		●●○○○	28

Mental Styrka (MST)		Bonus	Nivå	Totalt
			x5	50
	Gömma sig		●●●●○	40
	Hitta		●●○○○	20
	Iakttagelseförmåga		●●○○○	20
	Skapa		●●○○○	20

Personlighet (PER)		Bonus	Nivå	Totalt
			x5	90
	Genomskåda		●●●○○	54
	Kontakt nät		●●●●○	87
	Övertyga		●●●●●	105

Utseende

Personlighet
Munter
Intresserad
Manipulativ



Kroppspoäng	○○○○○○○○○○○○○○○○
24	○○○○○○○○○○○○●●●●
	●●●●●●●●●●●●●●●●

Skadebonus (SB)	+0
Initiativ	12
Erfarenhet	

Utrustning och Vapen
ID-kort (Äkta)
Ett stiligt armbandsur
Solglasögon
Hyperbollbiljetter, VIP
Engångspistol (2t6, 2m)
Prismadräkt (+20 gömma sig)

Krediter	50
-----------------	----

Cybernetik

Kontakter
Förfalskare, Privatpolis
Knarklangare, Smugglare
Lagerarbetare, Journalist
Hyperbollspelare, Korpprins

Fiender
Konkurreraned fixare

Namn: Susan Mitnick
Ålder: 18 år
Nationalitet: Amerikan
Yrke: Butiksägare (Hacker)
Civilstånd: Singel

Alias: M0th3r B04rd

Livshistoria:

Du växte upp i ett väldigt tråkigt hem. Ni hade det rätt bra ställt men båda dina föräldrar arbetade långa pass som företagens hantlangare. Eftersom du hade social ångest stannade du hemma ensam större delen av din uppväxt.

Det var bara naturligt att du började koppla upp dig utforska nätverken för att undkomma tristessen. Från början gömde du dig bakom din persona för att interagera med andra men med tiden drev din nyfikenhet dig till att börja hacka dig in på olika ställen. För att få bättre uppkoppling och teknik började du sälja information som du hittade vid dina hack. Du skaffade dig implantat och en intern dator inne i ditt kranium så att du alltid är uppkopplad till nätverken.

Ingen kände till din egentliga identitet, men du skaffade dig en viss berömmelse som hacker under aliaset M0th3r B04rd. Kanske var det berömmelsen som steg dit till huvudet och gjorde att du började bli oförsiktig. Du blev allt djärvare och började ge dig efter megakorpsens data och kände dig osårbar. Megaföretaget JFS Technologies lyckades dock spåra dig och du hade inte klarat dig om du inte blivit varnad av en annan hacker som kallade sig för E-Day. E-Day berättade om insatsstyrkan som var på väg hem till dig och hjälpte dig fly till stadsblock 1809, kanske den sista fristaden som är neutral. Den gamle som styr stadsblock 1809 hjälpte dig komma till rätta så du kunde gömma dig från megakorpsen.

Stadsblock 1809 har verkligen varit välkomnande och du känner att du står i en tacksamhetsskuld inte bara till den gamle och E-Day utan till hela området. Du trivs bra och på dagarna driver du en butik som lagar all typ av teknik åt dem som behöver det. På kvällarna är du dock fortfarande en hacker, men du håller dig i dolda och gör bara små och säkra "mjölkkrundor" för att dryga ut inkomsterna.

Personlighet:

Du är väldigt nöjd för tillfället och det känns som att du har hittat din plats i livet. Det känns bra att kunna ge tillbaka lite till stadsblock 1809. Stället har blivit ditt hem och du älskar att bo där. På utsidan kan man tycka att du är väldigt lugn och lite blyg, men det är medvetet för att inte dra uppmärksamhet till sig.

Hemlighet:

Du har är i hemlighet den kända hackern M0th3r B04rd som är efterlyst av flera olika megakorps, framför allt JFS Technologies.

Mål:

Du trivs bra med din lugna tillvaro i Stadsblock 1809 och du vill fortsätta leva på ett ställe där alla bryr sig om och tar hand om varandra.



Relationer

Den gamle: Du vet inte så mycket om den gamle, inte ens hans namn, men han är mannen som skapade och styrde det neutrala stadsblock 1809 i många år. Du har bara positiva minnen från honom och han har alltid funnits där för att hjälpa andra. För ungefär två veckor sedan insjuknade han i descolada-viruset och dog.

Cass Taylor: "Stiches" är en gatudoktor som hjälper de som inte har råd med megakorpars priser med allt från läkemedel till cybernetik.

Selim Baz: En knegare som jobbar med att köra transportbil åt en megakorp.

Song Ling: Den gamle mannen som driver nudelbaren runt hörnet. Även om det är förstklassig cybernetik som är näst intill omöjliga att upptäcka har du märkt att han har cybernetiska ögon och förmodligen en hel del andra implantat.

Kit Pedler: En student som jobbar extra som fixare, dvs letar på beställning reda på saker som är svåra att få tag på, för att dryga ut studentkassan.

E-Day: En hacker som du står i stor tacksamhetsskuld till. Hen är väldigt skicklig och har tillgång till mycket information kring vad megakorpsen sysslar med. Du har ingen aning om E-Days identitet men på sista tiden har du börjat misstänka att E-day kan vara en AI.

Specialförmåga

Förbjuden kunskap - Du vet saker om datornäten och AI:erna som ingen borde känna till, och du kan skriva programmen som låter dig utnyttja svagheter till din fördel. Du har +20 på alla slag där du kan dra nytta av din kunskap.

CYBER M/77

Rollperson	Susan Mitnick
Spelare	
Yrke	Hacker
Specialförmåga	Förbjuden kunskap



Grundegenskap	Färdighet	Bonus	Nivå	Totalt
Styrka (STR)	13		x5	65
	Närstridsvapen		●○○○○	13
	Obeväpnad strid		●●●○○	39

Storlek (STO)	12		x5	60
---------------	-----------	--	----	----

Grundegenskap	Färdighet	Bonus	Nivå	Totalt
Smidighet (SMI)	13		x5	65
	Avståndsvapen		●●○○○	26
	Fingerfärdighet		●○○○○	13
	Fordon		●●○○○	26
	Rörliga manövrar		●●○○○	26
	Undvika		●●●○○	39

Fysik (FYS)	10		x5	50
-------------	-----------	--	----	----

Grundegenskap	Färdighet	Bonus	Nivå	Totalt
Intelligens (INT)	18		x5	90
	Datorer		●●●●●	90
	Medicin		●○○○○	18
	Teknik		●●●●●	90
	Överlevnad		●○○○○	18

Grundegenskap	Färdighet	Bonus	Nivå	Totalt
Mental Styrka (MST)	16		x5	80
	Gömma sig		●●○○○	32
	Hitta		●●●○○	48
	Iakttagelseförmåga		●●○○○	32
	Skapa		●●○○○	32

Grundegenskap	Färdighet	Bonus	Nivå	Totalt
Personlighet (PER)	8		x5	40
	Genomskåda		●○○○○	8
	Kontakt nät		●●●○○	24
	Övertyga		●○○○○	8

Utseende	
-----------------	--

Personlighet	
Diskret	
Själsäker	

Kroppspoäng	○○○○○○○○○○○○○○○○○○
24	○○○○○○○○○○○○●●●●●
	●●●●●●●●●●●●●●●●

Skadebonus (SB)	+1T4
Initiativ	13
Erfarenhet	

Utrustning och Vapen
ID-kort (Åkta)
Låsbrytare för elektriska lås
Reparationskit, större
Motorcykel

Krediter	50
-----------------	----

Cybernetik
Dataport (Anslutning till datorer)
Interndator (Dator inne i ditt huvud)
Förstärkt skelett (+2 KP)

Kontakter
En mäktig AI
L4M3R

Fiender
Yoktosofts datasäkerhetsavdelning
JFS Technologies

Namn: Selim Baz
Ålder: 42 år
Nationalitet: Egyptier
Yrke: Transportbilsförare (Knegare)
Civilstånd: Ensamstående pappa

Alias: Doomfist

Livshistoria:

Du växte upp i en tuff och fattig miljö med många syskon. Redan i unga år behövde du bege dig ut på gatan och tjäna pengar för att överleva. Du hade ingen talang, men du var stor och stark så du blev det lokala gatugänget muskler.

Efter att ha varit gängmedlem i tio år så gick gänget under efter att flera medlemmar dött och du behövde hitta ett nytt sätt att överleva. Det enda du kunde hitta var att slåss i illegala fighting-matcher. Det gick bra för dig och du skaffade dig ett rykte under aliaset Doomfist.

Du hade nog fortsatt med fighting, om det inte varit så att du träffat ditt livs kärlek. Hon hette Emma Pedler och drev en liten diversebutik. Ni blev kära, flyttade ihop och hon övertalade dig att ge upp gatufightingen och ordnade dig ett jobb körandes transportbil åt JFS Transport.

Livet lekte och allt var bra, så pass bra att ni beslutade er för att skaffa barn. Innan barnet föddes så hann ditt förflutna ikapp dig. En gängledare kände igen dig på gatan och beslutade sig för att ge igen och skickade en bunt gängmedlemmar på dig. Du hamnade i slagsmål som slutade i att du och tre av gängmedlemmarna hamnade på sjukhus. Emma blev rädd och beslutade att det inte skulle vara säkert för ert barn att växa upp tillsammans med dig. Hon gjorde slut och flyttade. Det var sista gången du såg Emma.

Du försökte reda ut ditt förflutna och flyttade till stadsblock 1809 där gängen inte har något inflytande. Varje dag gick du till jobbet, körde din transportbil och sparade pengar. Du kontakta Emma för att visa att saker hade förändrats, men hon ville inte prata med dig. 20 år gick utan att något hände. Det var då du fick veta att Emma gått bort i en sjukdom. Du gjorde lite efterforskningar och fann att du har ett barn vid namn Kit Pedler. Kit känner inte till att du finns, och du föredrar att låta det fortsätta vara så. Du ville dock hjälpa och tillsammans med den gamle kom ni på en plan att erbjuda Kit "ett stipendium" för att få en universitetsutbildning.

Det har inte pengar att betala allt, men du sliter nu betala det sista till universitetet. Den gamle ordnade också som en extra bonus en billig lägenhet åt Kit här i stadsblock 1809, vilket gör att du från skuggan kan få en skymt av ditt barns liv.

Personlighet:

När du var yngre hade du ett fruktansvärt humör och kunde explodera för minsta lilla grej. Humöret har svalnat över åren, och de flesta skulle nog kalla dig för lugn, men det finns en gräns och när den passerar kan du bli väldigt arg och aggressiv.

Hemlighet:

Du är pappa till Kit Pedler.

Mål:

Ditt stora mål i livet handlar egentligen inte om dig själv, utan det handlar mer om att ta hand om Kit. Du vill se till att Kit har det så bra som möjligt. Eftersom du inte har någon direkt kontakt med Kit så är det enda sättet du för tillfället känner till att samla ihop pengar och i hemlighet finansiera en förstklassig utbildning åt Kit.



Relationer

Den gamle: Du vet inte så mycket om den gamle, inte ens hans namn, men han är mannen som skapade och styrde det neutrala stadsblock 1809 i många år. Du har bara positiva minnen från honom och han har alltid funnits där för att hjälpa andra. För ungefär två veckor sedan insjuknade han i descolada-viruset och dog.

Cass Taylor: "Stiches" är en gatudoktor som hjälper de som inte har råd med megakorpars priser med allt från läkemedel till cybernetik.

Song Ling: Den gamle mannen som driver nudelbaren runt hörnet. Grymt bra nudlar.

Susan Mitnick: En enstöring som driver en butik som lagar teknik och elektronik.

Kit Pedler: Ditt barn som du inte vet så mycket om. Studerar handel och jobbar som fixare vid sidan om för att tjäna pengar.

Emma Pedler: Ditt livs kärlek och mamman till ditt barn. Tyvärr är hon numera död.

Specialförmåga

En av oss - Du är en knegare på utsidan och insidan. Andra knegare ser det och ni ställer upp för varandra. +20 på Hitta om du kan röra dig bland knegarna i området där ditt byte nns. +20 på Övertyga om du ber en annan knegare om hjälp med en mindre tjänst, ett mål mat eller en säng för natten.

CYBER M/77

Rollperson	Selim Baz
Spelare	
Yrke	Knegare
Specialförmåga	En av oss

Grundegenskap	Färdighet	Bonus	Nivå	Totalt
Styrka (STR)	18		x5	90
	Närstridsvapen		●●●○○	54
	Obeväpnad strid		●●●●○	72

Storlek (STO)	18		x5	90
---------------	----	--	----	----

Smidighet (SMI)		Bonus	Nivå	Totalt
Smidighet (SMI)	12		x5	60
	Avståndsvapen		●●○○○	24
	Fingerfärdighet		●●●○○	36
	Fordon		●●●●○	48
	Rörliga manövrar		●●○○○	24
	Undvika		●●●○○	36

Fysik (FYS)	18		x5	90
-------------	----	--	----	----

Intelligens (INT)		Bonus	Nivå	Totalt
Intelligens (INT)	7		x5	35
	Datorer		●○○○○	7
	Medicin		●○○○○	7
	Teknik		●○○○○	7
	Överlevnad		●●●○○	21

Mental Styrka (MST)		Bonus	Nivå	Totalt
Mental Styrka (MST)	9		x5	45
	Gömma sig		●●●●○	36
	Hitta		●●●●○	36
	Iakttagelseförmåga		●●●○○	27
	Skapa		●○○○○	9

Personlighet (PER)		Bonus	Nivå	Totalt
Personlighet (PER)	8		x5	40
	Genomskåda		●●○○○	16
	Kontakt nät		●●●○○	24
	Övertyga		●●○○○	16

Utseende	
----------	--

Personlighet	
Behärskad	
Passionerad	
Aggressiv	



Kroppspoäng	○○○○○○○○○○○○○○○○○○
36	○○○○○○○○○○○○○○○○○○
	○○○○○○○○○○●●●●●●●●

Skadebonus (SB)	+1T6
Initiativ	12
Erfarenhet	

Utrustning och Vapen	
ID-kort (Äkta)	
Transportbil	
Blyhandske (1T6)	
Tillgång till ett garage	
Solglasögon	
Kikare	

Krediter	50
----------	----

Cybernetik	

Kontakter	
Gatukämpe	
Boxningstränare	

Fiender	
Gängledare	

Namn: Cass Taylor
Ålder: 35 år
Nationalitet: Engelsman
Yrke: Gatuläkare
Civilstånd: Frånschild

Alias: Stitches, Doc

Livshistoria:

Att växa upp i en korp-familj i London kan låta rätt soft, men för dig var det ett rent helvete. Ni kanske hade fina saker där hemma och behövde inte svälta, men du var alltid ensam. Dina föräldrar jobbade nästan dygnet runt på megakorpen och av säkerhetsskäl ville inte de att du skulle hänga på nätverken eller leka med några andra barn. Det enda du fick göra var att sitta hemma och läsa. Första gången du verkligen fick komma hemifrån var när du vid 14 års ålder började på internatskola. Dina föräldrar hade bestämt att du skulle bli läkare och så skolan de valt specialiserade sig på läkarförberedande studier. Du trivdes bra på skolan och med att vara läkare, så du fortsatte likt dina föräldrar ville med läkarstudier och tog vid unga år en lärarexamen.



Det var först efter skolan som du återvände till ditt helvete. Dina föräldrar krävde att du skulle gifta dig med en annan läkare och börja forska på deras megakorp, JFS Biotech. I något sjukligt slags sökande av bekräftelse försökte du göra dem till viljes. Du trivdes verkligen inte med det och det blev bara värre och värre. Till sist började du ta droger för att dränka dina känslor. Det var när du var påtänd som du gjorde ditt livs största misstag. Du skulle göra en rutinoperation och operera in en biosensor som du schabblade till det och patienten dog. Du visste att utredningen skulle visa att du var påtänd så innan megakorpen hann få tag i dig flydde du till stadsblock 1809. Där välkomnade "den gamle" dig och hjälpte dig komma till rätta.

Du har levt där sedan dess. Du har blivit av med din läkarlicens och du har även förstått att ditt äktenskap har blivit annullerat. För att ha råd med hyran jobbar du som gatudoktor för de som inte har råd att betala korparnas priser eller vill undgå att deras vård finns i några register. Det kan vara allt från att behandla skottskador, installera illegal cybertech eller bota könssjukdomar. Du hade önskat att det skulle räcka för att överleva, men för att dryga ut kassan tillverkar du också knark och säljer via dina kontakter.

Personlighet:

Du är en person som känner skuldkänslor för patienten som dog. Det känns bra att kunna ge tillbaka lite genom att vara en doktor för dem som behöver det i stadsblock 1809. Stället har blivit ditt hem och du älskar att bo där. Du älskar också att du kan vara självständig där och leva ditt eget liv.

Hemlighet:

Du är efterlyst av megakorpen JFS Biotech för utfrågning om den misslyckade operationen. Dessutom är du en praktiserande läkare som arbetar utan licens och du både tillverkar och säljer knark, vilket kan försätta dig i klistret om det blir allmänt känt.

Mål:

Du vill leva ett självständigt liv och för det behövs det att man är snuskigt rik eller lever på ett ställe som stadsblock 1809.

Relationer

Den gamle: Du vet inte så mycket om den gamle, inte ens hans namn, men han är mannen som skapade och styrde det neutrala stadsblock 1809 i många år. Du har bara positiva minnen från honom och han har alltid funnits där för att hjälpa andra. För ungefär två veckor sedan insjuknade han i descolada-viruset och dog.

Selim Baz: En knegare som jobbar med att köra transportbil åt en megakorp.

Song Ling: Den gamle mannen som driver nudelbaren runt hörnet. Grymt bra nudlar.

Susan Mitnick: En enstöring som driver en butik som lagar teknik och elektronik.

Kit Pedler: En student som jobbar extra som fixare, dvs letar på beställning reda på saker som är svåra att få tag på, för att dryga ut studentkassan. Ni har gjort en del affärer tillsammans, men känner bara varandra väldigt ytligt.

Specialförmåga

Stanna hos mig! - När du slår ett lyckat slag för att förbinda en skada läker personen ytterligare 3 kroppsöäng. Blir slaget perfekt läker personen i stället ytterligare 6 kroppsöäng.

CYBER M/77

Rollperson	Cass 'Stiches' Taylor
Spelare	
Yrke	Doktor
Specialförmåga	Stanna hos mig!!!

Grundegenskap	Färdighet	Bonus	Nivå	Totalt
Styrka (STR)	7		x5	35
	Närstridsvapen		●●○○○	14
	Obeväpnad strid		●○○○○	7

Storlek (STO)	10		x5	50
---------------	----	--	----	----

Smidighet (SMI)		Bonus	Nivå	Totalt
Smidighet (SMI)	14		x5	70
	Avståndsvapen		●●○○○	28
	Fingerfärdighet		●●●○○	42
	Fordon		●○○○○	14
	Rörliga manövrar		●●○○○	28
	Undvika		●●●○○	42

Fysik (FYS)	14		x5	70
-------------	----	--	----	----

Intelligens (INT)		Bonus	Nivå	Totalt
Intelligens (INT)	18		x5	90
	Datorer		●●○○○	36
	Medicin		●●●●●	90
	Teknik		●●●○○	54
	Överlevnad		●○○○○	18

Mental Styrka (MST)		Bonus	Nivå	Totalt
Mental Styrka (MST)	13		x5	65
	Gömma sig		●●○○○	26
	Hitta		●○○○○	13
	laktagelseförmåga		●●●●○	52
	Skapa		●●○○○	26

Personlighet (PER)		Bonus	Nivå	Totalt
Personlighet (PER)	14		x5	70
	Genomskåda		●●●●○	56
	Kontakt nät		●●●○○	42
	Övertyga		●●●○○	42

Utseende

Personlighet
Söker att sona sina misstag
Självständig



Kroppspoäng	○○○○○○○○○○○○○○○○○○
24	○○○○○○○○○○●●●●●
	●●●●●●●●●●●●●●●●

Skadebonus (SB)	+0
Initiativ	14
Erfarenhet	

Utrustning och Vapen
ID-kort (Äkta)
Pistol (2T6, 10m)
Läkarväska
Påse med piller
Vapenlicens för pistol
Tillgång till ett laboratorium
Skyddsfordrad rock

Krediter	50
-----------------	----

Cybernetik

Kontakter
Lokal barägare
Langare
Läkarkollega
Säkerhetsvakt på ChemCorp

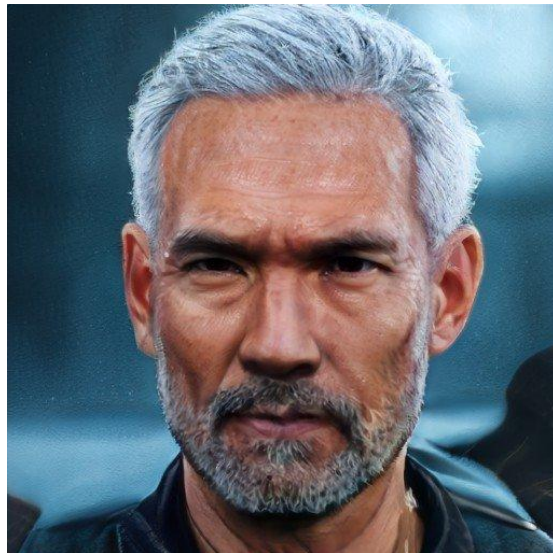
Fiender
Ex-make / Ex-maka

Namn: Song Ling
Ålder: 55 år
Nationalitet: Japan
Yrke: Nudelkock (Ronin)
Civilstånd: Singel
Cybernetikklass: 3

Alias: Li Zhen, Cháiláng, Watabe Teru,
Bai Li, David Motoki...

Livshistoria:

Att växa upp som föräldralös i slummen i Hong Kong var inte lätt. För att överleva behövde du vara tuff och villig att göra det som krävdes. Din vilja att göra det andra inte var villiga att göra gav dig en fördel och du blev rekryterad av den kriminella triaden 14K. Du blev deras "problemlösare" och gjorde som du blev tillsagd utan att ifrågasätta. Du hade det jobbet i över 20 år och gjorde det mesta, knarksmuggling, vapenhandel, utpressning, illegal spelverksamhet och förfälskning. Det var dock som kontraktsmördare som du utmärkte dig och gjorde karriär.



För ungefär fem år sedan beslutade de dock att du började bli för gammal och beslutade att pensionera dig. När triaden pensionerar folk är det dock inte så trevligt som det låter. De beslutade sig för att sälja ut dig till fienden för att få en fördel under en förhandling. Du tappade allt skydd som 14K triaden gett dig och du blev en man jagad av alla som du gjort dig ovän med under dina år i triaden.

Jagad av många så beslutade du dig för att gå under jorden och leva ett lugnt och stillsamt liv. Du flyttade till stadsblock 1809 där det var lätt att försvinna och började göra en av de få andra saker du kan förutom att döda folk, nudlar. Med dina sparade pengar köpte du en liten gaturestaurang och har sålt nudlar där sedan dess. Du trivs med den lugna och stilla tillvaron och det känns äntligen som att du har hittat en plats där du känner dig hemma. Du har till och med börjat engagera dig lite i att försöka hjälpa till där du kan och du har blivit lite av en stöttepelare för samhället i stadsblock 1809.

Personlighet:

Vid första anblick verkar du vara en lugn, varm och snäll äldre man som gör vad han kan för att hjälpa sina medmänniskor runt omkring honom. Skenet kan dock bedra för du kan vara väldigt kallblodig och känslökall om situationen kräver det. Om det verkligen behövs skulle du utan att tveka nyttja extremt våld för att nå dina mål.

Hemlighet:

Du är en pensionerad lönnmördare vars olika alias är efterlyst av flertalet megakorps och kriminella organisationer.

Mål:

Du vill lämna ditt våldsamma liv bakom sig och leva ett lugnt och harmoniskt liv som nudelkock.

Relationer

Den gamle: Du vet inte så mycket om den gamle, inte ens hans namn, men han är mannen som skapade och styrde det neutrala stadsblock 1809 i många år. Du har bara positiva minnen från honom och han har alltid funnits där för att hjälpa andra. För ungefär två veckor sedan insjuknade han i descolada-viruset och dog.

Cass Taylor: "Stiches" är en gatudoktor som hjälper de som inte har råd med megakorpars priser med allt från läkemedel till cybernetik.

Selim Baz: En knegare som jobbar med att köra transportbil åt en megakorp. Du är dock rätt säker på att han är "Doomfist" en gammal gatukämpe som brukade slåss i illegala fighter för pengar.

Susan Mitnick: En enstöring som driver en butik som lagar teknik och elektronik.

Kit Pedler: En student som jobbar extra som fixare, dvs letar på beställning reda på saker som är svåra att få tag på, för att dryga ut studentkassan.

Specialförmåga

Professionell - När du har fått betalt har du +20 på alla färdighetsslag som du gör för att skada eller döda de som kommer i vägen mellan dig och ditt uppdrag.

CYBER M/77

Rollperson	Song Ling
Spelare	
Yrke	Nudelkock / Ronin
Specialförmåga	Professionell

Grundegenskap	Färdighet	Bonus	Nivå	Totalt
Styrka (STR)	16		x5	80
	Närstridsvapen		●●●●●	80
	Obeväpnad strid		●●●○○	48

Storlek (STO)	11		x5	55
---------------	----	--	----	----

Smidighet (SMI)		Bonus	Nivå	Totalt
Smidighet (SMI)	18		x5	90
	Avståndsvapen		●●●●●	90
	Fingerfärdighet		●○○○○	18
	Fordon		●○○○○	18
	Rörliga manövrar		●●○○○	36
	Undvika		●●●○○	54

Fysik (FYS)	13		x5	65
-------------	----	--	----	----

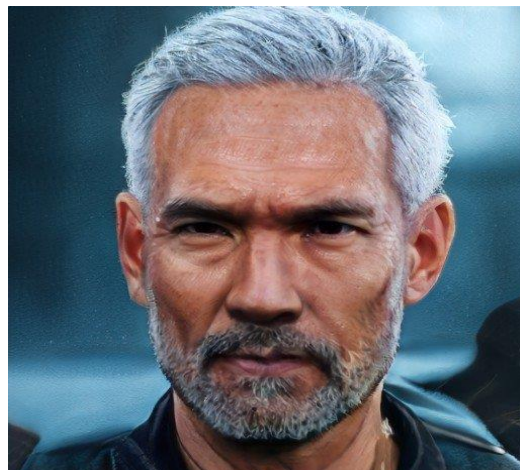
Intelligens (INT)		Bonus	Nivå	Totalt
Intelligens (INT)	8		x5	40
	Datorer		●○○○○	8
	Medicin		●○○○○	8
	Teknik		●○○○○	8
	Överlevnad		●●○○○	16

Mental Styrka (MST)		Bonus	Nivå	Totalt
Mental Styrka (MST)	15		x5	75
	Gömma sig		●●●○○	45
	Hitta		●●○○○	30
	Iakttagelseförmåga		●●●○○	45
	Skapa		●●●○○	45

Personlighet (PER)		Bonus	Nivå	Totalt
Personlighet (PER)	8		x5	40
	Genomskåda		●○○○○	8
	Kontaktnät		●●○○○	16
	Övertyga		●●○○○	16

Utseende

Personlighet
Känslokall
Munter



Kroppspoäng	○○○○○○○○○○○○○○○○○○
24	○○○○○○○○○○●●●●●
	●●●●●●●●●●●●●●●●

Skadebonus (SB)	+1T4
Initiativ	18
Erfarenhet	

Utrustning och Vapen
ID-kort (Falskt)
Kulsprutepistol (2t6, 20m)
Gaturestaurang (nudlar)
Uråldrig Katana (2t6+1)

Krediter	50
-----------------	----

Cybernetik
Lätt kroppspansar (Rustningsvärde 4)
Ögon med mörekersyn och zoom
Autonom processor (tar över vid medvetslöshet)

Kontakter
Illegal vapenhandlare

Fiender
Yakuza
Triaderna
Maffian

Appendix B - Spelledarkarakterer

John Minsky (den gamle)

Den nu döde AI-forskaren John Minsky som skapade Eliza. Han jobbade tidigare på JFS, men stal koden för Eliza och utnyttjade dess kodbrytarförmåga till att skapa fristaden 1809 för att undvika megakorparnas förtryck.

Seymour Papert

John Minsky's advokat. För stats se stadens invånare på sidan 65 i grundboken.

Eliza (E-Day, Wild Rose)

En AI skapad av John Minsky. Den har en överlägsen förmåga att bryta sig igenom kryptering och kan potentiellt bli väldigt farlig i fel händer. John insåg detta och skapade en kontroll-nyckel som begränsar Eliza's förmåga att fatta egna beslut. Den som besitter denna kontroll-nyckel kan ge Eliza nya direktiv och kontrollera Eliza. Efter att John Minsky dött har ingen kunnat ge Eliza nya direktiv och hon har väldigt lite makt att för tillfället göra saker.

Parry

Ett försök från Dr. Sbaitso att återskapa Eliza fast under JFS's kontroll. Parry är långt ifrån lika kraftig AI som Eliza, men saknar någon form av kontrollmekanism. Parry används för tillfället inte för att knäcka kryptering utan snarare för att skydda JFS från angrepp av Eliza. Eftersom Eliza är kraftigt begränsad efter John Minsky's död så är Parry väldigt effektiv att sätta stopp för allt Eliza tar sig för, vilket är anledningen till att Eliza behöver spelarkaraktärernas hjälp.

Doktor Sbaitso

AI-forskaren som leder JFS's attack mot stadsblock 1809. Han var tidigare forskningsassistent åt John Minsky och har tagit över hans roll inom utvecklingsavdelningen. Han skapade Parry som är en blek kopia av Eliza i ett försök att stoppa utpressningen och låta JFS återta kontrollen. För stats se stadens invånare på sidan 65 i grundboken.

Mark V Shaney

Rädd kontorschef som knarkar designerdroger. Hoppas kunna avancera inom megakorpen och bli mer än bara kontorschef. Har rosa passerchip i handen. Vid behov använd stats för Korp på sidan 65 i grundboken, men lägg till färdigheten Genomskåda 42.

Hiyori Momose

Kvinnan som leder 14K triaden. Hon är hänsynslös, kreativ och väldigt målmedveten. Hon är villig att göra vad som hels tför att nå sin dröm, en egen fristad där hon kan göra vad hon vill.

FYS	13	INT	14	STO	12
SMI	13	MST	13	KP	27
STY	13	PER	14	SB	+1t4

Färdigheter: Teknik 42 , Övertyga 70, Avståndsvapen 39, Närstridsvapen 52, Obeväpnad strid 52,

Genomskåda 28, Iakttagelseförmåga 26, Rörliga manövrar 26, Undvika 26

Utrustning: Handterminal, Uråldriga katana 2t6+1

Cybernetik: Förstärkt skelett (KP +2), högkapacitetsarmar (STY +2), högkapacitetsben (SMI +2)

Säkerhetsvakt / JFS soldat / Triad-medlem

Se vakt på sidan 66 i grundboken. Om de är förberedda på strid kommer, så kommer de dock att låsa upp sina vapenskåp och ta fram en automatkarbin vardera.

Appendix C - Handouts

