Röde Orm

BORÅS SPELKONVENT 12, 1994, AURI SACRA FAMES

# Cyber Punk

**– A Kingbreaker and Queentaker production - ©hristoffer Krämer**

Gamalamaa Lotomkeel

Gamalamaa Lotomkeel

# Innehåll

**Introduktion och hälsningar från konstruktören.** ..... **3**

**En kort redogörelse för våra rastafarihjältars två tidigare äventyr.** ..... **4**

**Scenariosummering - Spelledaren.** ..... **6**

**Bakgrund - spelarna (Handout)** ..... **8**

**Scenariot** ..... **9**

Prolog ..... 9
Alexander de Witts berättelse och påföljande förslag. ..... 10
Scen 1 - Vi är lika stygga som du! ..... 11
Scen 2 - Den svarte frälsarens fall ..... 13
Scen 3 - IGENOM MIG I GÅN TILL SMÄRTANS BORG... ..... 15
Scen 4 - De kom från avgrunden... ..... 20
Scen 5 - Till trummans rytm. ..... 21
Interlude ..... 22
Scen 5 - Desperata dvärgar duellerar ..... 23
Epilog ..... 25

**Avslutning och hälsningar från spelledaren.** ..... **26**

**Kort presentation av Karaktärerna** ..... **27**

Xalman Papoye ..... 27
Miranda Papoye ..... 28
Armaheygurt ..... 28
Smith ..... 29
Jalgaano ..... 29

# INTRODUKTION OCH HÄLSNINGAR FRÅN KONSTRUKTÖREN.

Var hälsad spelledare. Klockan är nu 12.56.50, onsdag, och jag inleder skrivandet av detta års Cyberpukscenario, som den nitiska slavdrivaren till konventsgeneral Andreas Carlssson tvunget vill ha in senast fredag eftermiddag. Hårda pix med andra ord, men vi hängivna idealister, som en gång per år underkastar oss denna djävulska stress, är ju av ett särskillt släkte. (Oorganiserade och stupida är ord som först dyker upp i min skalle.)

Årets konventsscenario är det tredje i raden med samma karaktärer, så några av er kommer att le igenkännande när ni läser det, medans andra av er för första (och sista!) gången kommer att få stifta bekantskap med våra kedjerökande, hårfagra och rastadiggande barn av framtiden. I ärlighetens namn är jag personligen ganska trött på de små liven (samtidigt som cyberpunk, i mina ögon, känns hopplöst passé) och det är därför jag, med en viss pervers glädje, beslutat mig för att låta de fem (fyra) sälla sig till guden Haile Sellassie i rastafariernas himmel. I själva verket ägnas hela äventyret, med total hängivenhet, åt just detta mål.

Utmärkande för tidigare äventyr har varit en lite oGibsonsk och oseriös stil (mer komiskt självmordsbenägna exrockare än hårdnackade och kallhamrade cyberpsykon i glittrande neonljus.) och så fortsätter vi, även om vi nu lägger till (konventstemat troget) en mörkare och ondare portion "Jakobs inferno", "Angel hart", "Kult" samt H. P Lovecraft. Resultatet skall förhoppningsvis leva upp till de tidigare årens succeer (skriver jag med en klädsam rodnad på kinden och utan en gnutta självkritik) och roa spelarna, men framför allt spelledarna - ett hårt arbetande släkte som förtjänar att få kul läsning och underhållande spellederi. (Fjäsk, fjäsk)

## SPELTEKNISKA KOMMENTARER. (HÄDANEFTER FÖRKORTAT SPEDE)

* Den erfarna spelledaren ser efter en snabb genomläsning att valfrihet inte är detta äventyrets främsta dygd, något som är helt avsiktligt. Betoningen ligger istället på stämning - en stämning som vi är helt övertygande om att ni kommer att förmedla på ett utmärkt sätt. Den något enkelspåriga handlingen (-Dö era djävlar, dö era djävlar, jamen dö då någon gång...) leder till att spelarnas rollspelsinsatser blir betydligt mer betydande än själva avklarandet av äventyret.

* Som spelledare kommer ni att få material till äventyret i två omgångar. Det försa kommer nu och består av själva scenariot, en kort redogörelse för karaktärernas tidigare äventyr och vedermödor (OBS OBS - DENNA REDOGÖRELSE FÅR NI GÄRNA DISTRIBUERA TILL ERA SPELARE SÅ ATT DE VET UNGEFÄR VAD SOM VÄNTAR DEM - OBS OBS) samt en summarisk beskrivning av de olika karaktärerna och deras förmågor (då detta är till stor hjälp vid genomläsningen av scenariot). Resterande material (Karaktärerna, NPC's, kartor, poängbedömmningsformulär) finns att hämta i konventets reception på fredagen. Där kommer även att finnas ett papper som behandlar de små men strategiska ändringar av äventyret som krävs för att undvika de fusk vi ändå inte tror att ni sysslar med.

* Förhoppningsvis skall de inte uppstå allt för många frågor från er sida (framförallt inte sådana jag inte kan svara på) och förhoppningsvis skall ert brillianta spellederi leda till att spelarna inte känner sig allt för styrda. De frågor SOM uppstår besvaras (innan konventet) av ©hristoffer Krämer - 046-148672 och (under konventet) av densamme på spelledarsamlingen.

# En kort redogörelse för våra rastafarihjältars två tidigare äventyr.

När det första äventyret började (Borås spelkonvent 1991) bestog gänget bara av tre gamla vänner (syskonen Xalman och Miranda Papoye samt deras vän Armaheygurt) som satt och rökte på Jesus Gassais rastafaribar Zephyr of Zion. Vid bordet intill satt den passionerade rastaälskaren tillika "vitingen" Smith. En man tillhörande Zions äldste kommer då fram till de tre och dänger 25000 plastkrediter i bordet med orden "Twenty five thoosand credits oan tha taable maan. Aen theah sah loat mooah weah that ceaam froom. De tre kompanjonerna får i uppdrag att stjäla en primitiv fetisch från Metropolitan museet och att föra den tillbaka till en av Caymanöarna där den hör hemma. Fetischen föreställer den lättirriterade vulkanguden Oumborobatou som i statyettens frånvaro från hemön börjat visa tecken på en ett ilsket utbrott. Karaktärerna får 24 timmar på sig.

I baren stöter vännernas planering av inbrottet på museumet på en del tekniska problem varvid Smith vid bordet blandar sig i diskussionen. Han är ett tekniskt geni och vill inget hellre än att vara med i det coola (och äkta) rastagänget. Efter en viss tveksamhet går de tre med på att låta honom vara med - men inte som kompanjon eller kompis, utan som anställd.

Kuppen planeras rigoröst och skall genomföras i skydd av mörkret. Inget kan gå fel...

Problemet är bara att en stor Rembrant-utsällning öppnar under dagen och då Arasakajättens chef Kenji Arasaka själv lånat ut utsällningens praktpjäs Nattvakten så har bevakningen skärpts betydligt. Dessutom hålls en stor känndisfest i det anslutande hotellet för att fira denna utställning, en fest som ska vara hela natten...

När de fyra kumpanerna tillslut gör sitt inbrott om natten råder totalt kaos på museet. En av de anställda guiderna Putte P. (som har nycklar och larmdeaktiveringskoder) har släpat med sig en tonårsbrud in på museet för att där titta på utställningen för erotisk konst... En av BAMAs stora "rockstjärnor" Stacy Strip har totaldrogat förirrat sig in i museets salar i jakt på en färjad sexgud. Utöver detta har tre riktigt proffessionella japanska ninjor (utsända av Arasakas bittraste japanska fiende) tagit sig in på museet för att stjäla den berömda nattvakten. Till råga på allt så drar den drogande föredettingen Zimmy Zidewinder (en karaktär tillhörande den mer eller mindre kända boråsprofilen Claes-Henrik Pihl i en lokal boråskampanj) till sig en hel del uppmärksamhet genom att hota att hoppa från tionde våningen på Metropolitan hotel. (I ärlighetens namn är det den stora folkmassan som skriker "hoppa, hoppa" som får uppmärksamhet).

Givetvis slutar våra vänners försök i totalt kaos. De får tag i fetischen och flyr i hälarna på de uppskrämda ninjorna under vild skottlossning. Efter att ha klarat sig undan Arasaka och polisen tror karaktärerna att allt äntligen är över, men icke sa nicke. När allt är som allra bäst stiger en Mickey Spillaine liknande karaktär i trenchcoat och Stetsonhatt fram ur en gränd med en stor Malorian arms 3516 i handen och väser "Hi, I´m Candy" Varpå de något förskrämda (men rappa) spelarna replikerar "but off-course you are". Mannen visar sig vara ett råskinn och han representerar en eccentrisk samlare som vill ha fetischen. En skottstrid utbryter varpå Candy dör och Armaheygurt förlorar en arm (och svär att aldrig någonsin bli utkalibrerad igen). Fetischen återvänder dock tillslut och alla är nöjda och glada - särskillt Caymanborna.

Under äventyrets gång blir den ursprungliga trion motvilligt förtjusta i den unga och valpiga Smith och tillslut accepteras han som en vän och som en i gänget, som nu blivit en kvartett. (Lite de tre musketörerna stuk)

Året efter (Borås spelkonvent 1992) återkom rastafarikaraktärerna, på allmän begäran, i ett nytt äventyr. Även detta började på Zephyr of Zion där de fyra(!) satt och "slappnade av" i lugn och ro då de närmas av representanter för Haitis voodookyrka som "övertalar " dem att följa med. De förs till Houngan Jalgaano, den högsta nu levande voodooprästen i världen. Hans första ord till den när de träder in i templet är "Tha spririts has spoaken, da dead has awoaken" och dessa följs av en lång förklaring av läget.

Kenneth Arasaka (Kenjis danska svärson) råkad av misstag frigöra en rituelt begraven ond voodooande (som svurit att förstöra hela voodookyrkan genom att rasera dess huvudtempel) när han skulle ta det första spadtaget till ett nytt skyskrapekomplex på Haiti. Då anden - Malvoliech - besatte den första kropp han kom i närheten av var nu alltså en av världens mäktigaste corporates besatt av den ondaste av krafter med det elakaste av syfte.

Karaktärerna lovade, efter viss övertalning ($!!) att hjälpa Jalgaano att rituelt döda Kenneth för att återigen binda den onda anden. Problemet var bara att Kenneth nu var inblandad i ett nytt projekt - Arasaka space - och inte skulle visa sig förän den fabulösa invigningen på BAMAS nybyggda pontonflygplats i Hudsonbukten. Följdaktligen var de fem tvugna att mygla sig in i de kändiskretsar som skulle närvara vid invigningen. Efter en del snokande träffade de på ett golfproffs från Cayman island som kände till dem (!!) då hans bungalow låg på Oumborobatous sydsluttning och hotades av vulkanutbrottet ett par år tidigare. Med golfproffsets hjälp tog de således sig in på festen.

Här uppstod ett nytt problem. Kenneth tänkte inte visa sig här heller. Han tänkte framträda först ute i rymden inför de tjugo utvalda människor som skulle få följa med upp i rymden för den grandiosa invigningen av Arasaka space. Våra vänners problem blev nu hur de skulle ta sig in i rymdfärjan för att få följa med upp. Medans de tänkte på detta passade de på att "mingla" lite.

Festen är av det överdrivna slaget. Alla som är och vill vara någon är där. Olyckligtvis är även en och annan som var något där och en liten scen orsakas av den desperata rockstjärnan Zimmy Zidewinder, nu hopplöst passé, (return of Zimmy...) som tar skivbolagsdirektören för NOSY records som gisslan och hotar att skjuta skallen av honom om han inte ger ut Zimmys greatest hits. Efter en stunds tvekan replikerar direktören "SKJUT" varpå en förtvivlad Zimmy flyr och försöker dränka sig i bukten.

En lite lite större scen skapas ett par minuter senare då Xalman Papoye räddar livet på den närvarande Kenji Arasaka genom att avstyra ett mordförsök på denne iscensatt av Kenjis ärkefiende och utfört av en av dennes anställda ninjor (som Xalman känner igen från museet). Detta ingripande ger våra vänner en fribiljett upp i rymden.

Väl uppe får partyt för första gången se Kenneth. Anden i hans kropp - Malvoliech - känner dock genast Jalgaanos närvaro och flyr in i den tillbommade cockpiten efter ett veritabelt blodbad på några av de församlade kändisarna. Väl inne i cockpiten sätter Kenneth/Malvoliech kursen mot Haiti där han ämnar störta rymdfärjan i en kamikazeattack rakt på voodootemplet.

Karaktärerna lyckas dock slutligen ta sig in i cockpiten och här utspelar sig en fruktansvärd strid, fysiskt och psykiskt där våra vänner tillslut (med Jalgaano och hans loas - guds - hjälp) lyckas döda Kenneth på rituellt sätt (en kula i vart knä till att börja med) och på så sätt åter binda Malvoliechs ande. Denna gång för evigt då kroppen dumpas ut i rymden. Efter att, med Mirandas netrunning hjälp, de fått rymdfärjan på rätt kurs igen återvänder partys som hjältar till BAMA.

Efter alla dessa äventyr är gruppen nu oerhört sammansvetsad. De fyra (fd.) ungdommarna delar livets vedermödor i alla väder och Jalgaano förblir, till och med efter sin nyliga död, vännernas andliga rådgivare, biktfader och röjarpolare.

## Scenariosummering - Spelledaren.

Äventyret The ganjamaan from hell erbjuder nog den största utmaningen för spelledaren av alla konventsscenarion jag skrivit. Den balansgång ni tvingas gå kan bli oerhört knepig, men det är samtidigt min förhoppning att det skall resultera i ett spännande och stämmningsfyllt scenario. Äventyret går ju, som tidigare nämnt, mer eller mindre ut på att avpolletera mina, vid det här laget, något slitna karaktärer, men samtidigt har det kring detta byggts upp ett psykologiskt (och psykedeliskt ) drama som ställer höga krav på alla inblandade.

Scenariot heter ju The ganjamaan from hell, vilket antingen antyder en riktigt djävulsk person att bekämpa eller (mer bokstavligt) en djävul direkt från helvetet. Samtidigt hänvisar foldertextens avslutning bla. till filmen Jakobs inferno som (för dom som har sett den) ju behandlar en enda lång dödskamp i form av en mardröm, något som avslöjas först i sista scenen. Just detta är scenariots bärande element - för det kretsar i huvudsak kring en liknande mardröm som för spelarna rakt ner i ett allt absurdare helvete, och där en grym, kvalfylld död. Spelledarens viktigaste uppgift blir att, i denna långa sekvens, skapa en sådan stämning så att spelarna faktiskt tror att detta händer i verkligheten samtidigt som han/hon (hädanefter han) ger så många subtila ledtrådar att de inser att det inte gör det! (Jag återkommer till detta lite mer detaljerat senare.)

Efter att spelarna studerat sina karaktärer samt läst bakgrunden påbörjas scenariot på Zephyr of Zion där spelarna sitter (svävar) vid sitt vanliga bord. In i lokalen stiger en vit man akompanjerad av två unga, men respektingivande, livvakter. Mannen visar sig vara utsänd av CIA´s allra ljusskyggaste avdelning för våta och obehagliga jobb - Byrån. Det är denna byrå som i huvudsak lett jakten på den förädiske Idiamini. Utan vidare omsvep erbjuder han spelarna jobbet att infiltrera och eliminera nämnde mini och erbjuder i belöning större delen av forna Etiopien som hemland åt de anhängare av rastafarireligionen som vill återvända. (Ett löfte som han inte har någon tanke på att infria.) Spelarna som har högst personliga anledningar att ställa upp (och som inte känner för att spela WH40K) går givetvis med på detta och utrustas följaktligen med diverse utrustning för jobbet. Spelarnas första problem blir att komma i kontakt med mini och hans följe, något de vet blir mycket svårt. De flesta gäng kommer nog, med utgångspunkt från bakgrunden, att välja att slå till mot Ian Thomsson-Goddard för att på så sätt skapa sig ett namn och därigenom få kontakt, men andra tillvägagångssätt kan även tänkas. Spelarna blir sent om sider kontaktade av minis organistation som hämtar dem i en täckt AV9. De färdas under lång tid och blir därefter överskeppade till en rosa Cadillac. I Cadillacen sitter en av minis närmsta män och efter att ha bjudit dem på "good shit" håller han långa monologer med klart religiös prägel där han talar om mini som "den svarta frälsaren" som störtats från toppen ner i avgrunden och som nu slår tillbaka. Under tiden fortsätter färden. Spelarnas problem (fast de inte vet om det) är att de redan är avslöjade. Mini har kontakter allt för högt upp för att inte genomslåda ytterligare ett av byråns taffliga försök. Följaktligen förs spelarna ovetande mot sin egen död. När bilen slutligen kör ner i ett underjordiskt garage aktiveras en ultrapotent sömngas som genast söver karaktärerna. (Xalman har alltså ingen chans att gå bärsärkargång i gammal god ordning.) Sovande injiceras de sedan med en dödlig dos av minis psykedelsika mardrömsknark och slängs sedan ner i kloakerna.

Det är nu det riktigt knepiga börjar.

Spelarna vaknar upp efter ett tag i ett dammigt lagerrum och inser genast att de blivit sövda. Detta konfunderar dem något då all deras utrustning är kvar, något som vore högst otroligt om de blivit helt avslöjade. De tar sig, efter vissa besvär, ut ur

lagerutrymmet och börjar att leta efter Idiamini, eller i vilket fall som helst spår efter vad som hänt.

Vad spelarna inte vet är att inget av det här egentligen händer. Allt är en del av deras kollektiva mardröm och i själva verket håller de egentligen på att dö nere i kloakerna. Den mardrömssekvens som nu tar sin början inleds ganska normalt, men stegras sedan, allteftersom giftet sprider sig i deras kroppar, till något absurt och skräckinjagande. Spelledarens problem blir alltså, som tidigare berört, att verkligen övertyga spelarna att de bara blivit sövda och inget mer. Spelarna (och karaktärerna) är ju genom foldern (ryktena på stan) medvetna om minis psykedeliska knark och alltför "onaturliga" händelser i mardrömmens inledningsskede leder nog till cynism och avslöjande i de flesta spelgrupper. När spelledaren efter en relativt lugn inledning sedan börjar sätta åt tumskruvarna med alltmer mardrömslika uppenbarelser och händelser riskarar han (om han varit för övertygande) att leda karaktärerna rakt in i döden då (spelarna) tänker för mycket på äventyrets namn the gajamaan from HELL och karaktärerna utgår alltför mycket från minis närmsta mans religiösa störtade frälsaresvammel i bilen. Häri ligger alltså balansgången - att vara så övertygande att "spelledarbluffen" inte avslöjas med en gång och att samtidigt vara så överdriven att spelarna efter ett tag måste inse att sådan här inte kan hända i verkligheten.

För att skänka realism till mardrömmssekvensens inledningsskede anfalls karaktärerna snart efter det att de kommit ut ur lagret av minis vakter (följaktligen deras kollektiva föreställning av hur sådana vakter ter sig ut) som de ganska lätt tar hand om och därefter börjar en lång vandring som oavbrutet leder dem längre ner i jordens inre. I takt med att de kommer djupare blir uppenbarelserna de träffar på mer och mer overkliga och mardrömslika. (Dvs. giftet för dem närmare och närmare döden) De insinuativa ledtrådarna blir också fler ju längre ner de kommer. (Flera människor från deras förflutna som plötsligt dyker upp i en skepnad, oförmåga att fly och handling som övergår till slowmotion - typiska drömsyndrom) Operceptiva spelgrupper lider slutligen en fasansfull död för en djävulsk och i vit sommarkostym iförd Idiamini.

Hur gör då spelgrupper för att klara sig. Jo - om bara en enda av dem under mardrömmens gång ifrågasätter dess autentisitet genom kommentarer som "det här kan inte vara verklighet", "det här måste vara en illusion", "detta är en mardröm" osv. så inebär ju det att hans vilja uppbådar tillräktligt mycke kraft för att bryta tillfälligt bryta drogens verkningar. Han förs då bitvis tillbaka till verkligheten (smärta, rinnande vatten, mörker, råttor osv.) och väl där kan han nyttja byråns medsända motgifter (för förhörandet av droggalna idiaminer) som eventuellt kan leda till mottagarens död på grund av dess styrka. (Givetvis inte - men spelarna skall svettas lite.) På så sätt injiceras alla spelare med motgift och återvänder till den verkliga världen.

Väl där tar de sig upp ur kloaken till ett överliggande maskinrum i anslutning till Idiaminis militäriska och underjordiska (men på inga sätt onaturliga eller helvetiska) komplex. Från maskinrummet tar sig spelarna via ventileringsrör (a la Die hard, Aliens osv.) in i minis stora tronsal där de utan förvarning störtar genom det bräckliga röret ner i minis privata fontän/pool. Karaktärerna blir snabbt övermannade och förs inför hans låghet själv. I detta desperata läge räddar antagligen voodooprästen Jalgaano (den mest svårspelade karaktären, då han dog för några månader sen och endast finns representerad som en konstrukt - ett digitalt minne prästen besjälat med sin ande vid sin död.) hela föreställningen genom att frigöra sin ande som en elementar av energi. Detta leder till en stor slutstrid som karaktärerna förhoppningsvis vinner.

När karaktärerna till slut tar sig ut ur det (nu) kaotiska komplexet blir de brutalt nedmejade av byråns hyrda mördare som "sopar igen" de sista spåren av statens smutsiga inblandning. Slutet gott attlting gott (för mig då alltså)...

# Bakgrund - spelarna (Handout)

USA 2028 - Inte längre ett land av förenta stater, solidariskt och harmoniskt sammansvetsade till en lycklig nation under presidenten och gud. Snarare en social och moralisk spillra, ekonomiskt en skugga av sitt forna, styrt av desperata män som dag för dag ser hur knark och kriminalitet frambringar formlösa skuggvarelser som bit för bit tappar "staten" på blod likt vampyrer i natten. Ett land i vilket multinationella jättar bildar en stat i staten - en cynisk stat för vilken ord som omsorg och solidaritet är en styggelse och makt genom söndring är en fullt förhnadlingsbar möjlighet. Ett land där egoism har blivit den nya stadsreligionen och svaghet blir det sista mänskliga drag man någonsin visar. Ett land på randen till totalt kaos och anarki, eller över...

Fram till år 2025 hade utvecklingen gått att kontrollera, men efter det... Stenen, som sattes i rullning år 1775 var nu ostoppbar och sakta men säkert krossades de frias land och de modigas hemvist.

Främst bland den nya tidens revolutionärer var Idi Amin Dada Oumee, enligt egen utsago en avlägsen släkting till sin ugandiske namne, även kallad, till hans stora förtret, Idiamini - på grund av sin ringa storlek. Under år 24-25 byggde han sakta upp sitt drogimperium och konkurrerade med blod och våld ut sina opponenter, och under år 26 satte han sin stora plan i verket - att genom spridningen av ofantliga mängder knark av ringa kvalitet bringa den amerikanska staten på fall och i förlägningen bygga en ny stat baserad på svart överhöghet ur anarkin, med hjälp av hans ofantliga resurser. Resultatet lät inte vänta på sig. Kaoset och våldet på gatorna mångdubbla-des och samhället kroknade under de nya bördorna. Sedan 27 råder i praktiken militärt undantagstillsånd i alla större amerikanska städer. Något som har haft liten effekt då problemen är alldeles för stora i förhållande till statens resurser. Under de senaste åren har det pågått en intensiv jakt över denna amerikas nemesis, men han fortsätter att gäcka militären med en nästan övernaturlig skicklighet...

För er har de senaste åren varit ganska tragiska. Dett uppsving av arbete för driftiga "fixare" som ni som följde med det framväxande kaoset har ersatts av avsmak för det blodbad som kontinuerligt pågår i BAMA (Boston-Atlanta Mid Axis). Den yrkesskick-lighet ni alltid varit så stolta över (att fixa saker på ett snabbt, tyst och, för det mesta, oblodigt sätt) betyder allt mindre i det brutala rovdjurssamhälle som växt fram. Även några av era vänner har fallit offer för det ökade våldet. Senast Jesus Gassai, ägaren till Zephyr of Zion, ert stamställe, som rånmördades av ett stort boostergang höga på droger.

Den tråkiga utvecklingen har även berört er på andra sätt. En reaktionär högervåg sveper över landet och lägger skulden på de "underlägsna" och degenererade "neg-rerna" som i deras ögon ligger bakom allting. Allt oftare hör man deras hesa stämmor ropa slagord som hämtat tydlig inspiration från ett inte allt för avlägset tredje rike. Ledaren för denna rörelse - Ian Thomson-Goddard - reser land och rike runt och sprider sin hatiska propaganda med en oroväckande vältalighet. På väg till kvällens sedvanliga "joint " på Zephyr (som nu drivs av Jesus kusin Mario) blev ni påhoppade av ett gäng unga militanta WASPerier (deras största och sista misstag) som samlats för ett av Thomsson-Goddards möten under morgondagen, ett tydligt tecken på de stämmningar som florerar i den ruttna amerikanska pajen.

Men å andra sidan, när den unkna doften blir för stark kan man ju alltid dölja den med ytterligare lite gräs...

# Scenariot

## Prolog

**Plats**: Ett bord på Zephyr of Zion

**Dekor/Manus:** Spelarna sitter lugnt smårökande vid sitt stambord på Zepyr of Zion. Lokalen är halvfull med dreadlocksbärande afroamerikaner och röken hänger som vanligt tung över borden. Ett osedvanligt mediokert reggaeband spelar gamla Inner Circle covers (den nye ägaren Mario Gassais favoritband), ytterligare ett tecken på hur lågt världen har sjunkit. I det här läget träder tre personer in i lokalen. En vit medelålders amerikan, vältränad och lätt solbränd iklädd en mycket välskräddad Takanaka *Exec* kostym, följd av två yngre mycket vältränade och vaksamma personer som på inget sätt försöker dölja att de är tungt beväpnade livvakter. En av dem är en blond, snaggad grabb i tjugofemårsålder med svarta jeans, svart polo och arméns standardkängor - den andra en tjej i ungefär samma ålder iklädd samma garderob. Trion banar sin väg genom lokalen och orsakar STORT rabalder. (Sist en vit snobb visade sig här inne var 2012 - och de flesta har inte kommit över det innu.) Musiken slutar spela och vissa personer lämnar skyndsamt lokalen. På väg i riktning mot karaktärernas bord låter sig den manlige, unge livvakten sig provoceras av en överförfriskad stammis hotfulla rörelser och drar, snabbare än vad som kan uppskattas med blotta ögat , en 10 mm. Colt Alfa- Omega. Den äldre ledaren är otroligt nog dock ändå snabbare och låser ynglingens hand i ett benknäckargrepp och får honom med en blick att lugna sig och stoppa ner sin hårdvara. Efter denna insident fortsätter de tre rakt fram till karaktärernas bord där den äldre, elegante mannen slår sig ner innan spelarna hinner protestera. Med en Army issue Zippo tändare (står sig alltid) tänder han galant Mirandas nyrullade joint och säger med ett proffsigt solskensleende "My, my aren´t we having fun..."

Efter denna nonchalanta entré presenterar sig mannen som Alexander de Witt (utan att göra någon som helst ansats att presentera sina strategiskt utplaserade, stående livvakter) och förklarar syftet med sitt besök. (Se Alexander de Witts berättelse) När spelarna accepterat hans anbud förser hand dem med den utrustning han har med sig och gör sedan en lika nonchig sorti.

**Aktörer:** Alexander de Witt, två livvakter, diverse påtända Zephyrbesökare, bartendern Mario och hans vakter samt bandet Really cool people.

**Handling:** De förvånade spelarna irriteras över det plötsliga intrånget men lyssnar ändå på Alexander och accepterar hans anbud, dels på grund av belöningen och dels av personliga skäl. (Jesus Gassais död bla.)

## SPEDE

* Utgången av prologen är ganska given så jag tar inte upp allt för mycket detaljer. Jag har valt att vara ganska detaljerad här i inledningsskecet för att på så sätt slå an tonen för resten av äventyret, första scenen är ju väldigt avgörande för vad spelarna kommer att tycka om scenariot.

* Alla former av våld från spelarnas sida kommer i det här läget obönhörligen att leda till deras död då Alexander och hans vänner är hårda nötter och då Mario ytterligare skärpt säkerheten sen Jesus död och inte tollererar några som helst våldsamheter.

* Stats på Alexander et Co . samt Mario et Co finns längst bak i fall att...

* Alexanders berättelse finns som separat berättelse på nästa sida.

## Alexander de Witts berättelse och påföljande förslag.

Mina vänner, låt mig upplysa er lite så ni slipper se helt handfallna ut. Mitt namn är Alexander de Witt och jag jobbar för CIAs byrå för lönnmord och bananrepublik-störtande. Ja, ni vet, de riktigt smutsiga jobben... (Flashigt leende)

De senaste åren har jag dock enbart jobbat med att komma åt den lilla feta niggern Idiamini (Ber leende om ursäkt till karaktärerna för sitt språkbruk - no offence) men den djäveln envisas med att avrätta alla agenter jag försöker smuggla in i hans organisation.

Nu håller både min och statens tid på att rinna ut. Personligen går jag snart i pension och jag har lovat mig själv att krossa den lilla råttan innan dess, vad staten anbelangar så klarar de snart inte av att upprätthålla grundläggande ordning mera och hotas av totalt kaos och anarki. För att summera: saker och ting håller på att gå duktigt mycket åt helvete.

Därför har jag nu valt att tillgripa lite oortodoxa medel. Ni, mina vänner, har genom mina undersökningar blivit utpekade som det tätaste svarta förband som går att hyra på den svarta (ha ha) marknaden. Och det är just ett svart förband jag behöver. För att kunna komma nära den svarta djävulen behövs det folk av hans egen sort.

Givetvis skulle jag inte försöka hyra er för ett sådant hör tufft jobb om jag inte hade något substansiellt att locka med som motprestation. Jag har av USAs president själv fått fullmakt att erbjuda er vad ni mest av allt vill ha... Nämligen Haile Sellassies rike, ert och erat folks rike, före detta Etiopien!

Visserligen är vi medvetna om att det redan finns en liten korkad despot som styr där men vi har redan förberett att nuka han och hans följeslagare in i nästa vecka så fort ni säger till. Vi har dessutom tagit kontakter med gerillan som välkomnar återkomsten av sina förlorade rastabarn, hur många ni än kommer.

Vad jag i korthet skulle vilja är alltså att ni antar mitt erbjudande, infiltrerar idiaminis organisation, avrättar den sinnesjuska bastarden och sedan motar förenta staternas tacksamhet i form av Etiopien... Nå mina vänner, vad säger ni.

## SPEDE

* Vidare utfrågning och småsnack med Alexander de Witt leder inte till någon mer information. Han vet inget om Idiaminis organisation eller gömställe och han påpekar återigen att alla hans agenter dött, något som talar för att karaktärerna använder sitt eget tillvägagångssätt för att få kontakt. Belöningen är inte förhandlingsbar och om karaktärerna vill ha mer information om denna visar hans sig vara mycket välinformerad och övertygande (han visar till och med ett dokument som styrker hans ord om gerillans ställning i frågan.).

* NÄR karaktärerna gått med på att ta uppdraget överlämnar Alexander en liten väska som en av livvakterna haft med sig. Den inehåller Sex injektorer (a la svenska arméns) inehållande ett mycket starkt motgift mot Idiaminis psykedeliska knark samt en sändare modell patron som spelarna skall aktivera när uppdraget är slutfört så att "byrån" kan hämta upp dem. Injektorernas motgift, varnar Alexeande, är högst koncentrerat och leder antagligen till mottagarens död. Men personen i fråga kommer att vara klar i skallen tillräcktligt länge för att kunna förhöras, något som är syftet med injektorerna.

* Efter detta lämnar Alexander, som sagt, baren med sitt följe, nöjd med sin insats. Självklart har han ingen tanke på att belöna niggrena när (och om) uppdraget slutförs utan sändaren är baratill för att leda byråns lönnmördarskvadron till sitt mål.

## Scen 1 - Vi är lika stygga som du!

**Plats:** valfritt

**Dekor/manus:** valfritt

**Aktörer:** valfritt

**Handling:** valfritt

Nu börjar spelarnas försök att komma i kontakt med Idiamini och hans hemliga och underjordiska organisation av anarkister och revolutionärer. Detta kan gå till på otaliga sätt och är egentligen av underordnad betydelse. Detta av två anledningar - dels så är det inget bärande element i äventyret och dels så har ju Idiamini, som nämnt i scenariosummeringen, redan avslöjat försöket och gör det ganska lätt för karaktärerna då han ser fram imot att få döda dem i avskräckande syfte. Jag kan ändå tänka mig ett antal tillvägagångssätt och kommer här att dra upp allmänna riktlinjer för hur spelledarna bör gå till väga.

### Ian Thomsson-Goddard attacken.

Spelarna beslutar sig för att dra uppmärksamheten till sig genom att attackera den högerreaktionära (nassen) Ian Thomson-Goddard. (De har ju också en personlig skuld att göra upp, med utgångspunkt från spelarnas bakgrundsberättelse.) De attackerar honom antingen på det stora massmöte han skall hålla eller i sviten på det stora hotell han bor. Ian är en mycket slipat och intelligent populist men hans politik gör att han omges av idel uniforms och militärfixerade puckon. Något som gör det ganska lätt för spelarna.

### SPEDE

* Information om Ians möte, hans hotell, hotellnummer, säkerhet mm. är lätt att få tag på. Om Miranda netrunnar eller Armaheygurt tar tag på sina kontakter på stan får de reda på allt de vill. (Hur den informationen ser ut och hur detta går till är helt upp till spelledaren.)

* Spelarna kan attackera Ian med en exocet-missil på två kilometers avstånd om de så vill. Ingen någotsånär intelligent lösning bör vara omöjlig att genomföra om spelarna uppträder logiskt och välplanerat.

* Vid en närattack finns stats för Ian och hans följe under rubrikerna Ian & neandertalarna.

* Endast om spelarna uppträder ointelligentare än vad ett gäng nassar kan tänkas göra bör de misslyckas (dö eller skadas upp till spelledarens nåd) - något som indikerar vilka schyssta odds spelarna har.

### Miranda eller Armaheygurtvarianten

Spelarna använder sina två informationsproffs för att komma i kontakt med den underjordiska rörelsen. Armaheygurt genom att sprida orde på gatorna och Miranda genom att sprida ordet i nätet.

## SPEDE

* Denna variant fungerar givetvis alldeles utmärkt pga. Idiaminis välvilliga inställning.

* Låt de dock inte bli för lätt - då skulle spelarna bli misstänksamma. Låt de svettas i skumma gränder med mystiska tjallare och surfa på nätet omgivna av fientligt inställda sysops.

### ANDRA MER ELLER MINDRE TROLIGA VARIANTER

1. Spelarna ger sig in i knarksvängen för att på så sätt komma åt Idiamine. Antingen som försäljare eller som nerdrogade anhängare.

2. Spelarna sprider ut information som går ut på att de har viktig information.

3. Spelarna infiltrerar underordnade (och antagligen mer demokratiska) blackpower grupper för att på så sätt få kontakt.

## SPEDE

* Grundläggande för dessa och alla andra försök är - låt dem lyckas om de inte uppträder alltför inkompetent och orutinerat (Eller om de kommer från Enköping...)

* För att hjälpa spelarna att hålla ett någotsånär schysst tidsschema bör denna sekvens HÖGST ta 30 minuter.

## Scen 2 - Den svarte frälsarens fall

**Plats:** I luften och på land.

**Dekor/Manus:** Efter ett par dagars nervös väntan får karaktärerna budet de väntat på - "den svarta frälsaren ger er sin välsignelse och vill ni bli hans lärjungar väntar han på er på toppen av Troy-tower klockan 00.00 imorgon." Nöjda finslipar de fyra (fem) sin utrustning och beger sig på utsatt tid till Troy-tower - en skyskrapa med skybar, utrustad med helipad på taket.

Väl där blir de på slaget ~~18.00~~ 00.00 upplockade av en lätt beväpnad och omarkerad AV9. Ett antal beväpnade män visiterar dem nödtorftigt, utan att ta eventuellt medhavda vapen eller annan utrustning och hjälper dem in utan att yttra ett ord och AV9 lyfter sedan genast. Väl inne inser karaktärerna att farkosten är helt täckt vilket gör det omöjligt att se ut. I ett antal timmar flyger våra vänner tillsammans med de helstumma och bistra vakterna i okänd riktning. Tillslut landar AV9an på en ödetomt någonstans i stan och där blir karaktärerna escorterade till en enorm rosa cadilac. (A pimpmobile)

När bildörren öppnas väller en söt ganjalukt ut och i dimmorna skymtar en man i en överdriven kostym av sjuttiotalssnitt, färjad läcker skär för att matcha bilen..

Mannen hälsar våra vänner hjärtligt välkommna, presenterar sig som Nubies och låter karaktärerna stiga in. När alla väl är inne kör bilen genast iväg på regnvåta gator på Nubies komando. Efter att ha erbjudit karaktärerna av det "good shit" han själv röker (OBS det är oerhört viktigt att spelarna förstår att det är samma gräs som han själv röker så att de inte senare genast börjar misstänka något skumt psykedeliskt med sin mardröm. OBS) gratulerar han dem till det framgångsrika sätt med vilket de tog kontakt (vilket det nu än var). Han informerar dem om att de är på väg till organisationens högkvarter där de skall få träffa den stora lille mannen själv. Efter att ha sagt detta får han ett nästan saligt uttryck i ansiktet vid tanke på ledaren och börjar sedan i nästan religiösa ordalag tala om Idiaminis storhet. Han benämner honom konstant som den svarta frälsaren (mao - den svarta befolknngens räddare, spelarna kanske tänker i helt andra banor...) och berättar målande om hur ledaren "efter att ha störtats från himlen ner i avgrunden" (mao - efter att ha tillhört samhället topskikt har han av någon anledning puttats ner från sin position till en av samhällets lägsta. Återigen kan spelarna [som kan sin bibel] tolka saker helt annorlunda.) där byggt upp ett rike som han senara skall sprida till hela världen. Efter ytterligar utjutelser i samma stil (fritt upp till spelledarna - som också kan sin bibel - att lägga till mer av samma sort) lugnar han ner sig lite.

Vid det här laget har bilen kommit fram till porten till ett underjordiskt garage. Porten öppnas och bilen kör brant ner. Efter någon minuts körning i fortsatt lutning syns öppningen ut i den månklara natten bara som en ljus fläck i den annars mörka tunneln. Nubius vänder sig mot dem med ett leende och säger "välkommen ned i underjorden" och sedan slocknar spelarna knall fall blixtsnabbt påverkade av den potenta sömngas som fyller bilen...

**Aktörer:** Ett antal tigande vakter, Nubius.

**Handling:** Spelarn följer lungt med hela vägen nyfikna på vad som komma skall och blir sedan sövda.

### SPEDE

* Då spelarna själv sökt kontakten med Idiamini och nu äntligen fått det har jag oerhört svår att tänka mig att spelarna gör något annat än det som jag beskrivit.

Situationen är ju inte på något sätt hotfull, de för ju behålla all sin utrustning och blir väl behandlade osv.

* Om spelarna skulle försöka döda/övermanna "vakterna" eller Nubius och hans chaufför under resans gång så går det väl bra (stats längst bak) men de sumpar ju då alla chanser att nå Idiamini. Varken AV9an eller bilen ger några ledtrådar om vart de är på väg. Om de tar någon av de inblandade levande så avslöjar de heller inte något. Deras fruktan och kärlek gentemot Idiamini väger tyngre än döden.

* Vakterna i AV9 är helt stumma. De svarar inte på tilltal eller något annat. Ingenting kan få dem att yppa ett ljud. Samma sak med Nubius chaufför.

* Frågor till Nubius om Idiamini och hans organisation besvaras gladeligen och charmant. Han berättar vitt och brett om alla hemligheter (totala lögner) och verkar mycket förtroendeingivande.

* Sömngasen som drabbar spelarna är lukt och ljudlös och påverkar spelarna på ett kick. Inget motstånd och inga våldsamheter är aktuella. Spelledaren bör snarare beskrivade som att "plötsligt så blir allt svar" direkt efter det att Nubius sagt "välkommen ned i underjorden. Rent logiskt drabbas även Nubius av detta även om han antagligen åtnjuter något bättre behandling än spelarna senare...

De sövda spelarna tas sedan om hand av Idiaminis män och injiceras med en dödlig dos av ett LSD likande preparat. Därefter slängs de ner i det underliggande kloaksystemet där det stigande vattnet förr eller senare kommer att spola ut dem i havet.

## SCEN 3 - IGENOM MIG I GÅN TILL SMÄRTANS BORG, IGENOM MIG TILL KVAL FÖR EVIGHETEN , IGENOM MIG TILL DE FÖRDÖMDAS SORG.

Nu tar mardrömmen sin början. Det är en enkelriktad mardröm utan återvändo och det går inte att ströva ifrån den upptrampade stigen. Detta gör det enkelt för både mig och er. Jag behöver inte försöka täcka upp spelarnas alla tänkbara galenskaper och ni kan ägna er tid åt att lägga så mycket stämning in i det färdigskrivna manuset som möjligt. Spelarna kommer dessutom att uppleva det som lika fritt som vanligt för vad de än gör och i vilken riktning de än springer kommer de alltid att tillslut hamna där vi vill i vilket fall.

I mardrömmens inledningsskede vaknar karaktärerna upp i ett dammigt förådsrum. Murkna gammla hyllor fyllda med gamla arkiveringspärmar fyller väggarna och ett avlagt skrivbord står i ett hörn. Spelarna ligger dumpade på golvet. I golvets dam sysns spår av fotsteg som leder in till karaktärerna och sedan ut. När spelarna hämtat sig lite upptäcker de att de har all sin utrustning klar, endast vapnena är tagna ifrån dem. Konfunderade av situationen börjar de kanske fundera på hurvida mini har avslöjat dem, men varför är de inte döda i så fall?

Efter ett tags väntan (?) börjar våra vänner fundera på att ta sig ut. Dörren till rummet är en ganska gammal trädörr som går att öppna lite på glänt. På utsidan verkar den vara låst med en kedja och ett hänglås. Utan större problem och med ett minimum av ljud forcerar de dörren och kommer ut i ändan på en korridor.

Efter att ha följt den vindlande (och svagt nedåtsluttande) korridoren (här och där syns nödtorftigt tillbommade rum av samma karkaktär som det de var inlåsta i) någon minut hör karaktärerna ljudet av taktfast marcherande steg. De har gott om tid att gömma sig i korridorens vindlingar och angränsande rum och kan antingen attackera de vakter som kommer gående eller undvika dem. Vakterna är klädda i uniformsliknade persedlar och beväpnade med Millitech M-31or. De går avslappnat och småpratar lite om vardagliga saker till synes ute på en vanlig rutinkoll. När spelarna "tagit sig förbi" (i vilken månne det nu sker) fortsätter de korridoren nedåt. Tillslut kommer det in i en stor lagerlokal fylld med allsköns bråte.

I lokalen ligger prylar staplade på varandra i stora högar, hänger i taket, står uppställda på podier osv. osv. Några av prylarna är högst normala, andra är mer bizarra (nu börjar det lite smått...) En fullskalig modellkopia av Spirit of St:Louis hänger i taket, en låda inehåller ett tjugotal tyska andra världskrigshjälmar, en uppstoppad vit man står med ett fiskespö i handen framför en uppställd tavla av havet, en VIC 20 ligger i en monter och en modell av Brenda Branovic (USAs första kvinnliga president) svävar naken, ridande en rosafärgad petrodaktyl genom rummet på ett urgammalt rullband som fortfarande är igång. OSV: OSV (Använd fantasin, flippa ut - det är ok. jag ger er min tillåtelse...)

Spåren i det dammiga golvet leder alla fram till en stor frakthiss modell trä med manuellt nedförningsbart galler. Spelarna går in och trycker på den enda knappen. Hissen rör sig sakta och gnisslande ner. Efter någon minut stannar den och karaktärerna stiger in i en ny korridor.

Denna korridor är mer råbarkad än den förra. Ren cement, modell skydsrum, täcker väggarna. Här och där sticker bitar av armeringsjärn fram i onaturliga positioner. Redan när karaktärerna kommer ner i korridoren hör de röster längre fram. Flummiga, tjoande, mummlande, stönande och kvidande sådana. Längre fram i korridoren syns ljuset från tända eldar. Spelarna avancerar försiktigt. Ju närmare de kommer skenet och rösterna ju värre blir stanken. Slutligen efter en hundra meter av sluttande korridor når de fram till det första i en rad cementerade "skyddsrum" Den annars

ganska mörka korridoren lyses här upp av det spöklika skenet från eldar tända i oljefat i rummens mitt. Rummen är fulla av folk, totalt asnitade och bortom allt förstånd. De som pågår i rummen - extatiska danser, orgieliknande sexlekar, något som väldigt mycket liknar kannibalism och andra groteska akter avspeglas på väggar och tak av förvrängda och uppgförstorade skuggspel på grund av oljefatens placering. Spelarna skyr antagligen dessa abnormiteter och tassar försiktigt vidare. En smutsig, illaluktande och kletig person (som svagt påminner dem om guiden Putte P. på Metropolitan museum...) springer rakt på dem när han lämnar ett smalt prång som tydligen används som toalett av den formliga gyttja av exkrement som täcker dess yta att dömma. Spelarna undviker honom eller tar möjligtvis tillfället i akt att använda byråns motgift på honom för att få information. I det senare fallet klarnar mannen ganska snabbt men fylls genast av en galen skräck. Vid frågor om Idiamini och var korridoren leder fylls hela hans väsen av en sådan bottenlös teror att ingen kan ta fel på det när man ser hans ögon. Frågorna förblir osvarade då mannen dör av skräck.

Spelarna kajkar vidare nedåt i ett par hundra meter. När de försiktigt rundar en krök får de se två vakter som står och talar vid en stängd metalldörr längre fram (modell blastdoor i star wars). Vakterna är klädda i ett svart och rött lädermaterial och bär heltäckande svarta visir över ansiktena. Deras uniformer ger dem ett demonliknande utseende och kläderna verkar nästan se ut som om de var en del av kroppen. Spelarna oslkadligör vakterna, antingen med vapen upplockade av tidigare dunkade vakter eller med list (som fungerar...). Efter att ha öppnat dörren möts karaktärerna av en smärre chock. De står på en smal (en till två meter) stenavsat och blickar ut i ett ENORMT schakt. Schaktet är cirkulärt och cirka tjugo meter i diameter. Det sträcker sig både längre upp och längr ner än vad karaktärerna kan se. Nedifrån stiger varma vindar upp... På andra sidan och både uppåt och nedåt kan liknade dörrar och avsatser som deras egen ses.

Vid avsatsen finns en uråldrig hiss av metallnät upphängd i en enorm kedja som sträcker sig oändligt långt upp över deras huvuden. Rostfärgat vatten droppar från kedjan ner i hissen och sedan avgrunden med ett monotont droppljud - dropp, dropp, dropp... Likande hissar kan ses på andra avsatser. Spelarna stiger (antagligen ganska tveksamt) in i hissen och trycker på den enda knappen. Hissen sätter sig med ett rassel i rörelse nedåt .

Färden nedåt fortsätter under lång tid och karaktärerna hinner få syn på en del groteska detaljer. Vid ett tillfälle ser de en annan metallnätshiss hänga mellan avsatser på andra sidan. Inne i hissen syns ett skelett sitta med benen hängande utanför och händerna krampaktigt fattande om metallstängerna. Vid ett annat har en grotesk staty formats likt händer som förtvivlat sträcker sig ut ur stenväggen en bit bort.

Hissen fortsätter oavbrutet nedåt och temperaturen stiger allt mer. Ett svagt ljussken har börjat synas i botten av schaktet.

Efter ett par timmars färd nedåt mot ljusskenet som nu blir allt starkare stannar plötsligt hissen överraskande vid en avsats liknande dem de befann sig på. Dörrarna öppnas och stängs lika hastigt igen (ingen chans att ta den vägen) och en figur i en lång munklliknande kåpa stiger fram emot hissen. Hans ansikte är helt lagt i mörker av huvan och hans gång är haltande. Utan ett ord stiger mannen in i hissen som genast sätts i rörelse. Under resans gång yttrar mannen inte ett ord och står orörlig som en stenstod till och med om karaktärerna försöker rubba honom. Om karaktäreran blir våldsamma mot mannen - tar tag i honom, skjuter ner honom eller vad som helst - så gör han inge motstånd. Om spelarna sliter av honom huvan blottar de ett ansikte som de känner igen som Jesus Gassais... men ändå inte. Det är lika mycket Kenneth Arasakas ansikte och hans knä är förbundna med trasor på det ställe som karaktärerna skjöt honom i äventyret "Fucking voodoo magic maan". Han är helt enkel omöjlig att bli klar på . Två personer ur deras kollektiva förflutna ihopbakade i en. (Now we´re cocking...)

Oavsett hur spelarna behandlar mannen, om de så dödar honom, så lämnar han gående hissen vid nästa avsats en halvtimme senare. Karaktärerna finner, hur mycket de än vill, sig oförmögna att följa efter honom...

Färden fortsätter nedåt och hettan och ljuset blir allt starkare. Vid något tillfälle sveper en enorm skugga som av en flygande varelse över hela schaktet men försvinner lika snabbt. Schaktets väggar blir också alltmer råbarkade och klippliknande ju längre ner de kommer.

Tillslut, efter otaliga timmars fär stannar hissen slutligen med ett kraftigt ryck (som om kedjan satte stopp) fortfarande är det långt ner till det intensiva ljuset. Från avsatsen spelarna hamnat på sträcker sig en välvd stenbro över hela schakte, den första i sitt slag som de sett. Ingen dörr finns på den här sidan. Stenbron tyder på duktigt hantverk och är överallt täckta med groteska statyer - en av dem porträttlik med Xalman, fast definitivt mer förvriden. I andra ändan av bron syns en massiv dubbelport i brons.

Ju närmare spelarna kommer andra sidan ju tydligare ser de porten. Korsfäst mitt på denna hänger en ung misshandlad kvinna.

Väl framme vid porten rycker den unga kvinnan till som om hon plötsligt blivit medveten om deras närvaro. Med en svag röst mummlar hon "snälla döda mig, snälla döda mig, snälla döda mig, snälla dödamig, snälla dödamig, snälladödamig, snälla-dödamig, snälladödamigsnälladödamigsnälladödamigsnälladödamig..." De inte allt för sadistiska spelgrupperna gör antagligen den unga kvinnan till viljes. Antingen med vapen eller för hands. (Troligen för hads då de antagligen fortfarande "smyger" sig fram lite. Vad spelarna än hittar på (en kula i huvudet, avskuren hals, knäckt nacke) fortsätter kvinnan dock att mummla "snälladödamigsnälladödamig" om och om igen, i all evighet.

Hela situationen avbryts plötsligt av att portarna öppnas och en absurd karaktär kliver igenom. En man klädd i det gamla (antika) amerikanska postverkets uniform med en röd postväska över axeln. Fastkilad vid hans höger ben i rak vinkel sitter en ilsken pitbull som vägrar släppa taget men som brevbäraren totalt verkar strunta i. Mannen hälsar höviskt med mössan lyft på Miranda och flyttar sedan vant undan den korsfästa kvinnans blodiga ben en bit och blottar då en väldigt lågt placerad brevlåda med namnet Idiamini tryckt på i tydliga versaler. Efter att ha stoppat ner en räkning från elverket samt ett prenumerationsnummer av Hanggliders weekly går han glatt visslande över bron, fram till hissen och tar den...upp! (Vid det här laget tror jag att de flesta normalt sunda spelgrupper lämnat in, men för de mindre begåvade så kör vi ett tag till...)

Efter att ha gått igenom bronsporten kommer de in i en ruskig korridor vars väggar pulserar med eget oheliga liv. Här och där öppnar sig stora köttiga bölder som utsöndrar ett varit sekret vars vidriga lukt fyller allt tillgängligt utrymme. Korridoren i fråga slingrar sig sakta...neråt.

Efter ett tag når spelarna överaskandee en mycket tjusig svängdör i guldpläterad mässing och kristall. Över svängdörren hänger en utsökt stylad skylt som förkunnar "RESTURANG SKÄRSELDEN".

Spelaran går igenom dörren och möts av ett plötsligt miljöbyte. De skådar ut över en enorm restaurang smyckad i hejdlös lyx. Kristallkronor, röda sammetsgoblänger, marmorkollonader osv.

Strax inanför dörren står den i frack iförda hovmästaren med en tydlig namnskylt på bröstet som förkunnar "CATO". När våra vänner gör entré tittar han snabbt upp från sin liggare och ger dem ett snett hovmästarleende. "Ursäkta mig, men vi har slipstvång här." Spelarna påpekar då, fortfarande rejät konfunderade, att de inte äger några sådana. Cato plockar då snabbt fram en åt varje (även åt Miranda, hon är ju lite av en

tomboy) och säger till dem att bara hänga dem runt halsen så är det okej. Slipsarna är av sjuttiotalsmodell, beig-orangeblommiga och jorda av manchester.

När spelarna sen börjar röra sig in i lokalen stoppar hovmästaren dem igen med orden "Ni har väl bokat bord?" Spelarna nekar antagligen till detta varpå Cato förnärmat (och typiskt byråkratisk i sin nitiskhet) påpekar "Åh, jovisst har ni det - alla har bokat bord här. Hur var namnen?" När spelarna berättat vad de heter (eller givit några andras namn) kallar Cato till sig en kypare och ber honom eskortera karaktärerna till deras bord.

Kyparen ifråga för spelarna, snabbt och effektivt, genom den ofantliga restaurangen. Överallt sitter folk och dinerar, unga och gamla, snygga och fula, vikingar som cyberpsykon...

Efterhand som de vandrar ändrar restaurangen form och utseende. Lyxen försvinner efterhand och allt tydligare tecken på förfall infinner sig. Kristallkronorna ersätts av nakna glödlampor som ersätts av oljelampor som ersätts av stearinljus som ersätts av små talgfat osv. När de slutligen når sitt bord i andra änden på restaurangen får de kväljningar av vad de ser. En rutten och maskinfekterad träbänk utan stolar, fylld med fat inehålland saker så vidriga att Mc Donalds inte ens skulle försöka kränga det som en meal knapphändigt upplyst av ett oljigt och illaluktande talgfat till allas stora lättnad.

Kyparen avlägsnar sig med ett artigt "smaklig måltid" och spelarna lämnas ensamma kvar. Då de inte har någon tanke på att äta något sätter de snart fart mot utgången som syns en bit längre bort. Vid utgången, en svängdörr identisk med den första, står ytterliggare en pingvin med liggare. När spelarna försöker gå ut hejdar han dem med orden "Ursäkta men har ni betalt?" Detta har ju givetvis spelarna ingen tanke på att göra så de protesterar varpå pingvinen påpekar "här betalar alla sina räkningar". Slutligen tvingas spelarna skriva på ett papper för att få komma ut (inte bra... Ett hett tips till alla spelledare som är ute och reser. Hamnar ni i helvetet eller skärselden - skriv aldrig på några papper...)

När spelarna är påväg att lämna restaurangen (men innan de lämnat tillbaka sina slipsar) hörs en gongong. En procession ledd av en ståtligt klädd huvudhuvudhovmästare och följ av ett antal kypare med klassiska roomservice-vagnar fyllda med stora, kupförsedda silverfat banar sin väg genom församlingen. Ledaren för processionen förkunnar stolt "Gör väg för Idiaminis dagliga festmåltid, idag sponsrad av Esqofiet och Centuccy fried chicken ".

Spelarna ser sin chans och hänger på processionen. Den leder dem genom ett par svängbara dubbeldörrar. När dörrarna "svänger igen" bakom dem blåses facklan som lyser upp första delen av den svagt nedåtsluttande korridoren ut och spelarna följer processionen i mörker. När de senare når nästa fackla har saker förvärrats till det värre.

Kyparna visar sitt rätta jag och framträder som groteska demoner med läderartad hud och mattsvart glasade ansikten (Som vakterna vid schaktet - men denna gången är det inga otäcka uniformer.) och huvudhuvudhovmästaren är en av helvetets furstar. Vid det här laget är det försent att vända. Mer demoner dyker upp bakom spelarna och deras manchesterslipsar (som visat sig vara svåra att ta av) förvandlas till tunga kättingar.

Vid det här laget börjar mycket konstiga fenomen uppstå. När de först steg in i korridoren drabbades de av en väldigt stickande lukt. När sedan demonerna visar sitt rätta jag börjar ljudet att förvrängas och tillslut helt försvinna. Synen som innan endast något försämmrat ryker nu ganska hastigt. Först börjar alla rörelser "rita spår" i luften och följaktligen flerfaldigt mångdubblas och när karaktärerna förtvivlat kämpar mot de demoner som griper tag i dem förstärks denna effekt med att saker börjar gå över i slow-motion. (Knarköverkosen angriper nu systemet och karaktärerna inleder den dödskamp de troligen inte kommer att överleva.)

Våra vänner förs av demonerna slutligen in i en stor tronsal. Ljudet är borta, saker går i slow-motion och ritar spår och allt är helt groteskt.

I rummet som är av tronsalstyp väntar slutligen Idiamini. Han sitter på en tron av gulnande ben och smuttar förtjust på en bägare. Han är iklädd en vit sommarkostym, bär mycket guldsmycken och är äckligt solbränd. Han tittar förtjust upp på spelarna och med en gest med handen får han deras kättingar att sno fast sig i serveringsvagnarna. Kättingarna sliter dem sedan sakta men säkert mot vagnarna och sedan upp på dem. Slutligen virar kättingarna sig om spelarna och låser alla deras rörelser. Demonerna för sedan vagnarna mot Idiamini.

I en sista sekvens ser spelarna (nu alldeles förvrängt) hur Idiamini sätter på sig en propellermössa och en babyhaklapp med Supermanmotiv och sedan plockar fram ett par shackarandafärgade shopsticks. Synen bleknar, den stickande lukten blir allt mer intensiv och blodliknande och sen...

...mörker...doftfritt...inget!

Spelarnas kroppar har nu gett upp och de är döda.

## SPEDE

* Som tidigare nämnt finns det säkert en massa variationer i spelgruppernas beteendemönster även under mardrömmen. Men så länge ni håller stämningen vid liv, får med de bärande detaljerna, leder spelarna i rätt riktning och stegrar absurditetsnivån så är alla variationer och inprovisationer accepterade och välkommna.

* Om någon ellern några spelare säger de magiska orden "det här är en dröm", "det här är en illusion", "det här är inte verkligt" så segrar deras vilja alltså tillfälligt över den förgiftade fysiken. Som spelledare för man dom då sakta tillbaka till kloakverkligheten och alla dess symtom - smärta, vatten, mörker, brus, lukter, råttor osv. Blanda gärna mardröm och verklighet i några minuter (stora råttor och rinnande vatten i schaktet osv.) Väl tillbaka kan vilken som helst av karaktärerna få tag i den väska som någon av dem bär och där injicera sig själ. Dosen är visserligen överdrivet stark och egentligen direkt dödande men spelarna har ju också fått en överdriven dos gift så det tar ut varandra. Den spelare som injicerar motgiftet blir snabbt såpass klar att han kan hjälpa de övriga.

* Spelare som tar sig ut men inte vågar/vill(förstår att) använda motgiftet sugs snabbt tillbaks in i mardrömmen igen och i fortsättningen klarar hjärnan inte längre av att bemästra kroppen så ett nytt försök blir det inte.

* När en spelare håller på att ta sig ut, fortsätt då att spela de övriga parallellt - särskillt om de är nära slutet, på så sätt uppnås ett tidsjaktsmoment. Ge också noga akt på dåligt rollspel "oj han lyckades" tänker spelare B och säger "jag tror också att det är en dröm."

* Den spelare som tar sig ut försvinner inte från karaktärernas kollektiva mardröm utan finns med som en NPC.

* Den intressantaste karaktären i det här läget är Jalgaano då han ju faktiskt inte är en levande varelse utan snarast en digital konstrukt. Följaktligen är han alltså aldrig egentligen med i mardrömmen. Vad som ÄR med är vännernas uppfattning om hur Jalgaano skulle uppträda (Precis som när vänner uppträder precis som de brukar i ens drömmar) och vem är mer lämplig att spela den rollen än Jalgaano själv?

* Skulle Jalgaano försöka frigöra sina ande i ett sista försök att rädde de övriga i gänget under mardrömmen så funkar inte det. Jalgaano är ju inte där och de andra vet ju ingenting om hans förmågor... och dessutom så är det en mardröm, den ska inte ha ett lyckligt slut.

## Scen 4 - De kom från avgrunden...

**Plats:** Idiaminis kloaker

**Dekor/Manus:** Spelarna tar sig kollektiv ur sin kollektiva mardröm och finner sig liggande på botten av en kloak där vattnet stiger minut för minut. Efter en snabbcheck upptäcker de att alla det mesta av deras utrustning och personliga tillhörigheter är borta. Vapen, Mirandas netrunningutrustning, Armaheygurts bergsprängare osv. Jalgaanokonstrukten finns dock kvar och den undrar ivrigt vad de har sysslat med egentligen. En inspektion i kloakkammaren leder insikten om att tre av fyra tunnlar ut är fyllda av vatten (och följaktligen högst osäkra) och den fjärde är vattnets källa (och följaktligen helt omöjlig) kvar blir då att klättra upp för metalllejdaren som leder till en metallucka i taket. Sagt och gjort.

**Aktörer:** Råttfamiljen Göringssons som kalasar på en bit rutten paj Ernst kastat bort.

**Handling:** Spelarna följer manus ock klättrar upp för lejdaren. Jag kan inte tänka mig några större variationer.

## SPEDE

* Spelledaren bör i det här läget noggrant förklara för Jalgaanospelaren vad som hänt och det faktum att han inte alls varit med och spelat den sista biten...

* Ge akt på Jalgaanokonstruktens rollspel när de andra vaknar och följdaktligen aktiverar honom. Är han nyfiken på vad som hänt? Frågar han en massa frågor? Eller rycker han bara på sina digitala axlar och säger(skriver) Jaha, så ni blev förgiftade ni.

* Spelare som ändå envisas med att försöka simma ut ur en av tunnlarna drunknar.

* Spelare som försöker simma uppströms sköljs genast tillbaka.

## Scen 5 - Till trummans rytm.

**Plats:** Idiaminikomplexets maskinrum.

**Dekor/Hypotes:** Spelarna avlägsnar ganska lätt metalluckan i toppen på lejdaren (standard brunnslocktyp) och klättrar försiktigt upp i ett mycket varmt och behagligt rum. Det visar sig var det underjordiska komplexets maskinrum. Härifrån sköts ventilationssystemet, uppvärmningen och även elförsörjningen. Utrustningen och maskinerna är säkert femtio år gamla och mycket lite sköts med datorer. Det är säkert sex-sju meter i tak och de stora pannorna brummar förtjust på. Ett litet skrivbord pryder en av väggarna och en halväten macka som ligger där antyder att någon normalt sett vistas här (en maskinist kanske...) Mängder med stora metalltrummor utgår här ifrån ett centralt ventilationsschakt - Trummor stora nog att krypa i även för Xalman. En modern ståldörr leder ut i en korridor som ständigt är upphov till ljud av gående fötter. En snabbglutt ut genom dörren avslöjar en korridor av underjordiskt militärkomplextyp med nummrerade korsningar och en massa gulsvart, randad tejp överallt. Spelarna (som nu bör vara övertygade om att de är avslöjade) tvekar nog på att använda den folkfyllda korridoren och sneglar nog lite på ventilationstrummorna. Får att påskynda detta beslut dyker maskinisten upp och börjar fippla med nycklar i låset. (Lyckligtvis har han många nycklar) Spelarna klättrar då upp genom ventilationsrören och börjar krypa iväg.

**Aktörer:** Springande folk i korridoren, den fipplande maskinisten Ernst.

**Handling:** Idet här läget kan spelarna tänkas reagera på flera sätt. 1. Att genast storma ut i korridoren. 2. Att genast ta sig in i ventilationstrummorna. 3. Att ta sig upp när Ernst dyker upp. 3. Att ta sig upp och vänta där till komplexet lugnat sig och sen komma ner.

## SPEDE

* Om spelarna väljer att genast storma ut i korridoren gör de det svårt för sig. Korridoren är som nämnt vältraffikerad och de skulle snabbt bli upptäckta. Då minis komplex har hög säkerhet skulle detta genast resultera i larm och horder av springande och beväpnade lärjungar. Då spelarna är obeväpnade är detta taskiga odd och efter en stund blir de nermejade.

* Spelarna som genast (och då menar jag genast) vänder om och barrikaderar sig i maskinrummet har fortfarande chansen att hinna upp i ventilationstrummorna.

* Ventilationstrummorna är stora nog även för Xalman även om det blir en del otäckt krypande. De leder i flera olika riktningar men spelarna väljer av någon anledning rätt (tänka sig).

* Försök att ta sig någonstans i huvudventilationsschaktet lyckas inte. Karaktärerna inser genast att dess helts släta metallväggar skulle leda till fall och (antagligen) död.

* Ernst maskinisten fipplar med sina nycklar även om karaktärerna lämnat dörren öppen efter det att de gluttat. Detta vet ju inte Ernst om - han låste ju när han gick. Han tar så lång tid på sig att karaktärerna gott och väl hinner ta sig upp i tid.

* Att ligga och trycka i trummorna i väntan på att saker skall lugna ner sig är lönlöst. Då "deras" trumma löper parallellt med korridoren hör de att där är lika mycket folk dygnet runt. Idiamini driver en hårt pressad organisation.

## INTERLUDE

Handling: Spelarna kryper tyst och försiktigt omkring i ventilationstrummorna i jakt på en ventil att kika ut igenom. Då hör de plötsligt Nubius röst som i gäckande ordalag talar om dem och deras misslyckande för någon. De ändrar riktning något och kryper mycket sakta och mycket försiktigt närmare för att höra mer.

I det här läget brister plötsligt den gamla och ganska dåligt underhållna trumman för karaktärernas sammanlagda tyngd (även om det är ganska längt mellen varje) och de faller ner i någon form av vattensamling.

## SPEDE

Spelledaren kan, om spelarna gjort någon form av uppdelning (typ skickat fram en spanare) låta de tre falla och spanaren komma undan...tills vidare.

## Scen 5 - Desperata dvärgar duellerar

**Plats:** Idiaminis hov.

**Dekor/Hypotes:** Spelarna trillar pladask ner i Idiaminis stora kombinerade pol och fontän. Förskräckta och ganska oklädda nymfetter flyr åt alla håll och ett antal vakter griper genast de fallande frukterna. Brutalt förs de inför en förvånad Nubies och en ännu mer förvånad Idiamini.

Vad spelarna ser i rummet får dem att börja undra om de är tillbaka i sin mardröm. Minis hov är sannerligen en återspegling av hans groteska själ. Det mesta av inredningen påminner om ett nubiskt hov, med nymfetter, enucker, palmbladsviftande tjänare, scimitarbärande giganter i leopardskinn, rökelse, underliga musiker och mycket, mycket mer. Väggarna är klädda med afrikanska sköldar och spjut, skinn och fetischer. Två kolonader löper i raka linjer rakt upp mot en stor tron där en medecinmansklädd liten plutting sitter - Idiamini. På tronens kan ligger en megafet injektionsspruta fylld med en klar vätska och från tronen och högerut sträcker sig en kö av yrande zombies som Idiamini tydligen roat sig med att "utfodra". Bredvid tronen står Nubies, nu klädd i en lite mer passande traditionell afrikansk dräkt. På golvet framför tronen sitter till karaktärernas stora förvåning ingen mindre än Zimmy Zidewinder (Frestelsen blev för stor - He´s back) iklädd zebrarandiga tangas och saligt spelande på ett citarliknande instrument. Det värsta av allt är att Idiamini tycks gilla det!!

Idiamini och Nubies är som sagt lika chockade över att se de fyra levande som de är chockade av den osmakliga inredningen så först efter lång tids fånigt stirrande tar Idiamini med pipig röst till orda: "Det är lika äcklande som glädjande att se er här mina WASPeriska vänner. Äclande då blotta tanken på att det finns sådana rasförädare som ni kan göra vilken sund man som helst spyfärdig och glädjande då jag nu för nöjet att döda er en gång till. Vakter gör kebab av de här dumma fåren inför mina blotta ögon."

I detta läge använder Jalgaano högst troligen sin förmåga och frigör, med Mirandas hjälp, sin ande. Detta resulterar först i ett svagt vin som sedan växer i styrka. JAlgaanos kropp drar till sig all tillgänglig energi i rummet - ljusrören exploderar parvis, Zimmys enhancade citar slockanar, fontänens pumpsystem kraschar och Idiaminis superdator (placerad nära tronen på ett bord upplyft av en stor snidad elefant i ebenholz) exploderas. Kaos och panik utbryter. Jalgaano går som energielementar bärsärkargår ibland palatsvakterna och Xalman och de andr får den lilla lucka de behöver för att kunna frigöra sig och delta i striden. Xalman blir genast påhoppad av ett antal vakter, likaså Smith, Miranda tar sig an den, vid det här laget , skraja Nubies. Kvar blir Armaheygurt och Idiamini. Inte titanernas kamp kanske, men miniatyrernas...

Troligen vinner våra vänner och kan då ganska ohotat ta sig ut ur komplexet då kaos och panik sprider sig som en löpeld. "Idiamin är död, Idiamin är död!!"

**Aktörer:** Idiaminin, Nubies, Zimmy Zidewinder, div. vakter, enucker, nymfetter, tjänare osv.

**Handling:** Någon form av strid utbryter. Har karaktärerna kvar Jalgaano vinner dom, är han inte det förlorar dem. Variationer på temat kan förekomma men detta är i princip vad jag tror kommer att inträffa.

## SPEDE

* Karaktärerna har ingen chans och kan inte göra motstånd när vakterna tar dem efter att ha trillat ner i fontänen/poolen. För de är de alltför omtöcknade (det var ett ganska långt fall) och vakterna alltför välbeväpnade.

* Karaktärerna hålls stenhårt fjättrade av otaliga vakter när de förs framför Idiamini. Om inte någon form av avledningsmanöver förekommer så blir de avrättade utan att kunna göra någonting.

* Avledningsmanövrarna i fråga kan vara 1. att en karaktär pga. smart och försiktigt spel har gömt sig kvar i ventilationstrummorna (När mini ser att det fattas en skickar han genast ut folk till kloaken för att se om personen i fråga ligger och flyter där. Han beordrar ingen koll av ventialtionstrummorna - även han är ju chockad.) och därifrån kan iscensätta någon form av överraskningsattack. 2. Att Jalgaano frigör sin ande något som sker på endast 10-20 sekunder. 3. Andra djävligt lysande och logiska påhitt från de brilliantaste spelarna.

* Stats på alla minis män samt mini finns längst bak.

## Epilog

**Plats:** Utanför Idiaminis komplex.

**Vad diktatorn säger:** När spelarna tillslut letat sig ut ur minis komplex upptäcker de att de befinner sig högt upp på en kulle med en fabulös utsikt över det nattliga BAMA. Komplexet i fråga var högst troligen en gammal nedlagd luftvärnsbas eller något som mini tagit över i lönndom. Spelarna går från komplexets utgång (portar i berget) ned mot en asfalterad gångväg vid bergskanten. (Lovetrail) På avstånd kan de se att betalkikare placerats ut på strategiska ställen för att folk skall kunna njuta ordentligt av sceneriet. I det här läget hör spelarna vinandet från den AV9 som är på väg för att hämta dem. Plötsligt och utan förvarning reser den sig upp över klippkanten rakt framför dem likt en motoriserad fågel Fenix och tömmer sina 16 miniguns med sammanlagt 640 000 omgångar i deras utmattade kroppar (HA!) och när den minuterna senare kör därifrån är det enda man kan höra ett svagt eko av det förgångna:

"Fighting on arrival - Fighting for survival..."

## Avslutning och hälsningar från spelledaren.

Så var det klart. Klockan är nu . 22 på torsdag natt och jag är ganska nöjd. Ryggen värker lite och en cigg skulle sitta fint. Scenariot är väl inte helt vattentätt just i detta ögonblick, men det kommer att vara det till konventet. Avslutningsvis vill jag bara säga två saker (det gör jag jämt)

1. Ha kul för fan, inte ens konventsturneringar är värt att bråka om. Känn dig fri att frisera lite här och lägga till lite här, så länge det inte påverkar poängbedömningen eller lagets chanser.

2. Om jag vid några tillfällen upprepat mig och varit överdrivet tjatig så tänk inte på det. Det är ju inte riktat till dig - du har ju spellett konventsscenarion hur länge som helst. Nä, det är alla de andra nötterna jag tänker på...

**A Kingbreaker & Queentaker production - (©hristoffer Krämer)**

# Kort presentation av Karaktärerna

## Xalman Papoye

Xalman Papoye är gängets bepansrade arm. Hundra kilo muskler, (o)kontrollerad styrka och benhård vilja, allt i solbränd rastafariförpackning. Trots detta är han långtifrån den klassika soloklichen. Han är en person som helst skulle vilja sköta sitt utan att bli störd eller påhoppad. Hans syster och vänner betyder allt för honom och umgänget med dem ger honom all den spänning han behöver. Xalman skulle lagt "bössan" på hyllan för länge sedan om han kunde, men världen är hård och han vet att det finns folk som är beroende av hans styrka.

### Förhållande till kamraterna

Miranda: De två sykonen är som en enhet och om en del togs bort skulle den andra inte fungera. Visserligen är de båda självständiga och gör saker på egen hand, men de söker alltid varandras stöd och finner harmoni i vetskapen om att det stödet finns. Skulle någonting hända Miranda, om någon hotade eller skadade henne, så skulle Xalmans ursinne skölja över dem som en gudomlig storm. En storm av högst okontrollerad och kaotisk karaktär.

Armaheygurt: Xalmans livslånga vän och hans andliga broder. Det är Armaheygurt som styr Xalman rätt när han svävar på målet och det är Armaheygurt som anförtros uppdraget att "se efter" Miranda när Xalman inte kan. I utbyte ägnar Xalman en hel del av sin tid att rädda Armaheygurt ur de knipor hans skumraskaffärer försätter honom i.

Smith: Xalman hyser, utan att visa det allt för tydligt, en stor ömhet för den unge, lätt naiva och valpiga Smith. I Xalmans ögon representerar Smith godheten och oskulden, och den skall ju, som bestämt, bevaras...

Jalgaano: Xalman ser Jalgaano som lite av en andlig rådgivare. Samtidigt är han (motvilligt) imponeras aav den styrka som Jalgaano besitter och han häpnar inför de krafter hans tro ibland försett honom med.

## Miranda Papoye

Miranda är en självständig och ostoppbar dam av framtiden. Hon är smart, modig, vacker och rapp. Hennes netrunnerförmågor beundras av många och underskattas av inga. Hon är flirtig och levnadsglad och trivs utmärkt med det snabba liv hon lever. Ibland känns brodern Xalman och de andras omsorger för hennes person lätt ansträngande, men å andra sidan grabbar är grabbar - och det är ju ändå hennes grabbar.

### Förhållande till kamraterna

Xalman: Brodern vars stöd hon alltid kan lita på och vars lite råbarkad omsorger värmer hennes hjärta. Om någon yttrade en enda dålig stavelse om denne på stan skulla resten av hans liv bli ett inferno av kumminukationsproblem och datorhaverier.

Armaheygurt: Lite av en alternativfarsa. När kärlekslivet strular till sig är det hit man kan gå för att gråta ut. Dessutom en fruktansvärt rolig och charmerande person i vars sällskap livet blir mycket lättare.

Smith: Miranda delar sin broders ömsinthet gentemot "vitingen". Känslor som ibland sträcker sig längre än så. Hans oskuldsfulla kärlek håller sakta på att vinna över henes tidigare strulande liv.

Jalgaano: En person vars teologiska kunskaper och andliga visdom imponerar. Dessutom var han en jävel på smycken...

## Armaheygurt

Stor i orden, liten på jorden är ett uttryck Armaheygurt använder med stolthet. Trots sin ringa längd har han gång på gång visat sig bemästra alla problem. Skall något fixas är det så gott som redan klart om det hamnar i Armaheygurts knä. Detta i kobination med en charm som lockar brudar i alla längder, storlekar, färger och åldrar gör honom till liten men naggande god.

### Förhållande till kamraterna

Xalman: Broder, son, polare och räddare - allt i ett. Bättre än en flaska schampoo.

Miranda: En kvinna Armaheygurt högaktar. Hennes stil, skönhet, charm och självständighet hade gjort honom hejdlöst förälskad i henne om han inte sedan de tidiga ungdomsåren varit henes biktfader.

Smith: En kul djävel på alla sätt och dessutom imponerande med flaskan - definitivt afroamerikan i sitt förra liv.

Jalgaano: Imponerande vis och med kontakter Armaheygurt inte skulle kunna skaffa även om han ville...

## Smith

En pojke som genom de andra blivit man. Från att ha varit en coladrickande mekanisk wiz-kid med rastafarimani är han nu en coladrickande mekanisk wiz-kidrastafarier. Hans beundran och kärlek till de övriga är gränslös och han åtnjuter ett oerhört självförtroende i vetskapen om att de respekterar och litar på hans tekniska trolleri.

### Förhållande till vännerna

Xalman: Smiths största idol. Kunde han bara bli en tiondel av Xalman så skulle stan bli osäker. Glömmer aldrig den gången Xalman räddade honom - som vän - från ett råskin genom att hotfullt stiga emellan.

Miranda: Smiths stora kärlek. En chokeladfärgad gudinna nedstigen på jorden. Ett vandrande under sm döden är ett får lågt pris att betala för att få.

Armaheygurt: Favoritsupabrodern och en jävel på att leverera illegala komponenter.

Jalgaano: Mystisk och mäktig, och i nuvarand konstruktform, delvis ett resultat av Smiths och Mirandas gemensamma ansträngningar.

## Jalgaano

Den före detta voodooprästens adliga och religiösa värv fortsätter även efter döden i chipform. Där kött ruttnaar tar kisek vid. Trots att han nu är begränsad till verbal kommunikation ger hans väldiga kunskaper och mentala styrka fortfarande vännerna det stöd de behöver. Alltid i högre kontakt med Petri loa - guden, och när som helst beredd att ge upp sin världsliga tillvaro helt för att rädda en omöjlig situation och på så sätt bli en del av denne.

### Förhållande till vännerna

För Jalgaano är alla karaktärerna lärjungar vars steg han följer med intrese. Glädjen över deras andliga framsteg är som ungdommens källa och deras vänskap den tråd som håller honom kvar i livet.

Do not meddle in the affairs of Wizards,
for they are subtle and quick to anger.
Do not meddle in the affairs of Dragons,
for you are crunchy and taste good
with ketchup.

Xalman Popoye

# Xalman Papoye

## 1991 Version

Xalman Papoye är en robust sälle i sina bästa är. En sann rasta. Tjocka, axellånga rastaflätor pryder hans svarta hjässa. För att styla till sig extra har han också tre tjocka och väldigt långa rastaflätor som sträcker sig ner mot midjan i en elegant hårpiska. Denna hårpiska är givetvis färgad i rött/grönt/gult. I skydd av denna imponerande hårman döljer(!?) sig ett riktigt stiligt ansikte. En kraftig näsa flankerad av ett par djupa, bruna ögon och till det en leende och ofta smånynnande mun.
Vår solo är klädd i en rastafärgad lång t-shirt som räcker ned till knäna. Under den bär han sina slitna och tillika smutsgråa armebyxor. Ett par obligatoriska Dr. Martens Windwalkers 2005 ger slutligen den rätta elaka cyberpunklooken. Då det är riktigt kallt ute ( allt under + 15 grader) har han även på sig en sliten läderjacka med pärlförsedda fransar som rasslar tyst när han rör sig. Sunglasses at night är obligatoriskt.
Runt halsen hänger hans lyckoamulett, en berloque med en bild på Bob Marley.
Xalman är rätt tystlåten, en grabb av det eftertänksamma slaget skulle man kunna säga. Dock förvandlas han om något otäckt skulle hända. Med sina ohyggliga stridsreflexer är han en livsfarlig motståndare, om faran därtill hotar Xalmans älskade syster Miranda Papoye blir han närmast en omänsklig bärsärk.
Miranda är, som sagt, hans svaghet, (och styrka för all del). Han beundrar sin systers världsvana sätt, hennes smittsamma charm och hennes förödande intelligens. Xalman har gjort det till sin sak att se till att denna naturresurs till kvinna stannar i denna världen. Tillsammans utgör de ett fruktat syskonpar.
Denna starka duo har haft turen att bli vän med Armaheygurt, den lilla fixern med det goda humöret, och har därmed skapat en toppentrio.

## 1992 Update

Xalman tillhör inte den typen av människa som radikalt ändrar sin personlighet på grund av uppskakande händelser, så inte heller i det här fallet. Dock har han fått lite att grubbla på efter museumskuppen och då hans älskade Miranda och vännen Armaheygurt båda råkat illa ut finns det anledning till självransakan.
Resultatet av dessa tankemödor har blivit att Xalman nu lägger ner ännu mera energi på att mästra de våldsamma konsterna. Aldrig mer skall någon av hans vänner råka illa ut på grund av att han inte är tillräktligt snabb eller hård. Detta intensiva tränande har redan givit det resultatet att Xalman med lätthet räddat

Smith från några av de pikanta situationer han verkar ha så lätt att hamna i. Detta har han dock gjort med glädje då han tycker att det är svårt att inte gilla den unge vitingen.
Det faktum att Xalman blivit mer medveten om att en av dem faktiskt, trots solons kraftfulla insatser, skulle kunna stryka med (särskilt Miranda vars utflykter i nätet han inte kan övervaka) har gjort honom lite mer öppen i sitt umgänge. En sorts "varje ord kan bli ditt sista så säg något snällt" attityd, dock utan att gå till överdrift...
I korthet: Hårdare, snabbare, dödligare... och snällare.

**1994 Update**

Världen har blivit grymmare och Xalman med den.
Världen har blivit en sorglig plats och Xalman sörjer den.
Världen har blivit fulare och Xalman vårdar skönheten som finns i vänskap.
Utan vänner är allt ganska meningslöst.

**HANDLE** Xalman Papcye

**ROLE** ☒ Solo ☐ Rocker ☐ Netrunner ☐ Media ☐ Nomad ☐ Fixer ☐ Cop ☐ Corp ☐ Techie ☐ Medtechie

**CHARACTER POINTS** [ ]

# Cyberpunk®

DRAWING OF CHARACTER

## STATS

INT [6] REF [10/12] TECH [4] COOL [10]
ATTR [7] LUCK [5] MA [6] BODY [9]
EMP [4/6] Run [ ] Leap [ ] Lift [ ]

| Location | Head 1 | Torso 2-4 | R.Arm 5 | L.Arm 6 | R.Leg 7-8 | L.Leg 9-0 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Armor SP | | | | | | |

| SAVE | BTM |
|---|---|
| 9 | -3 |

| LIGHT | SERIOUS | CRITICAL | MORTAL0 | MORTAL1 |
|---|---|---|---|---|
| Stun=0 | Stun=-1 | Stun=-2 | Stun=-3 | Stun=-4 |

| MORTAL 2 | MORTAL3 | MORTAL4 | MORTAL 5 | MORTAL 6 |
|---|---|---|---|---|
| Stun=-5 | Stun=-6 | Stun=-7 | Stun=-8 | Stun=-9 |

## SKILLS

Add Skill points to applicable STAT, then list in box. Mark Chipped Skills with an X next to [ ] box.

**SPECIAL ABILITIES**
Authority [ ]
Charismatic Leadership [ ]
Combat Sense [+9]
Credibility [ ]
Family [ ]
Interface [ ]
Jury Rig [ ]
Medical Tech [ ]
Resources [ ]
Streetdeal [ ]

**ATTR**
Personal Grooming [ ]
Wardrobe & Style "RASTA" [+10]

**BODY**
Endurance [ ]
Strength Feat [ ]
Swimming [+4]

**COOL/WILL**
Interrogation [+7]
Intimidate [+9]
Oratory [ ]
Resist Torture/Drugs [ ]
Streetwise [+3]

**EMPATHY**
Human Perception [+4]
Interview [ ]
Leadership [ ]
Seduction [ ]
Social [ ]
Persuasion & Fast Talk [+3]
Perform [ ]

**INT**
Accounting [ ]
Anthropology [ ]
Awareness/Notice [+10]
Biology [ ]
Botany [ ]
Chemistry [ ]
Composition [ ]
Diagnose Illness [ ]
Education & Gen.Know [ ]
Expert [ ]
Gamble [ ]
Geology [ ]
Hide/Evade [+6]
History [ ]
Language [ ]
Language [ ]
Language [ ]
Library Search [ ]
Mathematics [ ]
Physics [ ]
Programming [ ]
Shadow/Track [+5]
Stock Market [ ]
System Knowledge [ ]
Teaching [ ]
Wilderness Survival [ ]
Zoology [ ]

**REF**
Archery [ ]
Athletics [+7]
Brawling [+9]
Dance [+4]
Dodge & Escape [+6]
Driving [+3]
Fencing [ ]
Handgun [+10]
Heavy Weapons [+5]
Martial Art 1 [ ]
Martial Art 2 [ ]
Martial Art 3 [ ]
Melee [+8]
Motorcycle [ ]
Operate Hvy. Machinery [ ]
Pilot (Gyro) [ ]
Pilot (Fixed Wing) [ ]
Pilot (Dirigible) [ ]
Pilot (Vect.Thrust Vehicle) [ ]
Rifle [+9]
Stealth [+7]
Submachinegun [+10]

**TECH**
Aero Tech [ ]
AV Tech [ ]
Basic Tech [ ]
Cryotank Operation [ ]
Cyberdeck Design [ ]
CyberTech [ ]
Demolitions [+5]
Disguise [+2]
Electronics [ ]
Elect. Security [ ]
First Aid [+3]
Forgery [ ]
Gyro Tech [ ]
Paint or Draw [ ]
Photo & Film [ ]
Pharmacuticals [ ]
Pick Lock [ ]
Pick Pocket [ ]
Play Instrument [ ]
Weaponsmith [+4]

Other [ ]
Other [ ]
Other [ ]
Other [ ]
Other [ ]
Other [ ]

**REP** [ ]
**CURRENT IP** [ ]
**HUMANITY** [ ]

## CYBERNETICS

| Type | HL | Cost |
|---|---|---|
| NEURALWARE | | |
| KERENZIKOV BOOSTER | | |
| INTERFACE PLUGS | | |
| SMARTGUN LINK | | |
| PAIN EDITOR | | |
| NANOSURGEONS | | |
| CYBEROPTIC | | |
| IMAGE ENHANCEMENT | | |
| TARGETING SCOPE | | |
| ANTI DAZZLE | | |
| INFRARED | | |
| CYBEROPTIC | | |
| THERMO | | |
| TIMES SQUARE MARQUEE | | |
| WEARMAN | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Total HL and Euro Costs | | |

© R.Talsorian Games, 1991. All Rights Reserved. Permission granted for Personal Photocopying only.

# LIFEPATH, GEAR & WEAPONS

## LIFEPATH

### Style

**Clothes** RASTA

**Hair** DREADS

**Affectations**

**Ethnicity**

**Language** JAMAICAN - ENGLISH

### Family Background

### # Siblings

♂ ☐ ♀ ☐

### Motivations

Traits

Valued Person

Value Most

Feel About People

Valued Posession

### Life Events

One event for each year after age 16

| YEAR | |
|---|---|
| | |

## GEAR

| Type | Cost | Wt |
|---|---|---|
| ARMALITE .44 | | |
| 4 CLIPS | | |
| | | |
| LIGHT ARMOR JACKET | | |
| | | |
| COMBAT KNIFE | | |
| | | |
| GANJA | | |
| | | |
| LIGHTER | | |
| | | |
| HOLSTER | | |

## WEAPONS

| Name | Type | WA | Conc. | Avail. | Dam. | #Shots | ROF | Rel |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ARMALITE | Pr | +1 | | | 4D6+1 | 10 | 2 | VR |

© R Talsorian Games, 1991 All Rights Reserved Permission granted for Personal Photocopying only

Houngan Salgaano

# Houngan Jalgaano - Seriph of Petri Loa

**1992 Version**

En voodoopräst får inga extrapoäng för skönhet, något som Jalgaano tagit fasta på. Med modiga 86 år i bagaget och med en kropp som på ett imponerande sätt visar spår av varje ett är han en skräckinjagande syn.
Ett tort, slitet och stripigt hår i obestämbar färg hänger från ett fläckvist kalt huvud. Luggen (diplomatiskt uttryckt) hänger ner och täcker delvis, till mänsklighetens stora lättnad, den delen av anatomin som på resten av släktet kallas ansikte, men som vi av finkänslighet undanhåller oss från att kommentera. Ett av ögonen är av grumlighet förblindat på ett sådant sätt som idag lätt kan åtgärdas på närmaste drop in clinic, (om man vill...) det andra är enbart rödsprängt bortom igenkänlighet.
Jalgaano reser sig 1.92 m över markytan men på grund av den kraftigt krökta ryggen framstår han som av medellängd, något som förstärks av hans "ryckiga"gångstil då han lider av en hälta som inte är värre än att han klarar sig utan rullstol...
De tre fingrarna på höger hand och de fyra krökta på vänster är inga problem då han har alla tår i behåll och i övrigt känner sig frisk och kry!
I korthet kan man säga att Jalgaano utstrålar ett totalt förakt för den fysiska världen, något som inte minst hans urbleka, slitna kläder visar. I stället lever översteprästen sitt liv i den andliga världen, evigt lyssnande på de mummlande rösterna från andra sidan.
Denna andlighet hindrar dock inte Jalgaano från att vara oerhört bestämd (även mot människor) när han anser det vara befogat. Han är envins som synden och förväntar sig att bli bemött med den respekt som hans position kräver. Hans förakt för de icke troende är lika stort som hans vilja att hjälpa och tjäna sitt folk.
Som tidigare nämnt mycket inåtvänd kan han ibland ändå chocka sin omgivning med plötsliga utbrott av totalt obegriplig, "övernaturlig" humor (Du har lika stor chans att klara dig som en odöpt Ombuula i Limbo!!) som följs av väsande skrattsalvor.
Om Jalgaanos kroppsliga och fysiska tillstånd, som han själv bryr sig föga om, skulle ifrågasättas så reagerar han häftigt. Då är han inte sen att påpeka att han redan i tjugoårsåldern tillhörde Papa Doc´s fruktade privatarme, de så kallade Tonton Macoutes (ung. De fula gubbarna.) och att han femton år senare (då besatt av Haitis hämnande indiangud, Petri Loa) var med och störtade hans son Baby Doc från makten på Haiti. Han bär fortfarande sin Tonton

Macouterevolver i bältet... - Så här skall inget svart yngel komma och säga vad jag skall göra.
Ända sedan Jalgaano blev besatt av Petri Loa på Haiti för femtio år sedan har han troget tjänat sin herre. Han har stigit i graderna och är nu den högste av alla levande (obs. Levande ) voodoopräster. Som gentjänst för Jalgaanos lojala tjänst så har Petri Loa begåvat honom med vissa övernaturliga kunskaper...

**1994 Update**

Drygt ett halvår innan äventyrets början avled Houngan Jalgaano - Seriph of Petri Loa. Länge hade hans hälsa varit på upphälningen och tillslut valde Jalgaano att ge efter för ropen från andra sidan. Dock tog han inte hela steget och sällade sig till sin guds led utan valde att istället flyta fritt halvägs i det mörka Limbo. Innan han tog steget meddelade han sina vänner och lärjungar och tillsammans med Miranda och Smith konstruerade han en konstrukt som gjorde det möjligt för honom att transformera alla sina erfarenheter och kunskaper in i ett mikrochip. - En AI följdaktligen. Chipet bärs integrerat av Miranda och genom detta kan Jalgaano fortfarande komunicera (men enbart skriftligt) med karaktärerna. Allt Miranda ser och hör, ser och hör Jalgaano. Via länk kan han sedan skicka skriftliga meddelanden till karaktärernas Time square marquis´. Ifrån denna silikonbaserade tillvaro guidar fortfarande sina adepter med all sin visdom.
Vad karaktärerna inte vet om är att Jalgaano även "besjälar" konstrukten med sin ande. En ande han kan släppa lös på bekostnad av mikrochipset. Detta ser han som en sista utväg då hans ande efter detta val slutligen kommer att återvända till Petri Loa.
Vilken skepnad Jalgaanos ande kommer att ta vet han inte ens själv, men att det blir fråga om en slutlig frigörelse av ett livs accumulerade energi står helt klart...
Världen har blivit mer digital och Jalgaano med den.
Världen har blivit dödligare, något Jalgaano redan märkt.
Världen är ur balans och vänner återställer den.
Utan vänner är allt ganska meningslöst.

**HANDLE** HOUNGAN JALGAANO

**ROLE** ☐ Solo ☐ Rocker ☐ Netrunner ☐ Media ☐ Nomad ☐ Fixer ☐ Cop ☐ Corp ☐ Techie ☐ Medtechie ☒ AI

**CHARACTER POINTS** [ ]

# CYBERPUNK®

DRAWING OF CHARACTER

## STATS

INT [10] REF [- / ] TECH [6] COOL [10]
ATTR [–] LUCK [–] MA [–] BODY [–]
EMP [9/5] Run [ – ] Leap [ – ] Lift [ – ]

| Location | Head 1 | Torso 2-4 | R.Arm 5 | L.Arm 6 | R.Leg 7-8 | L.Leg 9-0 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Armor SP | – | – | – | – | – | – |

| SAVE | BTM |
|---|---|
| – | – |

| LIGHT | SERIOUS | CRITICAL | MORTAL0 | MORTAL1 |
|---|---|---|---|---|
| Stun=0 | Stun=-1 | Stun=-2 | Stun=-3 | Stun=-4 |

| MORTAL 2 | MORTAL3 | MORTAL4 | MORTAL 5 | MORTAL 6 |
|---|---|---|---|---|
| Stun=-5 | Stun=-6 | Stun=-7 | Stun=-8 | Stun=-9 |

## SKILLS

Add Skill points to applicable STAT, then list in box. Mark Chipped Skills with an X next to [ ] box.

SPECIAL ABILITIES
Authority [ ]
Charismatic Leadership [ ]
Combat Sense [ ]
Credibility [ ]
Family [ ]
Interface [+3]
Jury Rig [ ]
Medical Tech [ ]
Resources [ ]
Streetdeal [ ]

ATTR
Personal Grooming [ ]
Wardrobe & Style "RASTA" [+10]

BODY
Endurance [ ]
Strength Feat [ ]
Swimming [ ]

OOL/WILL
Interrogation [ ]
Intimidate [ ]
Oratory [+8]
Resist Torture/Drugs [ ]
Streetwise [ ]

MPATHY
Human Perception [+5]
Interview [ ]
Leadership [+7]
Seduction [ ]
Social "RASTA" [+4]
Persuasion & Fast Talk [ ]
Perform [ ]

INT
Accounting [ ]
Anthropology [ ]
Awareness/Notice [SPEC]
Biology [ ]
Botany [+7]
Chemistry [ ]
Composition [ ]
Diagnose Illness [ ]
Education & Gen.Know [+8]
Expert ____ [ ]
Gamble [ ]
Geology [ ]
Hide/Evade [ ]

History "RASTA" [+10]
Language ____ [ ]
Language ____ [ ]
Language ____ [ ]
Library Search [ ]
Mathematics [ ]
Physics [ ]
Programming [ ]
Shadow/Track [ ]
Stock Market [ ]
System Knowledge [+3]
Teaching [ ]
Wilderness Survival [ ]
Zoology [ ]

REF
Archery [ ]
Athletics [ ]
Brawling [ ]
Dance [ ]
Dodge & Escape [ ]
Driving [ ]
Fencing [ ]
Handgun [ ]
Heavy Weapons [ ]
Martial Art 1 ____ [ ]
Martial Art 2 ____ [ ]
Martial Art 3 ____ [ ]
Melee [ ]
Motorcycle [ ]
Operate Hvy. Machinery [ ]
Pilot (Gyro) [ ]
Pilot (Fixed Wing) [ ]
Pilot (Dirigible) [ ]
Pilot (Vect.Thrust Vehicle) [ ]
Rifle [ ]
Stealth [ ]
Submachinegun [ ]

TECH
Aero Tech [ ]
AV Tech [ ]
Basic Tech [ ]
Cryotank Operation [ ]
Cyberdeck Design [ ]
CyberTech [ ]
Demolitions [ ]
Disguise [ ]

Electronics [ ]
Elect. Security [ ]
First Aid [ ]
Forgery [ ]
Gyro Tech [ ]
Paint or Draw [ ]
Photo & Film [ ]
Pharmacuticals [ ]
Pick Lock [ ]
Pick Pocket [ ]
Play Instrument [ ]
Weaponsmith [ ]

Other TECHNO [+10]
Other RITUAL [+8]
Other [ ]
Other [ ]
Other [ ]
Other [ ]

**REP** [ ]
**CURRENT IP** [ ]
**HUMANITY** [ ]

## CYBERNETICS

| Type | HL | Cost |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Total HL and Euro Costs | | |

© R.Talsorian Games, 1991. All Rights Reserved. Permission granted for Personal Photocopying only.

Miranda Popoye

# Miranda Papoye

## 1991 Version

Skönhet är ju obligatoriskt i framtiden och vissa ägnar alla sina surt förvärvade Eurobucks till att förfina sitt konstgjorda utseende.
Hos vissa individer svider det extra hårt när det kommer någon med äkta och djupt sittande skönhet. En sådan kvinna är Miranda. Med sitt becksvarta, kortklippta rastahår, sina fylliga, grönmålade läppar, sina nötbruna och leende ögon och sitt smittsamma skratt besitter hon all den grace man kan önska sig av en varelse som inte är född katt.
Därtill vet hon hur hon skall framhäva sina kvinnliga former på ett subtilt men ändå elegant sätt: Det vill säga åtsittande, illgrön nylon t-shirt, knallgula cykelbyxor med en missilröd kjol över och slutligen ett par stiliga och tillika nedkladdade, rosa basketkängor...
För att visa att hon även besitter all diskretion man kan önska sig av en kvinna har hon även på sig en genomskilnig överrock i plast! Med en intelligens och en charm att matcha denna färgkaskad till skönhet utgör hon en livsfarlig naturkraft i BAMA.
Lika känd som Miranda är på stans allehanda inneställen, lika känd är hon som netrunnern Exodus i nätet. Få är dock de som gör kopplingen att det skulle kunna vara samma person.
Miranda kan kosta på sig att känna sig trygg. Med utseende, charm och intelligens har hon det bra förspänt för sig, och med en ohyggligt skicklig solo till bror, en bror som dyrkar henne, kan hon inte ha det mycket bättre.
Möjligtvis skulle det då vara att hon har så trogna och humoristiska vänner som Armaheygurt.

## 1992 Update

Efter att Miranda råkat illa ut under Museumskuppen kunde man ju anta att hon nu utvecklat en viss försiktighet. Men inte alls, tvärtom. Prestigeförlusten och den personliga vanäran har nu drivit fram en revanschlystnad av den magnituden bara en kvinna kan producera. Med vassare arsenal av program och mindre säkerhetsmarginaler kommer nästa konfrontation att bli en seger... eller den sista.
Denna nya "med turbo in i framtiden" attityd avspeglas också i hennes sällskapsliv. Med sin skönhet och all sin charm och därtill med en livsstil som ser varje dag som en potensiell sista, har hon dock blivit som ett rött, sött vin

som berusar alla i hennes väg. Dock ett vin vars bräckliga butelj skyddas av ett växande antal smeksamma händer...
I korthet: Fullt ös.

**1994 Update**

Världen har blivit ösigare och Miranda med den.
Världen har blivit tyngre och Miranda tar inte lätt på det.
Världen har blivit omänskligare och mänsklighet finns i vänskap.
Utan vänner är allt ganska meningslöst.

**HANDLE** MIRANDA PAPOYE "EXODUS"

**ROLE** ☐ Solo ☐ Rocker ☒ Netrunner ☐ Media ☐ Nomad
☐ Fixer ☐ Cop ☐ Corp ☐ Techie ☐ Medtechie

**CHARACTER POINTS** [ ]

CYBERPUNK®

DRAWING OF CHARACTER

## STATS

INT [9] REF [7/9] TECH [6] COOL [8]
ATTR [10] LUCK [5] MA [5] BODY [6]
EMP [9/ ] Run [ ] Leap [ ] Lift [ ]

| Location | Head 1 | Torso 2-4 | R.Arm 5 | L.Arm 6 | R.Leg 7-8 | L.Leg 9-0 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Armor SP | | | | | | |

SAVE: 6

BTM: -2

| LIGHT | SERIOUS | CRITICAL | MORTAL0 | MORTAL1 |
|---|---|---|---|---|
| Stun=0 | Stun=-1 | Stun=-2 | Stun=-3 | Stun=-4 |

| MORTAL 2 | MORTAL3 | MORTAL4 | MORTAL 5 | MORTAL 6 |
|---|---|---|---|---|
| Stun=-5 | Stun=-6 | Stun=-7 | Stun=-8 | Stun=-9 |

## SKILLS

Add Skill points to applicable STAT, then list in box. Mark Chipped Skills with an X next to [ ] box.

**SPECIAL ABILITIES**
Authority [ ]
Charismatic Leadership [ ]
Combat Sense [ ]
Credibility [ ]
Family [ ]
Interface [+10]
Jury Rig [ ]
Medical Tech [ ]
Resources [ ]
Streetdeal [ ]

**ATTR**
Personal Grooming [+5]
Wardrobe & Style "RASTA" [+10]

**BODY**
Endurance [ ]
Strength Feat [ ]
Swimming [+2]

**COOL/WILL**
Interrogation [ ]
Intimidate [ ]
Oratory [ ]
Resist Torture/Drugs [ ]
Streetwise [+6]

**EMPATHY**
Human Perception [+6]
Interview [ ]
Leadership [ ]
Seduction [+9]
Social [ ]
Persuasion & Fast Talk [+2]
Perform [ ]

**INT**
Accounting [ ]
Anthropology [ ]
Awareness/Notice [+8]
Biology [ ]
Botany [ ]
Chemistry [ ]
Composition [ ]
Diagnose Illness [ ]
Education & Gen.Know [+6]
Expert ____ [ ]
Gamble [ ]
Geology [ ]
Hide/Evade [+5]

History "RASTA" [+7]
Language ____ [ ]
Language ____ [ ]
Language ____ [ ]
Library Search [ ]
Mathematics [ ]
Physics [ ]
Programming [+10]
Shadow/Track [+2]
Stock Market [ ]
System Knowledge [+9]
Teaching [ ]
Wilderness Survival [ ]
Zoology [ ]

**REF**
Archery [ ]
Athletics [+6]
Brawling [ ]
Dance [+8]
Dodge & Escape [+5]
Driving [+2]
Fencing [ ]
Handgun [+5]
Heavy Weapons [ ]
Martial Art 1 ____ [ ]
Martial Art 2 ____ [ ]
Martial Art 3 ____ [ ]
Melee [+3]
Motorcycle [ ]
Operate Hvy. Machinery [ ]
Pilot (Gyro) [ ]
Pilot (Fixed Wing) [ ]
Pilot (Dirigible) [ ]
Pilot (Vect.Thrust Vehicle) [ ]
Rifle [ ]
Stealth [+6]
Submachinegun [+3]

**TECH**
Aero Tech [ ]
AV Tech [ ]
Basic Tech [ ]
Cryotank Operation [ ]
Cyberdeck Design [+9]
CyberTech [ ]
Demolitions [ ]
Disguise [+2]

Electronics [+4]
Elect. Security [ ]
First Aid [+4]
Forgery [+2]
Gyro Tech [ ]
Paint or Draw [ ]
Photo & Film [ ]
Pharmaceuticals [+3]
Pick Lock [ ]
Pick Pocket [ ]
Play Instrument [ ]
Weaponsmith [ ]

Other [ ]
Other [ ]
Other [ ]
Other [ ]
Other [ ]
Other [ ]

**REP** [ ]
**CURRENT IP** [ ]
**HUMANITY** [ ]

## CYBERNETICS

| Type | HL | Cost |
|---|---|---|
| KERENZIKOV BOOSTER | | |
| CYBERMODEM LINK | | |
| DATA TERM LINK | | |
| | | |
| CYBEREYE | | |
| INFRARED | | |
| TIMES SQUARE MARQUEE | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Total HL and Euro Costs | | |

© R.Talsorian Games, 1991. All Rights Reserved. Permission granted for Personal Photocopying only.

# LIFEPATH, GEAR & WEAPONS

## LIFEPATH

### Style

**Clothes** RASTA

**Hair** DREADS

**Affectations**

**Ethnicity**

**Language** JAMAICAN - ENGLISH

### Family Background

### # Siblings

♂ ☐ ♀ ☐

### Motivations

Traits

Valued Person

Value Most

Feel About People

Valued Posession

### Life Events

One event for each year after age 16

| YEAR | |
|---|---|
| | |

## GEAR

| Type | Cost | Wt |
|---|---|---|
| ALPHA OMEGA 10mm | | |
| 2 CLIPS | | |
| CYBER DECK } SE OWN SHEET | | |
| PROGRAMS } SE OWN SHEET | | |
| GANJA | | |

## WEAPONS

| Name | Type | WA | Conc. | Avail. | Dam. | #Shots | ROF | Rel |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ALPHA 10mm | PST | +2 | | | 20L+2 | 12 | 2 | JR |

© R Talsorian Games, 1991 All Rights Reserved Permission granted for Personal Photocopying only

MIRANDAS DECK/PROGRAMS

MIRANDAS CYBERDECK

SPEED:+6
CPU:1
MEMORY:30

| PROGRAM | STRENGHT | MU | |
|---|---|---|---|
| WORM | 5 | 5 | GRÅVER GENOM VÄGGAR (CODE WALL |
| HAMMER | 4 | 1 | SLÅ HÅL I VÄGGAR |
| RAFFLES | 5 | 3 | DEKRYPTERING AV DÖRRAR |
| WIZARD'S BOOK | 4 | 2 | MOT CODE GATES |
| SEE YA | 3 | 1 | MOT INVISIBILITY |
| HIDDEN VIRTUE | 3 | 1 | HITTA GÖMDA FILER |
| SPEEDTRAP | 4 | 4 | RECON - DRONE |
| INVISIBILITY | 3 | 1 | OSYNLIGHET |
| ARMOR | 4 | 2 | SKYDD |
| KILLER VI | 6 | 5 | ANTI - IC |
| DRAGON | 4 | 3 | ANTI - DEMON |
| HELLBOLT | 4 | 4 | ATTACK - ANTI - PERSONA |
| KNOCKOUT | 4 | 3 | MEDVETSLÖS |
| ALL CONTROLER PROGRAMS | | 9 | MANIPULERAR DATASTYRDA PRYLAR |
| BALRON | 5 | 5 | DEMON: 5 PROGRAM |

Smith

# Smith

## 1991 Version

Gruppens outsider alla kategorier. Medans de tre övriga karaktärerna är tvättäkta rastafarier så är lille Smith en tvättäkta "viting". En viting vars historia bottnar i förtryck och kolonialisering av de mörkhyade. Detta är något Smith skäms väldeliga för eftersom rastakulturen enligt honom är överlägsen. För att inte tala om musiken och kläderna och... och.
Smith dyrkar verkligen allt som har med rasta att göra. Det är helt klart hans referensgrupp.
På grund av detta hänger han ofta på Zephyr of Zion och andra rastaställen. Så fixerad är lille Smith att han spenderar alla sina pengar på "cosmetic surgery" för att få den rätta looken. Håret har han redan rastafierat, nu är det bara hårfärgen kvar. Rösten har han inte opererat men han har ändå lagt sig till med en Jamaico-engelsk dialekt som får Xalman och de andra att låta som infödda amerikaner. Även klädesmässigt ligger Smith hästlängder före de övriga, med sina mängder av ringar och ben och lager på lager av färggrana rastamönster får han de andra att likna Arasakabyråkrater.
På denna kortfattade beskrivning låter Smith som en omogen och patetisk barnunge som fortfarande lever kvar i idoldyrkarstadiet, och den beskrivningen stämmer mycket bra!
Dock har Smith en kvalite´som de andra inte ens förmår först. Han är ett underbarn vad det gäller alla tekniska detaljer och makagrunkor. Ingenting är gjort som Smith inte kan plocka isär, inte ens hans föräldrars äktenskap som Smith i tidig ålder lyckades krascha.

## 1992 Update

Smith är tveklöst den karaktär som utvecklats mest sedan "förra beskrivningen". Sedan han träffade Xalman och de andra av en slump för ett par månader sedan har han vuxit betydligt. Inte bara på grund av alla hemska saker de genomlevt utan mest på grund av den vänskap och respekt de andra visat honom efter det att han slutligen blivit accepterad. Denna vänskap har gjort att Smith inte längre har samma behov av att hävda sig och han har därför tonat ner sin image lite, det vill säga. Han har tagit bort NÅGRA av ringarna och benen. (Det finns ju ingen anledning att utplåna sin personlighet helt...)
Smiths beundran för rastafarireligionen har därimot inte minskat, tvärtom. Allt som har hänt de sista månaderna har ju bara bevisat att det är den sanna tron.

Smith´s förhållande till de övriga har, som tidigare nämnts, fördjupats betydligt. Xalman har, efter att vid ett flertal tillfällen hjälpt Smith ur otäcka bråk, uppnått en sorts idolstatus. Miranda har i Smith funnit ytterligare en till döden lojal vän som gladeligen skulle kasta sig framför vilken fara som helst för att skydda henne. Xavier har, slutligen, visat Smith att det inte är storleken det kommer an på. Tillsammans har de två upplevt många, långa och blöta nätter.
I korthet: Smith har för första gången i sitt liv riktiga vänner och dem ställer han upp på i vått och tort.

**1994 Update**

Världen har blivit mer teknokratisk och Smith med den.
Världen har tappat en skruv och Smith har hittat den.
Världen har blivit löjlig men vänner är coola.
Utan vänner är allt ganska meningslöst.

**HANDLE** SMITH

**ROLE** ☐ Solo ☐ Rocker ☐ Netrunner ☐ Media ☐ Nomad
☐ Fixer ☐ Cop ☐ Corp ☒ Techie ☐ Medtechie

**CHARACTER POINTS** [ ]

# CYBERPUNK®

DRAWING OF CHARACTER

## STATS

INT [8] REF [5/7] TECH [10] COOL [6]
ATTR [6] LUCK [7] MA [8] BODY [5]
EMP [8/6] Run [ ] Leap [ ] Lift [ ]

| Location | Head 1 | Torso 2-4 | R.Arm 5 | L.Arm 6 | R.Leg 7-8 | L.Leg 9-0 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Armor SP | | | | | | |

| S E | BTM |
|---|---|
| | |

| LIGHT | SERIOUS | CRITICAL | MORTAL0 | MORTAL1 |
|---|---|---|---|---|
| Stun=0 | Stun=-1 | Stun=-2 | Stun=-3 | Stun=-4 |

| MORTAL 2 | MORTAL3 | MORTAL4 | MORTAL 5 | MORTAL 6 |
|---|---|---|---|---|
| Stun=-5 | Stun=-6 | Stun=-7 | Stun=-8 | Stun=-9 |

## SKILLS

Add Skill points to applicable STAT, then list in box. Mark Chipped Skills with an X next to [ ] box.

SPECIAL ABILITIES
Authority [ ]
Charismatic Leadership [ ]
Combat Sense [ ]
Credibility [ ]
Family [ ]
Interface [ ]
Jury Rig [+9]
Medical Tech [ ]
Resources [ ]
Streetdeal [ ]

ATTR
Personal Grooming [ ]
Wardrobe & Style "RASTA" [+10]

BODY
Endurance [ ]
Strength Feat [ ]
Swimming [+3]

C /WILL
Interrogation [ ]
Intimidate [+3]
Oratory [ ]
Resist Torture/Drugs [ ]
Streetwise [+5]

E THY
Human Perception [+5]
Interview [ ]
Leadership [ ]
Seduction [+3]
Social [ ]
Persuasion & Fast Talk [+5]
Perform [ ]

INT
Accounting [ ]
Anthropology [ ]
Awareness/Notice [+7]
Biology [ ]
Botany [ ]
Chemistry [ ]
Composition [ ]
Diagnose Illness [ ]
Education & Gen.Know [+3]
Expert [ ]
Gamble [ ]
Geology [ ]
Hide/Evade [+6]
History "RASTA" [+8]
Language [ ]
Language [ ]
Language [ ]
Library Search [ ]
Mathematics [ ]
Physics [ ]
Programming [ ]
Shadow/Track [ ]
Stock Market [ ]
System Knowledge [+4]
Teaching [+5]
Wilderness Survival [ ]
Zoology [ ]

REF
Archery [ ]
Athletics [+6]
Brawling [+5]
Dance [+5]
Dodge & Escape [+5]
Driving [+6]
Fencing [ ]
Handgun [ ]
Heavy Weapons [ ]
Martial Art 1 [ ]
Martial Art 2 [ ]
Martial Art 3 [ ]
Melee [+5]
Motorcycle [+4]
Operate Hvy. Machinery [ ]
Pilot (Gyro) [ ]
Pilot (Fixed Wing) [ ]
Pilot (Dirigible) [ ]
Pilot (Vect.Thrust Vehicle) [ ]
Rifle [+2]
Stealth [+6]
Submachinegun [+3]

TECH
Aero Tech [+4]
AV Tech [+5]
Basic Tech [+10]
Cryotank Operation [+7]
Cyberdeck Design [ ]
CyberTech [+7]
Demolitions [+7]
Disguise [+4]
Electronics [+9]
Elect. Security [+8]
First Aid [ ]
Forgery [ ]
Gyro Tech [+5]
Paint or Draw [ ]
Photo & Film [ ]
Pharmacuticals [ ]
Pick Lock [+8]
Pick Pocket [+4]
Play Instrument [ ]
Weaponsmith [+6]

Other [ ]
Other [ ]
Other [ ]
Other [ ]
Other [ ]
Other [ ]

**REP** [ ]
**CURRENT IP** [ ]
**HUMANITY** [ ]

## CYBERNETICS

| Type | HL | Cost |
|---|---|---|
| NEURALWARE | | |
| KERENZIKOV | | |
| INTERFACE PLUGS | | |
| CYBEREYE | | |
| INFRARED | | |
| MICROSCOPE | | |
| DIGITAL CAMERA | | |
| WEARMAN | | |
| TIMES SQUARE MARQUEE | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Total HL and Euro Costs | | |

© R.Talsorian Games, 1991. All Rights Reserved. Permission granted for Personal Photocopying only.

# LIFEPATH, GEAR & WEAPONS

## LIFEPATH

### Style

**Clothes** RASTA

**Hair** DREADS

**Affectations** WHITE!!!

**Ethnicity**

**Language** JAMELAN ENGLISH

### Family Background

### # Siblings

♂ ☐ ♀ ☐

### Motivations

Traits

Valued Person

Value Most

Feel About People

Valued Posession

### Life Events

One event for each year after age 16

| YEAR | |
|---|---|

## GEAR

| Type | Cost | Wt |
|---|---|---|
| SUPER TOOLKIT | | |
| | | |
| CLOTHES | | |
| SOLARIUM | | |
| | | |
| CH1 BUDGETARMS PISTOL | | |
| | | |
| HOLSTER | | |

## WEAPONS

| Name | Type | WA | Conc. | Avail. | Dam. | #Shots | ROF | Rel |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| C-41 | PST | +1 | | | 2D6+1 | 14 | 2 | R |

© R Talsorian Games, 1991. All Rights Reserved. Permission granted for Personal Photocopying only.

Xavier Morgan

# Xavier Morgan

## 1991 Version

Xavier är en mycket(!) kort man (1.24) av, för den breda massan, obestämt utseende.Detta beror på att han gömmer sig bakom en urskog av hår. Hans välflätade rastahår räcker honom ner till anklarana(!) och han liknar därför mest ett litet rastatroll.
Ansiktet (för det finns faktiskt ett därunder) är välrakat och på alla sätt exemplariskt. Han har bruna plirande ögon, en rak näsa och ett leend som ser ut att vara hämtad ur reklamen för Eurodymetandkräm... och är det!
Klädseln är mycket enkel. Ett par pösiga gul/röd/gröna kortbyxor och ett par skinande svarta lackskor. Det är allt som behövs, överkroppen syns ju ändå aldrig.
Armaheygurt stora passion är musiken, reggea musiken. För att fullt ut kunna njuta av denna passion har han alltid med sig sin Multiflex Super Woofer Booster Sonny Alfa Omega Hipped Equipped Mojäng. Den är i lättmetall och kan lätt dras på en liten vagn efter Xavier...
Fixerns ställning i undre världen är grundmurad och han åtnjuter all den respekt en man i hans ställning kräver, det vill säga att folk ser ner på honom.
Under ett av sina många uppdrag träffade han på syskonparet Papoye och en djup och bestående vänskap uppstod. Tillsammans, fixern Xavier , netrunnern Miranda och solon Xalman, är de ett oslagbart team.

## 1992 Update

Xavier Morgan, alias Armaheygurt, har växt skulle man skämtsamt kunna säga. Efter att ha genomgått stora fysiska såväl som psykiska förändringar på grund av museumskuppen så har Armaheygurt ändrat livsstil något, blivit lite måttligare skulle man kunna säga. Multiflex Super Woofern är utbytt mot EBM´s största bärbara modell och de mångfärgade kortbyxorna är utbytta mot ett par enfärgade.
Människor som bara är bekanta med Armaheygurt skulle nog säga att han blivit snällare, men det skulle nog inte hans riktiga vänner hålla med om. Den lilla fixern har inte blivit snällare, bara mer diskret, som om han inte ville dra vissa makters uppmärksamhet till sin ringa person...
Fysiskt sett är Armaheygurt givetvis också ändrad. Mest märkbart är hans vackert kromade vänsterarm och de förvånansvärt stora hölster han bär på väsnster sida... (Xavier tänker inte förlora några kaliberstrider i fortsättningen.)

Xaviers förhållande till de övriga har inte ändrats nämnvärt. Smith har blivit en given del av gänget och tillika en superb röjarpartner, Miranda, vars leende verkar ha blivit ännu mer intensivt, är underbar som vanligt och till och med Xalman verkar ha lättat upp... lite.
I korthet: Lite mer diskret än tidigare, så länge inget viktigt står på spel...

**1994 Update**

Världen har blivit snabbare och Armaheygurt med den.
Världen har blivit mindre och Xavier har växt.
Världen har blivit oroligare och lugnet finns hos vännerna.
Utan vänner är allt ganska meningslöst.

**HANDLE** Xavier Morgan

**ROLE** ☐ Solo ☐ Rocker ☐ Netrunner ☐ Media ☐ Nomad
☒ Fixer ☐ Cop ☐ Corp ☐ Techie ☐ Medtechie

**CHARACTER POINTS** [ ]

# CYBERPUNK®

DRAWING OF CHARACTER

## STATS

INT [8] REF [6/ ] TECH [7] COOL [10]
ATTR [8] LUCK [6] MA [4] BODY [6]
EMP [6/ ] Run [ ] Leap [ ] Lift [ ]

| Location | Head 1 | Torso 2-4 | R.Arm 5 | L.Arm 6 | R.Leg 7-8 | L Leg 9-0 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Armor SP | | | | | | |

| SAVE | BTM |
|---|---|
| 6 | -2 |

| LIGHT | SERIOUS | CRITICAL | MORTAL0 | MORTAL1 |
|---|---|---|---|---|
| Stun=0 | Stun=-1 | Stun=-2 | Stun=-3 | Stun=-4 |

| MORTAL 2 | MORTAL3 | MORTAL4 | MORTAL 5 | MORTAL 6 |
|---|---|---|---|---|
| Stun=-5 | Stun=-6 | Stun=-7 | Stun=-8 | Stun=-9 |

## SKILLS

Add Skill points to applicable STAT, then list in box. Mark Chipped Skills with an X next to [ ] box.

**SPECIAL ABILITIES**
Authority [ ]
Charismatic Leadership [ ]
Combat Sense [ ]
Credibility [ ]
Family [ ]
Interface [ ]
Jury Rig [ ]
Medical Tech [ ]
Resources [ ]
Streetdeal [+9]

**ATTR**
Personal Grooming [ ]
Wardrobe & Style "RASTA" [+10]

**BODY**
Endurance [ ]
Strength Feat [ ]
Swimming [+2]

**COOL/WILL**
Interrogation [+5]
Intimidate [+7]
Oratory [ ]
Resist Torture/Drugs [ ]
Streetwise [+10]

**EMPATHY**
Human Perception [+8]
Interview [ ]
Leadership [ ]
Seduction [ ]
Social [ ]
Persuasion & Fast Talk [+6]
Perform [ ]

**INT**
Accounting [ ]
Anthropology [ ]
Awareness/Notice [+7]
Biology [ ]
Botany [ ]
Chemistry [ ]
Composition [ ]
Diagnose Illness [ ]
Education & Gen.Know [ ]
Expert ____ [ ]
Gamble [+5]
Geology [ ]
Hide/Evade [+6]
History "RASTAFARIAN" [+5]
Language ____ [ ]
Language ____ [ ]
Language ____ [ ]
Library Search [ ]
Mathematics [+6]
Physics [ ]
Programming [ ]
Shadow/Track [+7]
Stock Market [ ]
System Knowledge [ ]
Teaching [ ]
Wilderness Survival [ ]
Zoology [ ]

**REF**
Archery [ ]
Athletics [+6]
Brawling [+7]
Dance [+6]
Dodge & Escape [+8]
Driving [+5]
Fencing [ ]
Handgun [+8]
Heavy Weapons [ ]
Martial Art 1 ____ [ ]
Martial Art 2 ____ [ ]
Martial Art 3 ____ [ ]
Melee [+5]
Motorcycle [+4]
Operate Hvy. Machinery [ ]
Pilot (Gyro) [ ]
Pilot (Fixed Wing) [ ]
Pilot (Dirigible) [ ]
Pilot (Vect.Thrust Vehicle) [ ]
Rifle [+2]
Stealth [+7]
Submachinegun [+6]

**TECH**
Aero Tech [ ]
AV Tech [ ]
Basic Tech [ ]
Cryotank Operation [ ]
Cyberdeck Design [ ]
CyberTech [ ]
Demolitions [+2]
Disguise [+5]
Electronics [+5]
Elect. Security [+4]
First Aid [+4]
Forgery [ ]
Gyro Tech [ ]
Paint or Draw [ ]
Photo & Film [ ]
Pharmacuticals [ ]
Pick Lock [+6]
Pick Pocket [+3]
Play Instrument "TAPE RECORD" [+11]
Weaponsmith [+2]

Other [ ]
Other [ ]
Other [ ]
Other [ ]
Other [ ]
Other [ ]

**REP** [ ]
**CURRENT IP** [ ]
**HUMANITY** [ ]

## CYBERNETICS

| Type | HL | Cost |
|---|---|---|
| Neuralware | | |
| Kerenzikov Booster | | |
| Interface Plugs | | |
| Cyber Arm (chromed) | | |
| Armor | | |
| Cyberoptic | | |
| Thermo | | |
| Targeting Scope | | |
| Times Square Marquee | | |
| | | |
| Smartgun Link | | |
| Wear Man | | |
| Phone Link | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| Total HL and Euro Costs | | |

© R.Talsorian Games, 1991. All Rights Reserved. Permission granted for Personal Photocopying only.

# LIFEPATH, GEAR & WEAPONS

## LIFEPATH

### Style

**Clothes** RASTA

**Hair** DREADS

**Affectations**

**Ethnicity**

**Language** JAMAICAN ENGLISH

### Family Background

### # Siblings

♂ ☐ ♀ ☐

### Motivations

Traits

Valued Person

Value Most

Feel About People

Valued Posession

### Life Events

One event for each year after age 16

| YEAR | |
|---|---|

## GEAR

| Type | Cost | Wt |
|---|---|---|
| SONY MULTI GHETTO BLASTER | | |
| TAPES | | |
| MALORIAN 3516 HANDCANNON | | |
| HOLSTER | | |
| 4 CLIPS | | |
| GANJA | | |

## WEAPONS

| Name | Type | WA | Conc. | Avail. | Dam. | #Shots | ROF | Rel |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| MALORIAN | PST | -1 | | | 6D6 | 6 | 1 | VR |

© R.Talsorian Games, 1991 All Rights Reserved. Permission granted for Personal Photocopying only.

**ME** IAN THOMSON **ROLE** FÜHRER

**ATS**

[8] REF [8/ ] TECH [4] COOL [8]
TR [7] LUCK [7] MA [5] BODY [6]
P [8/ ] Run [ ] Leap [ ] Lift [ ]

| cation | Head 1 | Torso 2-4 | R.Arm 5 | L.Arm 6 | R.Leg 7-8 | L.Leg 9-0 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| nor SP | | | | | | |

/F 8 | BTM

| LIGHT | SERIOUS | CRITICAL | MORTAL0 | MORTAL1 |
|---|---|---|---|---|
| Stun=0 | Stun=-1 | Stun=-2 | Stun=-3 | Stun=-4 |
| MORTAL 2 | MORTAL3 | MORTAL4 | MORTAL 5 | MORTAL 6 |
| Stun=-5 | Stun=-6 | Stun=-7 | Stun=-8 | Stun=-9 |

tics

cial Ability LEADERSHIP +6

ls LAW +7, ORATORY +6, HISTORY +8
FAST TALK +6, EDUCATION +6, GERMAN +5, INTERVIEW
STREETWISE +7, PISTOL +3

essions: ARISK KRIGSREKS KOSTYM, NAZIBINDEL
LIDEN PISTOL (LUGER REPLIKA)

orian Games, 1991. Permission granted for personal photocopying only.

**NAME** NEANDERTHARE **ROLE** PILKO

**STATS**

INT [2] REF [7/ ] TECH [3] COOL [5]
ATTR [4] LUCK [5] MA [6] BODY [8]
EMP [4/ ] Run [ ] Leap [ ] Lift [ ]

| Location | Head 1 | Torso 2-4 | R.Arm 5 | L.Arm 6 | R.Leg 7-8 | L.Leg 9-0 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Armor SP | | | | | | |

SAVE | BTM

| LIGHT | SERIOUS | CRITICAL | MORTAL0 | MORTAL1 |
|---|---|---|---|---|
| Stun=0 | Stun=-1 | Stun=-2 | Stun=-3 | Stun=-4 |
| MORTAL 2 | MORTAL3 | MORTAL4 | MORTAL 5 | MORTAL 6 |
| Stun=-5 | Stun=-6 | Stun=-7 | Stun=-8 | Stun=-9 |

Cybernetics

Special Ability COMBAT SENSE +1

Skills MELEE +6, BRAWL +7, PISTOL +5

Possessions DIVERSE KLÄDER MED PILKADE
SLAGSVÄRD, NAZIBINDELAR, KNIV, BOLTRA, 30%
OCH GIVECVIS RIPSTÖNLAR PILKA

© R.Talsorian Games, 1991. Permission granted for personal photocopying only.

**ME** ERNST **ROLE** MASKINIST

**ATS**

[4] REF [4/ ] TECH [8] COOL [4]
R [5] LUCK [4] MA [4] BODY [5]
[5/ ] Run [ ] Leap [ ] Lift [ ]

| on | Head 1 | Torso 2-4 | R.Arm 5 | L.Arm 6 | R.Leg 7-8 | L.Leg 9-0 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| nor SP | | | | | | |

E | BTM

| LIGHT | SERIOUS | CRITICAL | MORTAL0 | MORTAL1 |
|---|---|---|---|---|
| Stun=0 | Stun=-1 | Stun=-2 | Stun=-3 | Stun=-4 |
| MORTAL 2 | MORTAL3 | MORTAL4 | MORTAL 5 | MORTAL 6 |
| Stun=-5 | Stun=-6 | Stun=-7 | Stun=-8 | Stun=-9 |

rnetics

ial Ability · MACHINERY +8

: BRAWL +2, MELEE +2, ELEKTRONIK +6

ssions BLÅSTÅLL, TRASOR, VERKTYG
NYCKLAR

**NAME** VADSOMHELST **ROLE** VAKT

**STATS**

INT [4] REF [6/ ] TECH [5] COOL [6]
ATTR [5] LUCK [4] MA [5] BODY [6]
EMP [5/ ] Run [ ] Leap [ ] Lift [ ]

| Location | Head 1 | Torso 2-4 | R.Arm 5 | L.Arm 6 | R.Leg 7-8 | L.Leg 9-0 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Armor SP | | 10 | | | | |

SAVE | BTM

| LIGHT | SERIOUS | CRITICAL | MORTAL0 | MORTAL1 |
|---|---|---|---|---|
| Stun=0 | Stun=-1 | Stun=-2 | Stun=-3 | Stun=-4 |
| MORTAL 2 | MORTAL3 | MORTAL4 | MORTAL 5 | MORTAL 6 |
| Stun=-5 | Stun=-6 | Stun=-7 | Stun=-8 | Stun=-9 |

~~Cybernetics~~

ALLA NPC SOM INTE ÄR NÅGOT ANNAT
INFALLER UNDER DENNA KATEGORI

Special Ability COMBATSENSE +2

Skills RIFLE +5, PISTOL +4, MELEE +4, BRAWL +4
AWARENESS +4.

Possessions VARIERAR. (FLAK VEST, BOSSA
PICKA)

**ME** NUBIES **ROLE** FIXER

**ATS**

[8] REF [7/ ] TECH [5] COOL [9]
TR [6] LUCK [6] MA [5] BODY [5]
P [8/ ] Run [ ] Leap [ ] Lift [ ]

| cation | Head 1 | Torso 2-4 | R.Arm 5 | L.Arm 6 | R.Leg 7-8 | L.Leg 9-0 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| mor SP | | | | | | |

VE BTM

LIGHT SERIOUS CRITICAL MORTAL0 MORTAL1
Stun=0 Stun=-1 Stun=-2 Stun=-3 Stun=-4
MORTAL 2 MORTAL3 MORTAL4 MORTAL 5 MORTAL 6
Stun=-5 Stun=-6 Stun=-7 Stun=-8 Stun=-9

ernetics

cial Ability STREET DEAL

ls WARDROBE +4, HUMANPERCEPTION, PHARMA
CUTICALS +7, SHADOW +2, PISTOL +4, BRAWL +4
STREETWISE +7, INTIMIDATE +3, AWARENESS +4
essions ROSA KOSTYM, CADILLAC
PISTOL, DRUGS

orian Games, 1991. Permission granted for personal photocopying only.

**NAME** IDIAMINI **ROLE** DRUGLORD

**STATS**

INT [9] REF [7/ ] TECH [6] COOL [9]
ATTR [7] LUCK [8] MA [3] BODY [4]
EMP [9/ ] Run [ ] Leap [ ] Lift [ ]

| Location | Head 1 | Torso 2-4 | R.Arm 5 | L.Arm 6 | R.Leg 7-8 | L.Leg 9-0 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Armor SP | | | | | | |

SAVE BTM

LIGHT SERIOUS CRITICAL MORTAL0 MORTAL1
Stun=0 Stun=-1 Stun=-2 Stun=-3 Stun=-4
MORTAL 2 MORTAL3 MORTAL4 MORTAL 5 MORTAL 6
Stun=-5 Stun=-6 Stun=-7 Stun=-8 Stun=-9

Cybernetics

Special Ability STREET DEAL +13
Skills HUMANPERCEPTION +8, STREETWISE +10, PHARMA
CUTICALS +9, FASTTALK +7, INTIMIDATE +5,
MELEE +5, PISTOL +5, LEADERSHIP +6, ACCOUNTING +5
Possessions DRUGS / JATTE KANYL 3L
TARZAN TRICK

© R. Talsorian Games, 1991. Permission granted for personal photocopying only.

**ME** IDIAMINI VAKT **ROLE** ???

**ATS**

[4] REF [7/ ] TECH [5] COOL [7]
'R [5] LUCK [4] MA [5] BODY [6]
[4/ ] Run [ ] Leap [ ] Lift [ ]

| cation | Head 1 | Torso 2-4 | R.Arm 5 | L.Arm 6 | R.Leg 7-8 | L.Leg 9-0 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| nor SP | | 10 | | | | |

'E BTM

LIGHT SERIOUS CRITICAL MORTAL0 MORTAL1
Stun=0 Stun=-1 Stun=-2 Stun=-3 Stun=-4
MORTAL 2 MORTAL3 MORTAL4 MORTAL 5 MORTAL 6
Stun=-5 Stun=-6 Stun=-7 Stun=-8 Stun=-9

rnetics

ial Ability COMBAT SENSE +3
s SUBMACHINEGUN +5, MELEE +5, BRAWL +6
PISTOL +3, AWARENESS +4, DRIVE +3

ssions SUB. GUN, FLAK ARMOUR,

**NAME** ENULK **ROLE**

**STATS**

INT [4] REF [7/ ] TECH [5] COOL [6]
ATTR [6] LUCK [3] MA [5] BODY [9]
EMP [5/ ] Run [ ] Leap [ ] Lift [ ]

| Location | Head 1 | Torso 2-4 | R.Arm 5 | L.Arm 6 | R.Leg 7-8 | L.Leg 9-0 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Armor SP | | | | | | |

SAVE BTM

LIGHT SERIOUS CRITICAL MORTAL0 MORTAL1
Stun=0 Stun=-1 Stun=-2 Stun=-3 Stun=-4
MORTAL 2 MORTAL3 MORTAL4 MORTAL 5 MORTAL 6
Stun=-5 Stun=-6 Stun=-7 Stun=-8 Stun=-9

Cybernetics

Special Ability ??? + ?
Skills BRAWL +8

Possessions BRAWLER

**ME** NUBIES **ROLE** FIXER

**ATS**

[8] REF [7/ ] TECH [5] COOL [9]
TR [6] LUCK [6] MA [5] BODY [5]
P [8/ ] Run [ ] Leap [ ] Lift [ ]

| cation | Head 1 | Torso 2-4 | R.Arm 5 | L.Arm 6 | R.Leg 7-8 | L.Leg 9-0 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| mor SP | | | | | | |

VE | BTM

LIGHT | SERIOUS | CRITICAL | MORTAL0 | MORTAL1
Stun=0 | Stun=-1 | Stun=-2 | Stun=-3 | Stun=-4
MORTAL 2 | MORTAL3 | MORTAL4 | MORTAL 5 | MORTAL 6
Stun=-5 | Stun=-6 | Stun=-7 | Stun=-8 | Stun=-9

ernetics

cial Ability STREET DEAL

ls WARDROBE +4, HUMANPERCEPTION, PHARMA
CUTICALS +7, SHADOW +2, PISTOL +4, BRAWL +4
STREETWISE +7, INTIMIDATE +3, AWARENESS +4

essions ROSA KOSTYUM, CADDILAC
PISTOL, DRUGS

orian Games, 1991. Permission granted for personal photocopying only.

**NAME** IDIAMINI **ROLE** DRUGLORD

**STATS**

INT [9] REF [7/ ] TECH [6] COOL [9]
ATTR [7] LUCK [8] MA [3] BODY [4]
EMP [9/ ] Run [ ] Leap [ ] Lift [ ]

| Location | Head 1 | Torso 2-4 | R.Arm 5 | L.Arm 6 | R.Leg 7-8 | L.Leg 9-0 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Armor SP | | | | | | |

SAVE | BTM

LIGHT | SERIOUS | CRITICAL | MORTAL0 | MORTAL1
Stun=0 | Stun=-1 | Stun=-2 | Stun=-3 | Stun=-4
MORTAL 2 | MORTAL3 | MORTAL4 | MORTAL 5 | MORTAL 6
Stun=-5 | Stun=-6 | Stun=-7 | Stun=-8 | Stun=-9

Cybernetics

Special Ability STREET DEAL +13

Skills HUMANPERCEPTION +8, STREETWISE +10, PHARMA
CUTICALS +9, FAST TALK +7, INTIMIDATE +5
MELEE +5, PISTOL +5, LEADERSHIP +6, ACCOUNTING +5

Possessions DRUGS, WHITE KANYL 3L
TARZAN TRICK

© R.Talsorian Games, 1991. Permission granted for personal photocopying only.

**ME** IDIAMINI JAKT **ROLE** ???

**ATS**

[4] REF [7/ ] TECH [5] COOL [7]
'R [5] LUCK [4] MA [5] BODY [6]
[4/ ] Run [ ] Leap [ ] Lift [ ]

| cation | Head 1 | Torso 2-4 | R.Arm 5 | L.Arm 6 | R.Leg 7-8 | L.Leg 9-0 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| nor SP | | 10 | | | | |

'E | BTM

LIGHT | SERIOUS | CRITICAL | MORTAL0 | MORTAL1
Stun=0 | Stun=-1 | Stun=-2 | Stun=-3 | Stun=-4
MORTAL 2 | MORTAL3 | MORTAL4 | MORTAL 5 | MORTAL 6
Stun=-5 | Stun=-6 | Stun=-7 | Stun=-8 | Stun=-9

rnetics

ial Ability COMBAT SENSE +3

s SUBMACHINEGUN +5, MELEE +5, BRAWL +6
PISTOL +3, AWARENESS +4, DRIVE +3

ssions SUB. GUN, FLAK ARMOUR,

**NAME** ENULK **ROLE**

**STATS**

INT [4] REF [7/ ] TECH [5] COOL [6]
ATTR [6] LUCK [3] MA [5] BODY [9]
EMP [6/ ] Run [ ] Leap [ ] Lift [ ]

| Location | Head 1 | Torso 2-4 | R.Arm 5 | L.Arm 6 | R.Leg 7-8 | L.Leg 9-0 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Armor SP | | | | | | |

SAVE | BTM

LIGHT | SERIOUS | CRITICAL | MORTAL0 | MORTAL1
Stun=0 | Stun=-1 | Stun=-2 | Stun=-3 | Stun=-4
MORTAL 2 | MORTAL3 | MORTAL4 | MORTAL 5 | MORTAL 6
Stun=-5 | Stun=-6 | Stun=-7 | Stun=-8 | Stun=-9

Cybernetics

Special Ability ??? +?

Skills BRAWL +8

Possessions BRAWLER

ME IAN THOMSON ROLE FÜHRER

ATS

[8] REF [8/ ] TECH [4] COOL [8]
TR [7] LUCK [7] MA [5] BODY [6]
P [8/ ] Run [ ] Leap [ ] Lift [ ]

| cation | Head 1 | Torso 2-4 | R.Arm 5 | L.Arm 6 | R.Leg 7-8 | L.Leg 9-0 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| nor SP | | | | | | |

VE 8 | BTM

LIGHT (Stun=0) SERIOUS (Stun=-1) CRITICAL (Stun=-2) MORTAL0 (Stun=-3) MORTAL1 (Stun=-4)
MORTAL 2 (Stun=-5) MORTAL3 (Stun=-6) MORTAL4 (Stun=-7) MORTAL 5 (Stun=-8) MORTAL 6 (Stun=-9)

ernetics

cial Ability LEADERSHIP +6

ls LAW +7, ORATORY +6, HISTORY +8
FAST TALK +6, EDUCATION +6, GERMAN +5, INTERROGATE
STREETWISE +7, PISTOL +3

essions: ARSL KRITSTREKS KOSTYM, NAZI BINDEL
LITEN PISTOL (LUGER REPLIKA)

orian Games, 1991. Permission granted for personal photocopying only.

NAME NEANDERTHARE ROLE PULKO

STATS

INT [2] REF [7/ ] TECH [3] COOL [5]
ATTR [4] LUCK [5] MA [6] BODY [8]
EMP [4/ ] Run [ ] Leap [ ] Lift [ ]

| Location | Head 1 | Torso 2-4 | R.Arm 5 | L.Arm 6 | R.Leg 7-8 | L.Leg 9-0 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Armor SP | | | | | | |

SAVE | BTM

LIGHT (Stun=0) SERIOUS (Stun=-1) CRITICAL (Stun=-2) MORTAL0 (Stun=-3) MORTAL1 (Stun=-4)
MORTAL 2 (Stun=-5) MORTAL3 (Stun=-6) MORTAL4 (Stun=-7) MORTAL 5 (Stun=-8) MORTAL 6 (Stun=-9)

Cybernetics

Special Ability COMBAT SENSE +1

Skills MELEE +6, BRAWL +7, PISTOL +5

Possessions DIVERSE KLÄDER MED PUCKADE
SLAGORD, NAZI BINDLAR, KNIV, BOLTRA, 30%
OCH GIVETVIS RIDSTÖVLAR PICKA

© R. Talsorian Games, 1991. Permission granted for personal photocopying only.

ME ERNST ROLE MASKINIST

ATS

[6] REF [4/ ] TECH [8] COOL [4]
R [5] LUCK [4] MA [4] BODY [5]
[5/ ] Run [ ] Leap [ ] Lift [ ]

| ation | Head 1 | Torso 2-4 | R.Arm 5 | L.Arm 6 | R.Leg 7-8 | L.Leg 9-0 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| nor SP | | | | | | |

E | BTM

LIGHT (Stun=0) SERIOUS (Stun=-1) CRITICAL (Stun=-2) MORTAL0 (Stun=-3) MORTAL1 (Stun=-4)
MORTAL 2 (Stun=-5) MORTAL3 (Stun=-6) MORTAL4 (Stun=-7) MORTAL 5 (Stun=-8) MORTAL 6 (Stun=-9)

rnetics

ial Ability • MACHINERY +8

: BRAWL +2, MELEE +2, ELEKTRONIK +6

ssions BLASTALL, TRASOR, VERKTYG
NYCKLAR

NAME VADSOMHELST ROLE YAKT

STATS

INT [4] REF [6/ ] TECH [5] COOL [6]
ATTR [5] LUCK [4] MA [5] BODY [6]
EMP [5/ ] Run [ ] Leap [ ] Lift [ ]

| Location | Head 1 | Torso 2-4 | R.Arm 5 | L.Arm 6 | R.Leg 7-8 | L.Leg 9-0 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Armor SP | | 10 | | | | |

SAVE | BTM

LIGHT (Stun=0) SERIOUS (Stun=-1) CRITICAL (Stun=-2) MORTAL0 (Stun=-3) MORTAL1 (Stun=-4)
MORTAL 2 (Stun=-5) MORTAL3 (Stun=-6) MORTAL4 (Stun=-7) MORTAL 5 (Stun=-8) MORTAL 6 (Stun=-9)

~~Cybernetics~~

ALLA NPC SOM INTE ÄR NÅGOT ANNAT
INFALLER UNDER DENNA KATEGORI

Special Ability COMBAT SENSE +2

Skills RIFLE +5, PISTOL +4, MELEE +4, BRAWL +4
AWARENESS +4.

Possessions VARIERAR. (FLACK VEST, BOSSA
PICKA)

ME DEMON VAKT ROLE

TATS

[5] REF [8/ ] TECH [4] COOL [8]
TR [?] LUCK [5] MA [6] BODY [7]
P [?/ ] Run [ ] Leap [ ] Lift [ ]

| cation | Head 1 | Torso 2-4 | R.Arm 5 | L.Arm 6 | R.Leg 7-8 | L.Leg 9-0 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| mor SP | | | | | | |

VE BTM

LIGHT SERIOUS CRITICAL MORTAL0 MORTAL1
Stun=0 Stun=-1 Stun=-2 Stun=-3 Stun=-4
MORTAL 2 MORTAL3 MORTAL4 MORTAL 5 MORTAL 6
Stun=-5 Stun=-6 Stun=-7 Stun=-8 Stun=-9

ernetics

cial Ability COMBAT SENSE +4
ls SUBMACHINEGUN +6, MELEE +4, PISTOL +4
AWARENESS +4

essions LÄDER TRIKÅ, HJÄLM, BESSA

orian Games, 1991. Permission granted for personal photocopying only.

NAME ROLE

STATS

INT [ ] REF [ / ] TECH [ ] COOL [ ]
ATTR [ ] LUCK [ ] MA [ ] BODY [ ]
EMP [ / ] Run [ ] Leap [ ] Lift [ ]

| Location | Head 1 | Torso 2-4 | R.Arm 5 | L.Arm 6 | R.Leg 7-8 | L.Leg 9-0 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Armor SP | | | | | | |

SAVE BTM

LIGHT SERIOUS CRITICAL MORTAL0 MORTAL1
Stun=0 Stun=-1 Stun=-2 Stun=-3 Stun=-4
MORTAL 2 MORTAL3 MORTAL4 MORTAL 5 MORTAL 6
Stun=-5 Stun=-6 Stun=-7 Stun=-8 Stun=-9

Cybernetics

Special Ability

Skills

Possessions

© R.Talsorian Games, 1991. Permission granted for personal photocopying only.

ME ROLE

ATS

[ ] REF [ / ] TECH [ ] COOL [ ]
R [ ] LUCK [ ] MA [ ] BODY [ ]
[ / ] Run [ ] Leap [ ] Lift [ ]

| cation | Head 1 | Torso 2-4 | R.Arm 5 | L.Arm 6 | R.Leg 7-8 | L.Leg 9-0 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| nor SP | | | | | | |

VE BTM

LIGHT SERIOUS CRITICAL MORTAL0 MORTAL1
Stun=0 Stun=-1 Stun=-2 Stun=-3 Stun=-4
MORTAL 2 MORTAL3 MORTAL4 MORTAL 5 MORTAL 6
Stun=-5 Stun=-6 Stun=-7 Stun=-8 Stun=-9

rnetics

ial Ability

s

ssions

ian Games, 1991. Permission granted for personal photocopying only.

NAME ROLE

STATS

INT [ ] REF [ / ] TECH [ ] COOL [ ]
ATTR [ ] LUCK [ ] MA [ ] BODY [ ]
EMP [ / ] Run [ ] Leap [ ] Lift [ ]

| Location | Head 1 | Torso 2-4 | R.Arm 5 | L.Arm 6 | R.Leg 7-8 | L.Leg 9-0 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Armor SP | | | | | | |

SAVE BTM

LIGHT SERIOUS CRITICAL MORTAL0 MORTAL1
Stun=0 Stun=-1 Stun=-2 Stun=-3 Stun= 4
MORTAL 2 MORTAL3 MORTAL4 MORTAL 5 MORTAL 6
Stun=-5 Stun=-6 Stun=-7 Stun=-8 Stun=-9

Cybernetics

Special Ability

Skills

Possessions

## Poängbedömningsformulär

**Rollspel 1-100 poäng/man**

1 = Öh, Bengan! Du som har 10 i melee, slå´n på käften. (Antagligen medkonstruktör till "Lords of Creation")
100 = Max von Sydow förklädd.

**Rollspel 1-100 poäng/grupp**

1 = Usla rollspelare som dessutom (trots sin vänskap) hatade varandra hela tiden.
100 = Som en väloljad maskin av vänskap och solidaritet.

**Stämning och underhållningsvärde 1-150 poäng.**

1 = Dessa äckel var så obstinata och tråkiga att jag bestämde mig för att döda dem på väg till salen.
150 = Jag är deras största fan och vill ha sex med dem allihopa.

**Scenariolösning 1-250 poäng**

1 = Spelarna blev ovänner och mördade varandra på Zephyr of Zion.
50 = Dog under försöken att få Idiaminis uppmärksamhet.
100 = De dör en mardrömslik död.
150 = Dör i Idiaminikomplexets korridorer.
200 = Dör i slutstriden med Idiamini
250 = Blir på ett alldeles korrekt sätt förvandlade till köttfärs av Byrån.

# Jag vill bli lämnad till receptionen

# ELDERS OF ZION

# RASTA REUNION - THE LEGEND SO FAR

Ganjadimmor, I shot the sheriff, kroppslösa fotsteg och ljudet av plastkrediter på ett slaskigt barbord. Det var så det började och det var så den föddes, legenden om Zions svarta (nåja nästan) hämnare, Omborobatous väktare och Arasakas huvudvärk.

De tre påtända rastafarierna vid bordet var gamla vänner. Syskonen, solon Xalman och netrunnern Miranda Papoye, och deras kompanjon, dvärgen tillika fixern Armaheygurt.
Krediterna på bordet kom från Zions utsände, en färgsprakande rastafarier som de tre i ärlighetens namn hade lite svårt att fokusera för tillfället. Hans budskap, framfört på klingande jamaicanska, var kort och enkelt: "Zions brödrarskap behöver er hjälp och om ni är intresserade kan ni vara övertygade om att det finns mer krediter att hämta."
När dimmorna lättat och de fyra vid bordet gått över till ett lite mer civiliserat rökande berättade Zions utsände vad som var på G, helt omedveten om att giriga öron vid bordet intill snappade upp hela berättelsen...

I korthet: På ön Cayman utanför Jamaica finns en vulkan med tillhörande vulkanande kallad Omborobatou. För att vakta vulkanen och för att se till att den håller sig lugn har en närbelägen stam en fetisch av vulkanguden som de dyrkar. Nu har, av komplexa skäl, fetischen snotts, lånats och slutligen hamnat på Night City Metropolitan Museum för beskådan. Detta har fått till följd att vulkanen har vaknat och förbreder ett vredesutbrott. För att undvika detta och för att rädda de intilliggande byarna vill Zion sno tillbaka fetischen från museiet och återlämna den till vulkanens väktare. Problemet är bara det att Metropolitan precis inleder en stor utställning av Rembrant som kommer att hårdbevakas av Arasaka. Följaktligen behöver Zion ett hårt gäng...

Solidariska med nödställda bröder och systrar och inte så lite sugna på 50 000 plastklingande krediter var partyt inte sena att ställa upp...och det var de inte ensamma om.
Vid bordet intill satt tonårige "vitingen" tillika rastadyrkaren Smith. Han hade ju inte kunnat undgå att höra vad som sagts och han var väldigt angelägen om att få vara med, en entusiasm som inte delades av de övriga "äkta" rastafarierna. Dock lät de sig övertalas när säkra källor försäkrade att Smith var en sann troende och att han hade viktiga tekniska kunskaper. Smith fick följa med som anställd, inte som kompanjon...

De nyfunna "arbetskamraterna" skred snabbt till verket. Inte ens en timma senare hade de sökt upp en av Night City's prominenta förfalskare och för en hutlös summa införskaffat presskort med vilkas hjälp de utan problem kunde närvara vid museumets premiärvisning av Rembrantutställningen.
Som Zions utsände påpekat var byggnaden sanslöst välbevakad. ASG's (Arasaka Security Guard) överallt. Elektronisk bevakning inne och ute och enskild övervakning på vissa objekt. (I synnerhet på tavlan Nattvakten vars ägare Kenji Arasaka varit god nog att ställa den till utställningens förfogande...)
Salen innehållande fetischen låg på bottenvåningen, innanför salen med Rembrant, det såg mycket tufft ut.

Samma kväll skulle en stor kändisfest hållas för att fira den lyckade invigningen. Denna orgie i kända snyltgäster gick av stapelen i en med museumet sammanlänkad byggnad, något som partyt tänkte utnyttja.

När natten var som mörkast, de rika och vackra var som fullast och de många vakterna som tröttast skred kumpanerna till verket.

Medan Miranda avslappnat tuggumituggande "nettade" in från ett närbeläget hotel smög övriga medlemmar fram till Metropolitans baksida, dolda av mörkret och den högljudda musiken.
Miranda, eller Exodus som hon kallas i nätet, bröt sig snabbt och rutinartat igenom de inledande spärrarna. Väl inne i museienätet konfronterades hon av nätets vakande Sysop, den ökände La Guardia. Det blev en giganternas kamp men Exodus lyckades slutligen "jaga" ut väktaren ur nätet och kunde därmed återgå till att bryta väg för sina kompanjoner (och anställ...).
När de tre kumpanerna mottog signalen bröt de oupptäckta upp ett av de många fönstrena och Smith (som var minst...ja inte riktigt... men snabbast i alla fall) sökte sig smygande ner genom byggnaden.

Vad ingen av de fyra visste i detta här läget var at museumet inte var så tomt som det borde vara...

I bottenvåningens första sal befann sig samtidigt museieguiden Putte P. och den mindre begåvade (blåsta) tonårige modellen Sahra. Sahara (så torr var hon...HaHa) klängde på Putte för att hon hade fått för sig att han var en berömd SimStimskådis och guiden, smart och kåt som han var, tänkte inte ta henne ur den villfarelsen. I stället hade han (med hjälp av specialnycklar och larmdecoders) tagit henne till avdelningen för asiatisk, erotisk konst för att där komma (hm) i rätt stämning.
På övervåningen raglade Stacy Strip omkring. Den omåttligt populära sångerskan/modellen hade, drogad som aldrig förr, förirrat sig ifrån festen in i museumet (genom de dörrar Putte öppnat) där hon nu insnärjd i hallucinogena dimmor letade efter en färgad sexgud.
I bottenvåningens andra sal arbetade tre av nattens ninjor med att skära ut Nattvakten ur sin ram. De var utsända av Arasaka's värsta fiende, Tanzio Sajuko, för att på detta sätt utdela ett svidande slag mot Arasakas presigefyllda bevakning.

In i denna veritabla cirkus vandrade en ovetande Smith.

Det första tecknet på att allt inte stod riktigt rätt till fick Smith när han hörde ljudet av ett älskande par från den hårdbevakade bottenvåning han kattlikt smög sig ner mot. Det andra, och mer övertygande tecknet, var när han faktiskt fick se ett älskande par utföra intressant akrobatik mot en av de större statyerna. Något överraskad, kan vi anta, höll sig Smith undan kärlekens svettångande Tao och smög vidare. I rembrantsalen var det dags för nästa chock. Kodako Fujijama och hans omuntra polare höll som bäst på att strimla loss Nattvakten när Smith lufsade in. Det är tveksamt att avgöra vem eller vilka som blev mest överraskade men effekten blev att de fyra stirrade dumt på varandra. Under några långa sekunder kunde en enda offensiv handling utlösa en orgie i ultravåld men så blev icke fallet. Båda parter insåg att de var " partners in crime " och fortsatte med det de höll på med.
Smith smög in i bottenvåningens tredje sal och lokaliserade fetischen.

Olyckligtvis, för Smith, hade striden i datanätet återupptagits. La Guardia hade återvänt med en rad vassa program och med dessas hjälp lyckades han skada Exodus så illa att hon var tvungen att dra sig ur. När Exodus var ute ur bilden slog Sysopen givetvis på alla larm. (Han gjorde det med ett typiskt "elakskurkfrångamlafilmergrin" kan tilläggas...)

Detta faktum blev Smith på ett öronbedövande sätt upplyst om när han lyfte fetischen från dess pidestal. Larm tjöt, galler sänktes, hissar elektrifierades och trappor spärrades, för att inte tala om alla vakter som kom rusande utanför byggnaden. Om det sista faktumet var Smith lyckligt ovetande. Han hade fullt schå med att hålla jämna steg med de pilsnabba ninjorna som tycktes ha utrustning nog för att ta sig förbi alla elektroniska och mekaniska hinder. Fetischen hade han säkert under jackan.

På Metropolitans baksida fann sig Xalman och Armaheygurt plötsligt inbegripna i en häftig eldstrid med ASG's som kom rusande. Att något hade gått käpprätt åt helvete stod väldigt klart och de två vännerna stred nu vildsint för att inte själv hamna där. Xalmans pricksäkra armborst skördade många offer medans vakternas sanslösa sprejande endast resulterade i mindre blessyrer.

Smith hade under tiden följt ninjorna upp på övervåningen och när pyjamasmaffaian kastade sig in i ett rum med en färdigt vinsch upp till ett takfönster tyckte han att det var dags att hämta de övriga.

Någon minut senare vinschade de tre kumpanerna sig upp på taket under häftig beskjutning. Konst för miljonbelopp förstördes av de skjutglada vakterna som inte tog någon notis om att de var på avdelningen för antika skulpturer. Väl uppe på taket fortsatte de glada rastafarierna att utnyttja Rembranttjuvarnas i förväg uppgjorda flyktväg. Från museumets tak via ytterligare en vinsch till ett intilliggande p-hus.
I samma sekund som de nådde parkeringshuset fick de se de tre ninjorna försvinna i en smäcker mattsvart bil, en bil som precis lyckades undgå sökarljuset från den AV4 som skickats upp.
Våra hjältar hade givetvis inte samma tur. Den mörka dodge de med all möda i världen lyckats tjuvkoppla blev genast uptäckt, mycket på grund av att ingen kunde köra något vidare.
Efter en MYCKET vinglig färd där AV4's skytt hade stora problem, inte på grund av rastafariernas skickliga undanmanövrar utan på grund av deras bristande körkunskaper, slutar jakten i en gigantisk folkmassa som precis strömmat ut från biografen efter att ha sett Bladerunner 6. Tack vare alla rusiga premiärlejon lyckades trion fly ner i tunnelbanans "relativa" säkerhet.
Efter att, till Xalmans stora bestörtning, ha funnit Miranda skadad på sitt hotellrum gick all mycket fort. Miranda togs till Center Medics där hon lades in för behandling, Xalman, Armaheygurt och Smith fortsatte med fetischen i behåll mot flygplatsen. Allt gott som slutar gott...trodde de...

Utanför sjukhuset, i en gränd som lade stora delar av hans kraftiga lekamen i skuggor,väntade en man. När trion kom ut såg de bara delar av hans regnvåta trenchcoat och hans mörklagda ansikte. Hans budskap, framfört i en viskande "trettiotalsgangsterstil" var desto tydligare: "Ni har något som jag vill ha och jag vore tacksam om ni genast lämnade över den."
Armaheygurt försökte få till stånd en diskution men det var lönlöst, manren var som en stenstod. I dett läge tröttnade den lilla hetsiga dvärgen och grep efter sitt vapen.
Millisekunder senare var hela striden över. Candy (skurken hette så) hade reagerat snabbare än någon kunnat förstå. Innan Armaheygurt fått handen på sitt vapen hade han dragit, siktat och avfyrat sin Malorian 3516 med resultatet att Armaheygurt dog genast med vänsterarmen avskjuten. Xalman hade i det här läget avfyrat sin Crossbow (Y82 79 Fx - Compound) och fått in en fulträff i huvudet som var direkt dödande. Två skott, två döda.

När Xalman bar in Armaheygurt på intensiven var han Död 6 och kunde följdaktligen räddas. Detta ingrepp kostade dock stora delar av de intjänade pengarna, krediter som alla var överens om inte kunde ha spenderats bättre.

Efter denna avslutande malör kunde Xalman och Smith faktiskt föra fetischen oskadd till flygplatsen med någon timme till godo. Fetischen flögs sedan till Cayman Island och återlämnades till väktarstammen. Dagen efter lugnade vulkanen ner sig till alla tillresta vetenskapsmäns stora förvåning.

Omborobatou var nöjd.

* Kommentar I: Konstruktören hoppas att ingen förväxlar vår fiktive Rembrant och dennes fiktive Nattvakten med den äkta Rembrandts Nattvakt. Alla vet väl att den är över 12 m2 och inte lämpar sig för snabba transporter i smäckra bilar...

* Kommentar II: Som konstruktör och spelledare vill jag även rikta ett speciellt tack till den spelgrupp (från Kungälv om jag inte mins fel...) vars spelning lagt grunden till denna bakgrundsberättelse. Dessa svartklädda gentlemen förtjänar också mitt erkännande som några av de bästa rollspelare jag träffat på. TACK!!

# VÄLDIGT KORTFATTAD LÄROBOK I VOODOO!

* Voodoo kommer av det afrikanska Fun-språkets Vodun eller Ewe-språkets Vudono som betyder; Gud, ande eller heligt föremål.

* Voodookulten/religionen har flera gudar. Dessa härstammar från de många stamgudarssom slavarna förde med sig. Efter de att slavarna blivit assimilerade Haitier behöll gudarna sina nationaliteter. Gudens namn anger ofta varifrån den kommer. Ex: Ibo från Nigeria.

* Allt som har med gudar, magi och övernaturligheter att göra är ondt och farligt (Därav den utbredda rädslan.) och skall besegras för att man skall kunna utnyttja det till egen fördel.

* Sjukdommar och olyckor som drabbar någon (Detta kallas Saisissement) kan vara tecken på att man drabbats av onda makter. Ett sätt att bli av med den förgiftade atmosfären (Mauvais air) är att viga sig åt en gud. (En så kallad Loa)

* Med en cermoni, som är dyr och tar flera veckor att förbreda, förbereds kandidaten för sin Loa. Hans själ (Kallad Gros bon ange) görs redo för att överflyttas till en "själskruka" (Govi) där man även lägger bitar av offrade fåglar och bitar av kandidatens naglar och hår. Själen skall överflyttas till krukan så att guden kan ta över dess plats. Under den extatiska dansen som sen följer blir kandidaten Hounzi Canzo, guds maka, det vill säga besatt av Loan.

* Voodoomagi är vanligt. Vanligtvis används de berömda voodoodockorna för att pina ett offer men även andra metoder finns till hands. Pulver och brygder är vanligt. Värsta formen av Voodoomagi kan man utföra om man har tillgång till offrets döde fars ben. (Så var fallet med Baby Doc, Haitis diktator, som störtades 1986)

* Zombier (Härstammar från ordet zemi som betyder Gud eller ande.) är döda, eller med droger skendöda, som väckts upp igen och styrs av en Voodoopräst. De går ryckigt och pratar sluddrigt men gör allt deras herre säger till dem.

## ORDLISTA!!!

Asson - Prästens kallebasskallra
Baron Samedi - Dödsguden, alla kyrkogårdsandars kung
Corps Cadavre - Den döda, själslösa, kroppen
Ganja - Helig ört
Govi - Cermoniell "själskruka"
Guede - Gemensam beteckning på kyrkogårdsandarna
Haiti - Voodoons hemö
Houngan - Voodooprästen
Hounzi Canzo - Guds äkta make
La bris des yeux - Fjärrskådan (Voodooprästens förmåga att se i tiden)
Loa - Gud
Loubgarou - Flygande häxa
Malvoliech - Ond kyrkogårdsande
Mapou trädet - Ett träd som bebos av onda andar
Mauvais air - Förgiftad atmosfär
Saisissement - Gemensam beteckning på sjukdomar och olyckor som drabbar
Ti bon ange/Gros bon ange - Lilla/stora ängeln Dvs. Samvetet/Själen
Zombi - En av Houngan kontrollerad odöd