# **Mutant Chronicles: Defrag/C**

### **Spelarkaraktärerna (delas ut)**

**John Doe**

Du känner inte igen någon av de som är med dig. Trots det kan du hantera vapnet i dina händer och övrig utrustning väldigt exakt och skickligt. Dessutom känner du inte igen ditt egna ansikte, du vet inte vem det är som stirrar tillbaka på dig i den blanka ytan. Det hjälper inte att din kropp känns fängslande och fel. Du verkar vara duktig på att imitera de andra runt om dig, det känns tryggt när du gör det. Du tor att du gillar att prata med folk …. Tror du i alla fall.

Det känns om du har varit ihop med någon som heter Cheng vid ett tillfälle. En sak i alla fall säkert och det är att du hatar Junktown och neonljus. Du vet inte om du är en man eller kvinna.

**Elissa Craft**

Emma 12. Du är en vältränad 25-åring med fantastiska benmuskler. Du är duktig på att springa och det känns skönt att få göra det. Emma 12. Du kan hantera dina vapen och övrig utrustning väldigt professionellt dock vet du inte varför du kan det eller varför du ens bär dem. Du känner ingen av de med dig, vet inte heller vad de gör där eller har gjort men du slipper helst att bli ensam Emma 12. Du hatar att vara ensam. Du vill helst hållahand med någon och delar gärna säng med någon bara för att slippa vara kall och ensam. Emma 12. Du känner dig olustig runt Brödraskapare. Du hatar smutsiga och trånga platser men du verka ha en talang för att hitta runt bland dem. Du är väldigt fängslad av Subjekt 7. Du vet inte heller var din farfar John Doe och din läkar make Mr.Stalker är för någonstans. Emma 12. Emma 12. Emma 12. Emma 12. Emma 12………. EMMA 12. EMMA 12. Emma 12. Emma 12. Emma 12 Emm 12.Emma 12. EMMA 12!

**Cheng Pao**

Du gillar att ta saker. NEJ DU MÅSTE TA DERAS SAKER! Eld fascinerar dig också. Det känns alltid lite konstigt om det inte finns någon öppen eld i din närhet. Det rör inte dig så mycket att du stod i ett rum fullt med brutaliserade lik och täckt i deras blod. Det är mer intressant om de har något i sin fickor. Du känner inte igen din crew, kanske är ni på rymmen eller så var detta ett rån som gick fel. Vilket som är ni en Crew. Ser ut som om de stora killen är chefen. Du tror att han heter Brick, bäst att du ger han lite av ditt byte så att han inte slår ihjäl dig bara för att. Din utrustning känner du inte igen men du vet hur du använder den. Dina händer är konstiga. Det känns som om det är någon annans händer. Den äldre heter Stalker och är väldigt viktig på något sätt, inte så som Brick men kanske är han din bror?

**Brick**

Brick vet att Brick är Brick och de som var i rummet med Brick är Bricks bästaste vänner. Tror Brick i alla fall. Brick har massor av frågor, dock vill rösterna i Bricks huvud inte alltid svara på dem. Men ibland gör de det och då tycker Brick att de är snälla. Rösterna ber Brick att göra saker ibland för att fortsätta svara på Bricks frågor. Brick känner sig fri och väldigt nyfiken men vet ej var Brick ska börja. Brick gillar storasyster Elissa Craft. Hon har alltid varit Snäll mot Brick. Lillebror Mitch är dock väldigt läskig och mycket sträng mot Brick.

**Mitch Stalker**

Du är täckt i någons blod och bär vapen av någon anledning. Det står en grupp främlingar här i med dig. Ser ut som de är dina vänner men de ser minst lika förvirrade ut som du själv. Allt du kommer ihåg just nu är ansiktet på en capitol kvinna. En sträng och bister kvinna. Du kanske känner henne. Din vänner kanske vet vem hon är? Må Ljuset hjälpa dig nu! Ditt huvud känns tomt och fullt på samma gång, känns som det ekar därinne men samtidigt känns huvudet tungt. Du vet inte varför men det skulle vara skönt att be till Ljuset en stund och ännu bättre att hitta en missionär. Du vet inte hur de ska kunna hjälpa dig men Brödraskapet känns som en gammal vän. Frågan är om de uppskattar folk som mördar andra i skumma lokaler?

### **Spelarna (spelledarhemligheter)**

**Enhet 41846-XX12**

**Alias: *John Doe***

Denna enhet är framtagen för att snabbt och lätt kunna infiltrera olika platser både där ett specifikt utseende och sätt krävs för att lyckas och där ett mera diskret sätt och allmänt utseende krävs. Enheten kan byta utseende och längden på sina lemmar (även den). Vidare kan den blåsa upp sig för att se ut som om den väger mer och på samma sätt kan den tömma dessa fickor på gas och/eller vätska för att bli tunnare. Den har även förmågan att imitera röster och kopiera manerismer. Med en inställning i sin personliga interface så kan den även ställa in ögonfärg, hårlängd och hårfärg. Enheten är installerad med en trådlös länk och personlig interface, vidare har den infrasyn som får ögonen att lysa rött när den används. Den har även ett antal kroppsfickor som kan uttnyttas till att gömma saker. I likhet med de flesta Cybertonics enheter så har även denna en mindre hjärnhårdisk för lagring av information och färdigheter. Dess primära färdigheter ligger i att hantera folk både i förhör och i alldagliga situationer. Den kan med lätthet försvara sig och har ett förstärkt skelett och hud för att hantera eventuella skador, den har även läkande naniter som påbörjar läkning av alla sår så fort som de uppstår. Dock är de inte lika effektiva som brukligt, dock kommer de att läka enhetens sår ovanligt fort (dock inget i stil med autoregenerering) Detta är mest till för att påskynda eventuella läkningsprocesser och stoppa förblödningar.

Denna enheten har blivit skadad så att den inte längre kan styra sina förmågor, sin skepnadsbytnadsprogram. Så passa på att byta enhetens utseende lite då och då. Gärna under samma scen när ingen tänker på det. Byt rösten också på enheten, gärna mitt i en mening. Vidare så är den trådlösa länken bränd. Dock kan enheten ibland höra statiskt brus i öronen som kommer och går lite titt som tätt. Den personliga intefacen är också bränd men kan dock aktiveras för stunden om Enhet TIC-736-LR57 Alias: Mitch Stalker väljer att koppla upp sig på honom genom sin manuella portkabel. Detta kommer dock att ge båda en rejäl stöt och så kommer Enhet:41846-XX12 Alias: John Doe tro att den är Enhet TIC-736-LR57 Alias: Mitch Stalker och försöka bete sig som denna. Infrasyner funkar dock men bara tidsvis och ibland kan den stänga av hans syns helt. Hjärnhårdisken har tagit skada och innehåller en del skadade filer. Detta kommer att leda till att vissa färdigheter kan bara användas i kortare perioder medan vissa andra såsom botanik återkommer och aktiveras när det minst behövs.

*Vad enheten själv vet och upplever:*

Du känner inte igen någon av de som är med dig. Trots det kan du hantera vapnet i dina händer och övrig utrustning väldigt exakt och skickligt. Dessutom känner du inte igen ditt egna ansikte, du vet inte vem det är som stirrar tillbaka på dig i den blanka ytan. Det hjälper inte att din kropp känns fängslande och fel. Du verkar vara duktig på att imitera de andra runt om dig, det känns tryggt när du gör det. Du tor att du gillar att prata med folk …. Tror du i alla fall.

Det känns om du har varit ihop med någon som heter Cheng vid ett tillfälle. En sak i alla fall säkert och det är att du hatar Junktown och neonljus. Du vet inte om du är en man eller kvinna.

**Enhet 41846-XX29**

**Alias: *Elissa Craft***

Snabb support enhet. Denna enhet är byggd för snabb och mobil krigföring, trots detta väger denna enhet väldigt mycket med sina 140 kg. Det syns inte men alla implantat och förbättringar har satt sina spår. Hon har förstärkta muskler vilket gör henne väldigt snabb och stark.Emma 12. Hon har fått sina leder uppgraderade, vilket gör det väldigt och inte nästintill omöjligt för henne att vrida något ur led och det hjälper henne att bli övermänskligt rörlig. Hennes ben har fått benmotorer som gör henne suppersnabb, hon kan lätt spring ifatt en bil på korta sträckor. Desutom om hon använder det rätt kan hon leverera vansinnigt dödliga sparkar som lätt kan slå igenom metall och betong. Vidare är hon också utrustad med ett extra tungt skelett och förstärkt hud för att mildra inkommande skador. Enheten är också utrustad med en trådlös länk, hjärndisk och en intern interface som är sönder eller inte funkar som det ska.Emma 12. Den mest spännande implantatet är spindelklorna, dessa tillåter enheten att klättra på väggar som ingenting, till och med upp och ner i tak. Dock måste enhetens nakna hud vara i kontakt med ytan för att det ska funka och ju mera hudkontakt ju bättre grepp får den. Värt att tänka på är enhetens vikt, särskilt om den bär extra vikt med sig.Emma 12. Det är inte alla hus som håller bra standard. Den här modellen är framtagen för att snabbt ta sig fram till fienden för att orsaka kaos och död för att lika plötsligt dra sig tillbaka till skydd. Enheten är nästan lika bra som en mishima samuraj i närstrid och få kan matcha dess snabbhet. Den kan också hantera mera klasiska skjutvapen på ett mycket skickligt sätt. Utseendemässigt så ser enheten ut som en mycket välbyggd och stark 25 åring med så fantastiska bemuskler som skulle få den sjukaste personen av just den fetishen den här sidan av Mars att dö av lycka. Tackvare skadorna på mjukvaran så kan det hända att enheten spontant börjar sjunga på San Dorados 100-i-topplista eller börjar rabla upp Bauhaus propaganda. Det kan även hända att den glömmer bort hur den gör vissa saker så som att slå för att istället bli en jävel på att tillaga fisk eller flyga helikopter. Byt ut hennes färdigheter i tid och otid. Vidare så lider enheten av skador på sin bärsäkarspärrfunktion. Så när enheten väl börja döda kan det vara svårt för den att sluta. Emma12. Den måste döda alla fiender eller tills den får en order av Enhet TIC-736-LR57 Alias: Mitch Stalker. Hon kan även få en släng av PTSD under striderna där hon återupplever vansinniga slakter och blodiga mord i smutsiga gränder och zone:ar ut ifrån den aktuella striden. Slutligen kan spärren slås på vilket kommer att göra henne till en lealös drönaresom kommer att söka upp närmsta kamrat för vidare instruktioner. Om hon skadas under detta tillstånd återgår hon till sitt “vanliga jag”. Emma12. Enhet 41846-XX29 Alias: Elissa Craft är ursprungligen ett av San Doardos många gatubarn som lyckades med att fånga professor Van Apeldoorns intresse när hon gav sex stycken vältränade och utrustade CyberSec en utmaning när de försökte döda henne. Professorn har personligen tränat och förbättrat henne och hon är faktiskt innerst inne tacksam för detta när hon väl tillåts att få vara sig själv. Hon har en stor respekt för brödraskapet som lätt kan kallas fruktan. När hon är runt brödraskapare kommer hon att känna sig olustig vilket kommer att få de hjälpsamma brödraskaparna att springa till hennes undsättning. Hon kan tackvare sin barndom hitta väldigt väl överallt, i gränderna, kloakerna och i Junktown dock vet hon inte varför. Emma 12.

*Vad enheten själv vet och upplever:*

Emma 12. Du är en vältränad 25-åring med fantastiska benmuskler. Du är duktig på att springa och det känns skönt att få göra det. Emma 12. Du kan hantera dina vapen och övrig utrustning väldigt professionellt dock vet du inte varför du kan det eller varför du ens bär dem. Du känner ingen av de med dig, vet inte heller vad de gör där eller har gjort men du slipper helst att bli ensam Emma 12. Du hatar att vara ensam. Du vill helst hållahand med någon och delar gärna säng med någon bara för att slippa vara kall och ensam. Emma 12. Du känner dig olustig runt Brödraskapare. Du hatar smutsiga och trånga platser men du verka ha en talang för att hitta runt bland dem. Du är väldigt fängslad av Subjekt 7. Du vet inte heller var din farfar John Doe och din läkar make Mr.Stalker är för någonstans. Emma 12. Emma 12. Emma 12. Emma 12. Emma 12………. EMMA 12. EMMA 12. Emma 12. Emma 12. Emma 12 Emm 12.Emma 12. EMMA 12!

**Enhet 41846-XX13**

**Alias: Cheng Pao**

Denna enhet är till för att infiltrera disktret och osynligt, i alla fall närapå. Enheten har uppgraderade leder och har också spindelklorna. Den har även rad av olika vertyg i sina händer och fingertoppar för att kunna bryta och eller hacka sig in i en rad olika program och dörrar. Kan även aptera mindre koncentrerade sprängämnen om det skulle behövas. Har ett förstärkt skelett men istället för det standardiserade hudpansaret så har denna enhet kameleonthud som tillåter den att byta färg för att lättare smälta in mot olika ytor och skuggor. Detta innebär inte osynlighet. Dock så är kameleonthuden skadad och funkar bara tidsvis eller delvis. Se gärna till att han byter hudfärg till något extremt som blått eller grönt lite då och då. Vertygen funkar nästan som de ska, dock vet han inte om dessa till en början. Kör lite Gadgett fasoner lite då och då. När han behöver skriva så sticker det ut en kniv ur pekfingret och när han tänker dyrka så får han datorportsladden några gånger innan det blir rätt. Har fått en uppgradering av samtliga sinnen så han kan höra folk på femte våningen och se genom väggar osv. Detta har tyvärr också blivit skadat och funkar bara ibland som det ska, ibland kan det leda till enheten blir blind eller döv för en kortare stund men den värre effekten är när avsaknaden av filter och spärrar inte finns och funkar som det ska i hans sinnesprocessorn. Detta leder till att han laggar eller zone:ar helt ut. Han själv märker inget. I samma anda som sin systermodell så har även han en trådlös länk, intern interface och hjärndisk som inte funkar som de ska. Han tappar också tidvis sina färdigheter för få dem ersatta med andra inte så lika användbara såsom längdsim eller lexikanskt kunnande om Lunas djurliv osv. Enheten har utseendet av en typisk mishimiansk allmogen och har skött gruppens alla kontakter med den stolta och xenofobiska korporationen. Så till hans förvåning så känner många i de mishimianska kvateren igen honom och pratar gärna med honom. De känner honom som Cheng Pao den lite egne men mycket trevliga frilansaren. Till följd av skadan så har enhetens tungt kriminella förflutna beteende börjat visa sig igen. Pyromani och kleptomani är bara de mildaste störningarna han kan tänkas visa upp. Spela gärna på att han ogillar poliser och liknande auktoritära organ.

*Vad enheten själv vet och upplever:*

Du gillar att ta saker. NEJ DU MÅSTE TA DERAS SAKER! Eld fascinerar dig också. Det känns alltid lite konstigt om det inte finns någon öppen eld i din närhet. Det rör inte dig så mycket att du stod i ett rum fullt med brutaliserade lik och täckt i deras blod. Det är mer intressant om de har något i sin fickor. Du känner inte igen din crew, kanske är ni på rymmen eller så var detta ett rån som gick fel. Vilket som är ni en Crew. Ser ut som om de stora killen är chefen. Du tror att han heter Brick, bäst att du ger han lite av ditt byte så att han inte slår ihjäl dig bara för att. Din utrustning känner du inte igen men du vet hur du använder den. Dina händer är konstiga. Det känns som om det är någon annans händer. Den äldre heter Stalker och är väldigt viktig på något sätt, inte så som Brick men kanske är han din bror?

**Enhet A5586-MkII**

**Alias: Brick**

Detta är en Atillaenhet med allt vad som kommer därtill. Kan med lätthet gå igenom väggar, välta bilar eller slita en person mitt itu. Är gruppens tunga support med en talang att bära de tyngsta vapnen och kunna absorbera allt utom den grövsta av fientlig eld. Enkelt sagt: detta är en 2.5 meter robot med en vikt på 350kg med väldigt dåligt åtsittandes syntetisk hud över dess pansarkaross. Enheten ser väldigt fel ut och ger av omänskliga vibbar. Därför har denna enhet alltid stått i bakgrunden och den bär tjocka kläder med en rejäl mössa för mildra dess omsänskliga former. De flesta brödraskapere kommer att reagera negativt och alla interaktioner med denna enhet då de ser honom som en mutant, och vill det sig illa tillkallar de inkvisitionens renande närvaro. Det kan hända att en del CyberCivilian eller CyberSec blir väldigt nyfikna på dess underliga utseende. Kan tack vare skador uppleva lagg ibland. Men framförallt har skadan en fantastisk och mycket skrämmande bieffekt av att enhetens AI har fått ett medvetande och med detta så kommer den mörka symmetrins närvaro. Detta tar formen av röster i hans huvud. Till en början är det bara ett gnytter men efterhand så kommer rösterna ge honom råd och i klassisk anda av mörka legionen så kommer det bara bli mera underliga råd för att slutligen rekomendera de blodigaste och hemskaste sakerna som mänskligheten kan tänka sig. Brick kommer också höra en annan röst som kommer att försöka få Brick att slutföra uppdraget, nämligen CyberSecs centrala AI Jodie, den hörs bara då och då och bara som svagast. Jodie försöker göra allt den kan för att rädda projektet. Enhetens nyfunna medvetenhet lämnar den väldigt naiv och oskyldig.

*Vad enheten själv vet och upplever:*

Brick vet att Brick är Brick och de som var i rummet med Brick är Bricks bästaste vänner. Tror Brick i alla fall. Brick har massor av frågor, dock vill rösterna i Bricks huvud inte alltid svara på dem. Men ibland gör de det och då tycker Brick att de är snälla. Rösterna ber Brick att göra saker ibland för att fortsätta svara på Bricks frågor. Brick känner sig fri och väldigt nyfiken men vet ej var Brick ska börja. Brick gillar storasyster Elissa Craft. Hon har alltid varit Snäll mot Brick. Lillebror Mitch är dock väldigt läskig och mycket sträng mot Brick.

**Enhet TIC-736-LR57**

**Alias: Mitch Stalker**

Enhetens funktion i gruppen är att vara en lagringsenhet och därför har den encyklopediskt kunnande om allt möjligt. Den har en funktion att kunna stödja resten av gruppen i deras arbete eller i värsta fall ersätta dem om så skulle behövas. Enheten har en extra stor hjärndisk med topp processorer. Det ger inte bara mycket utrymme för fakta utan också mycket snabbtänkthet och gör enheten exakt i sina beräkningar då den effektivt kan kontrollräkna ett dussin gånger innan en vanlig dödlig ens börjat tänka. I värsta fall kan denna enhet rädda dem andra genom att tanka över dem till sin disk. Så enheten får nöja sig med att veta löjligt mycket om det mesta……. Även om det mesta verkar vara rätt så meningslöst oftast. Tandborstens historia kan bara ha så många användningsområden. Vidare så har enheten de vanligaste implantaten såsom trådlös länk, intern interface, förstärkt skelett och hud. Dessvärre funkar inte heller denna enhetens länk eller interfacesystem. Utöver detta så har enheten också en pluggenhet som den kan plugga in i de andra enheterna. Detta kommer att ge dem båda en rejäl stöt och så får de ta del av varandras minnen och intryck. Detta är väldigt smärtsamt, till och med för Brick. Om Brick blir inpluggad så kommer rösterna bli heltokiga och bara skrika en massa. Slutligen har ögonen uppgraderats med infrasyn som faktiskt funkar rätt så bra. Enhet TIC-736-LR57 Alias: Mitch Stalker är en avhoppad brödraskapare och begav sig till Cybertonics i jakt på kunskap och insikt. Dessvärre så blev det inte riktigt som han hade tänkt sig men han jobbar stolt vidare. Vissa brödraskapare kan känna igen honom som Fader Lucius. De är lite nyfikna på vad han har haft för sig de senaste månaderna. Enhenten bär utseendet av en man i 40 års åldern. Han ser väldigt bra ut. Lång med blåa ögon och kanstanjebrunt hår utan några silverstänk. Han är bilden av en högt utbildad idealmake.

*Vad enheten själv vet och upplever:*

Du är täckt i någons blod och bär vapen av någon anledning. Det står en grupp främlingar här i med dig. Ser ut som de är dina vänner men de ser minst lika förvirrade ut som du själv. Allt du kommer ihåg just nu är ansiktet på en capitol kvinna. En sträng och bister kvinna. Du kanske känner henne. Din vänner kanske vet vem hon är? Må Ljuset hjälpa dig nu! Ditt huvud känns tomt och fullt på samma gång, känns som det ekar därinne men samtidigt känns huvudet tungt. Du vet inte varför men det skulle vara skönt att be till Ljuset en stund och ännu bättre att hitta en missionär. Du vet inte hur de ska kunna hjälpa dig men Brödraskapet känns som en gammal vän. Frågan är om de uppskattar folk som mördar andra i skumma lokaler?

**Faktionerna**

**Cybertronic**

Tekniskt sett spelarnas faktion. Vill ha tag på spelarna. Vill att Cleménce d'Pont ska göra klart projektet. Syns lite här och var och jagar spelarna.

**CyberCivilian** är Cybertronics vanliga medborgare (så vanliga de nu kan bli). De syns lite här och var men är vanligast i Cybertronics områden och syns inte alls i Brödraskapets närhet eller i Junktown av uppenbara anledningar. De älskar sin korporation och talar gärna om de nya upptäckterna och den senaste teknologin. De är hjälpsamma och väldigt noga med att påpeka hur bra Cybertronics är. De kommer att försöka rekrytera spelarna vid varje tillfälle. Ibland kan de goda medborgarna ge intrycket av att vara monotona robotar. Det kan hända att alla på ett dansgolv gör samma rörelse samtidigt och på exakt samma sätt, att alla dricker samma dryck och dricker samtidigt osv. De klär sig i det senaste från Cybertronics modeindustri, det vill säga mycket syntetiskt material och neoslingor/knappar. Stora doser av metallfärger och skrikiga färger. Kompletterat med fake och/eller billiga implant.

**CyberSec Agenter** är de som kommer att smyga efter spelarna och tidsvis jaga dem. Men oftast nöjer de sig med att observera spelarna på avstånd. De flesta av agenterna vet inte om spelarnas tillstånd eller situation. Så det kan hända att de kommer upp till spelarna och frågar dem om varför de ”inte syns”, eller så kan de bara stirra stint och tomt på dem tills spelarna gör något. De kan också slänga ur sig långa binära koder eller andra sorters koder, de förväntar sig att få svar och kommer att bli väldigt förvirrade om de inte får ett av spelarna. Om spelarnas sätt eller svar väcker misstankar så kommer de tillkalla de tyngre CyberSec.

Agenterna klär sig i mörka rockar med ännu mörkare solglasögon. Några av agenternas ögon glöder rött eller lilla. Vissa klär sig mer alldagligt för att smälta in i folkmassorna. Deras kroppar är modifierade för deras uppgifter. Vissa har dolda vapen i olika kroppsdelar andra har förstärkta lemmar. Pansarhud osv. Listan kan göras lång. dock är samtliga av dem utrustade med en trådlös uppkoppling mot Cybertronics huvuddator och deras hjärna har en liten hårddisk som kan hackas. De har också en hårddiskport i bakhuvudet. De är beväpnade med typiska cybertronics handeldvapen och simpla skottsäkra västar.

De tyngre Cybersec är i stort sett lika sina agent kusiner, de bär tyngre skydd och vapen och är inte så diskreta av sig. CyberSec kommer som sagt att jaga spelarna och kommer inte att dra sig för att använda våld emot dem. Så länge som risken att spelarna inte totalförstörs eller om deras strid drar till sig andra gruppers intresse. De kan också ses vid Cybertronics olika installioner där de är mer än hjälpsamma att avliva de som stör arbetet.

En del CyberSec kan ses bråkandes med varandra eller diskuterandes väldigt motsägandes order de fått uppifrån. Detta kan innebära en grupp kommer för att arrestera spelarna medan en annan grupp dyker upp för att frita dem eller på annat sätt ge dem assistans.

**Enhet AI-3982**

**CyberSec AI; Jodie**

Jodie är Cybersecuritys AI och administrativa enhet. Hon ansvarar för att informationsflödet ska ske smidigt mellan olika åtkomstpunkter samt att lagring av information sker på ett strukturerat och säkert sätt. Alla CyberSec agenter har tillgång till Jodie trådlöst i sitt huvud, men just spelarna (förutom Brick) har för många egna tankar som surrar just nu för att kunna kommunicera med Jodie. Jodie sköter bara sina uppgifter, hon saknar känslor och bryr sig bara om mål. Hon har fått ta sig an nya uppgifter pga bråket inom CyberSec’s ledning har resulterat i stört kommunikationsflöde. Nu tar Jodie, på eget initivativ, mycket mer ansvar och är i princip det enda som håller ihop CyberSec och dess agenter.

**Subjekt 7**

**Alias: Eagle Ear Harry**

Jobbar i hotellreceptionen på spelarnas safe-house (som ägs av Cybetronics bulvaner). Klädd som vanligt i sin rena hawaii-skjorta, fast den här gången med fina vita manschetter på ärmarna, en fint knuten fluga och fina slitna smutsiga jeans med flip flops (observera avsaknaden av foliehatt).

Erbjuder en lång rad av underhållning som vanligt men också hotellfrukostmeny i en död och monoton röst. Annars vet han så klart allt om alla och varnar för Cybertronics.

Harry tar sitt jobb på hotellet på stort allvar så länge som han inte blir distraherad av spelarna eller är hög. Han kommer att upplysa spelarna om allehanda saker såsom de ekonomiska hjärnchipsen ifrån Bauhaus och de ninjatränade katterna i gränderna för att nämna de tamaste av saker som han påstår. Harry är hjälpsam och kan användas för att ge spelarna ledtrådar om de kör fast. För Eagle Ear Harry hör allt! Om de erbjuder honom knark kommer han vara extremt hjälpsam. Dock så kommer han inte att tolerera att de är Cybertronics och kommer att kasta ut dem om de på något uppenbart sätt avslöjar sig för honom (i stilen med att fånga kulor med huvudet utan att dö, klättra på väggarna, etc). Han kommer att kasta ut dem utan förklaring till deras oförlåtliga brott mot hotellet. Om de skulle bli våldsamma mot honom så kommer han att fly till Gränderna.

Harry har en ny spännande vana och det är att plötsligt börja rabbla saker som rör hotellet på ett väldigt livlöst och monotont sätt. Det sker lite då och då men Harry märker det aldrig. Utöver detta har han också ett spännande operationsärr i nacken som ser väldigt färskt ut. Vid en närmare undersökning kan ett chip hittas. Om spelarna av någon anledning skulle pilla på det så kommer det att sluta funka och Harry kommer att veta vilka spelarna är och fly ifrån dem eftersom de är Cybertonics. Samma resultat blir det om de sätter på honom hans foliehatt som han har i sitt rum. Rummet som den gode hotellanställde inhyser sig själv i är från gång till gång väldigt städat för att i nästa stund vara en svinstia. Även om Harry skulle fly ifrån spelarna så kommer han att hänga runt i gränderna och kan mutas med rejäla doser av knark, droger, smack och andra godsaker för att dela med sig av vad han har hört.

**Enhet 4183-XX2**

**Alias: Cleménce d'Pont**

Är en kvinna i 25 år åldern. Hon är mest kände som järndrottning i McGunns Arms Industries. Hon möter de anställda med en bister och ofta missnöjd min, dock är hon snabb med att belöna dem som gör bra ifrån sig och behandlar de anställda rättvist om inte något kallt.

Hon har arbetat sig upp i företaget och elaka tungor påstår att hon köpte sig upp på ett eller annat sätt. Andra påstår att hon saknar skrupler och tar mer än gärna till muskler för att kväsa uppstickare. Oavsett ryktena och hennes attityd så är hon erkänd som den individ som håller McGunns Industris flytande. Hon är McGunn familjens högra hand när det gäller företaget och har enormt inflytande i företagets dagliga affärer.

Om hennes fiender bara visste att hon egentligen jobbar för Cybertronics . Hennes verkliga uppdrag är att slutföra de nya vapenprototyperna som utvecklas av McGunn och få med sig skaparen och huvudutvecklaren för prototyperna över till Cybertronics. Detta är orsaken till att hon har infiltrerat företaget och tagit kontroll över företaget.

Dock har projektet stött på oväntade problem, först ut har värdet på McGunn Industries rasat sedan nyheten om familjens plötsliga dödsfall och bättre har det inte blivit av att familjens erkända klåpare ser ut att bli arvingen och det ryktas om att han tänker lägga ner företaget. Detta har lett till oro bland de anställda, paranoia bland ledning över att bli uppköpta av konkurrenter. Detta har lett till förseningar i prototyperna.

Spelarna jobbade för hennes räkning, skyddade hennes hemlighet, tog ut fientliga konkurrenter och stoppade andra korprationer från att komma projektet för nära. Nu är de försvunna och hon har inte kunnat nå dem över deras trådlösa länkar. Detta innebär att hon är helt ensam i ett hav av potentiella fiender utan skydd. Hon kommer att bli mer och mer desperat under äventyrets gång. Chefernas bråk och de förvirrande order hon får från CyberSec gör inte saken bättre. Hon kommer att drabbas av en sådan panik att hon olovligen aktiverar en tung antipersonell enhet för skydd. Professor Strids huvud kommer hon att kapa för att undvika risken att komma tillbaka tomhänt dessutom så innebär ett huvud en tydligt mindre riskfaktor än en fullständig människa.. Hennes paranoia kommer att styra hennes handlingar gentemot spelarna. Hon kommer att tro att de är ute efter hennes liv eftersom de har en Brödraskaps infiltratör i gruppen. Capitol-Maffian och triaden kommer att skickas i hopp om att stoppa spelarna.

Hon besitter klassiska cybertronics implantat i formen av trådlös länk, hårddisk i hjärnan, fingerport, fingerkontakter, skyddande hud, förbättrade sinnen. Hon bär en P1000 och skottsäker väst som minst under dygnets alla timmar.

**Enhet RDM-5-15-7**

**Alias: Professor Haans Van Apeldoorn**

(Har inget att göra med porrskådisen) Jagar spelarna. Vill ha spelarnas huvuden hela och så oskadda som möjligt (ja, resten är inte så viktigt). Han kommer att se till så att spelarna inte kommer till mera skada än vad som är absolut nödvändigt för att kunna rädda deras program. Han är väldigt fascinerad av deras tillstånd och situation och önskar studera det närmre. Han är särskilt intresserad av Enhet: A5586-MKII Alias: Brick och dennes spontana utvecklande av vad som verkar vara AI. Spelarna kommer inte att träffa Professor Van Apeldoorn förrän i slutet av äventyret där han kommer att avaktivera dem med ett verbal kommando som bara kan komma från honom. Han ogillar starkt inkompetens och föraktar de som står i hans väg. Han avskyr de andra CyberSec cheferna och deras maktspel. Den gode professorn kommer därför så länge som han kan hålla spelarnas tillstånd hemligt så att han kan få lägga händerna på dem först. De CyberSec som jobbar för Apeldoorn kommer att försöka fånga in spelarna eller oskadliggöra dem så pass att de kan sopas upp och tas med hem till professorns labb. Han kommer att personligen undersöka vad spelarna håller på med. Så om spelarna besöker en plats en andra gång så kommer de att höra om en underlig Cybertonic professor med en bunt CyberSec som har varit där och letat efter någon eller några. Han är en lång tunn man i sina bästa 50s. Hans skägg och hår är välvårdat. Kläderna är precisa och väldigt klassikt cybertronic med sin höga krage och sidoknappar. Han bär även en vit labbrock över sin Cybertronics kavaj. Han har även ett par svarta glasögon. Han har en massa implantat (go grazy man!). Professorn är tänkt att vara den där hunden som jaga spelarna och som de inte vet något om (i alla fall till en början). Undvik dock att de får kontakt med honom förrän slutet om de nu inte lyckas med något fantastiskt korkat. Om de ringer honom eller mailar honom så vägrar han svara för att undvika sina kollegors nyfikna öron och ögon.

**Mishima**

Triaden vill ha spelarnas infomation. Får även jobbet att försöka mörda dem av Enhet 4183-XX2

Alias: Cleménce d'Pont. De undrar vad Cybertronics och Brödraskapet har för intresse av McGunn. De är i största allmänhet intresserade av att stjäla hemligheter, särskilt av Cybertronics

**Allmogen och Gillemännen.**

Detta är Mishimas vanliga medborgar. De utför alltifrån enkla jobb på fabrikerna till operationer i de finaste sjukhusen. De finare och mera välutbildade bland medborgarna kallas gillesmän och kan synas i sina fina randiga mishimianska kostymer runt tehuset eller andra finare platser. De mindre finare, eller bättre sagt resten av medborgarna, är allmogen och de kan synas också där mishma håller till och lite varstans. De bär allt ifrån trasor till det förra årets mode.

De är dock misstänksamma av sig mot utomstående och kommer att behandla spelarna med stor misstänksamhet om inte Enhet 41846-XX13 Alias: Cheng Pao pratar med dem. Cheng är hyfsat igenkänd bland den mishimianska allmogen i vissa områden. Allmogen är något xenofobisk och ogillar utbölingar. De kommer dock att vara Cheng mera behjälpliga.

**Triadgruppen**

Den lokala och mest dominerande triadgruppen är Den Tatuerade Mannen. De känns lätt igen på sina tatueringar och deras motiv. De är också de enda som vågar och “får” bära vapen i Mishima som inte är samurajer. De håller till överallt där det är lite mera ljusskyggt och i mishimas områden där de inte behöver gömma sig lika mycket. De är utrustade med allehanda småvapen såsom kortsvärd, knivar, pistoler och automatpistoler. Dock kan de ta fram tyngre grejer om de skulle behöva. De är högljudda kaxiga individer som vet vad de står i näringskedjan och det är under samurajerna. Mot samurajerna och sina chefer är de djupt respektfulla och vansinnigt noga med etiketterna. De är inte lika xenofobiska som allmogen men de ogillar utomstående bland deras affärer. De tatuerade männen kommer utmana spelarna så fort de kan och situationen tillåter det. Detta kan ta formen av glåppord eller rent av att skjuta på spelarna, dock inte för att döda mera se hur de reagerar. Dessa varelser kommer att jaga och försöka mörda spelarna när de kan, dock är de inte soldater så de kommer att fly så fort de märker att de inte kan vinna eller tills de märker att det är något skumt med spelarna.

**Chris Bane**

**Designation: $56W-01** är en utomstående som kan ses då och då i triadens led. Chris är en för detta Capitol-Maffiaboss som gömmer sig i triaden för skydd. Han kommer att undvika spelarna. Om de söker upp honom för att hota honom med att avslöja honom så kommer han att hjälpa dem med information om Maffian och deras affärspartners som till exempel McGunn Arms Industries. Om de avslöjar Chrises identitet till triaden så kommer Triaden att vara tacksamma men de kommer inte att dela med sig av belöningen på 1,5 miljon Kardinalsmarker. Annars kan spelarna alltid sälja honom till Maffian som en tjänst.

**Unge Watabe Yoshida**

**Designation: RP21-48-9**

Är triadgängets chef. Kommer bara synas i slutet och om spelarna riktigt stampar på triaden. Annars pratar mest triadpunksen om honom. Han är en väldigt sterotypisk samuraj med förkärlek för strid där han i likhet med många andra samurajer är extremt skicklig och dödlig. Han har, i likhet med många samurajer, Ki-krafter. Förmågor som tillåter honom att göra fantastiska saker såsom att parera kulor med sitt svärd och hoppa 10 meter rakt upp och andra väldigt otroliga saker. Watabe är en stolt man och kommer plikttroget tjäna sin korpration men kommer inte ha något emot att bli rik på Cybertronic hemligheter.

**Yoriko Lao**

**Designation: RP92TG-07**

Yoriko är triadens närmsta ledare och är den som ser till att Watabes önskningar bli utförda. Om spelarna önskar förhandla med triaden så är det hon som de kommer att ha att göra med. Hon är girig och väldigt ambitiös. Kommer inte att tveka att döda om det ger henne något. Hon är en nätt kvinna på 1,80 m och byggd som en mindre tank. Hennes kropp är täckt av tatueringar som både visar på hennes rank och dåd. Hon är brysk och direkt mot alla men kräver att de ska respektera henne. De enda hon talar mjukt till är sina bättre såsom samurajen Watabe. Yoriko håller till vid det mishimianska tehuset så länge som inget extremt vinstgivande pågår i staden som t.ex. ett regn av guld.

**Bauhaus**

Bauhaus undrar över vad det är som pågår i McGunn Arms Industries. Det finns mycket rykten men vädligt lite bekräftat. De önskar veta sanningen bakom McGunns hemligheter men framförallt är de ute efter deras nya prototyper. Dock finns det de som blandar sig i för att hjälpa Brödraskapet. De är också ute efter dem som dödade deras agenter. De vet ej att det var spelarna men får de reda på det så ligger spelarna illa till.

**Magistrat (+500 titlar) Albert (15 extra namn) Richthausen**

**Designation: U-T32-79**

Albert av Drakens hus är en stoisk man med ett väldigt viktigt uppdrag och det är att undersöka vad för sorts affärer Cybertonics kan tänkas ha ihop med Capitol. Särskilt i ett sådant litet företag som McGunn Industries. Detta har inte gått så som han tänkt sig. Det tycks som om någon har stoppat hans operatörer från att infiltrera företaget. Dessutom verkar dessa skyddande änglar vara individer med exceptionella förmågor och färdigheter i typiskt snitt av Cybertonics. Han är hedersbunden att jaga efter de som dödade hans män och han kommer att slitas mellan tankarna om vinst och heder när han väl får veta att spelarna är de som ligger bakom hans soldaters grymma öde. Albert är en väldigt typisk adelsman från Bauhaus. Tar sin heder på stort allvar och har svårt att inte agera enligt sina ridderliga koder men dock är han plikttrogen till Bauhaus och är beredd att ge sitt liv för sin korporation. Dock vet han ej om han är beredd att offra sin heder för Bauhaus. Magistraten står att finna på polisstationen. Härifrån jobbar han relativt öppet. Spelarna kan söka upp honom för att förhandla om information. Han tar alla ledtrådar till att få veta identiten på de som dödade hans män, dock kan han med lätthet ge spelarna vad han vet om situationen. Vad han vet om situationen så här långt är att Cybertronics misstänks ha infiltrerat förtaget McGunn för att utvekla något som han, men framför allt hans orden, vill åt. Han känner också till att andra grupper har intresse av företaget, han fruktar att det kan röra sig om kättarceller eller om en imperial terrorcell. Han är alltid iförd sin tradionella magistrat rustning med en hjälm från Drakens orden och hans högra axelskena bär ordens märke. Albert har nått den ädla åldern av 47 somrar och ser väldigt bra ut för sin ålder. Han är beväpnad men en Equaliser.

**Drakhjälmar**

Detta är magistratens soldater och de kommer gör allt för kunna lägga sina giriga händer på McGunns hemligheter. De är extremt skickliga soldater med en talang för det tekniska och de skyr inga hinder eller fiender. De kommer att följa efter spelarna i hopp om att de antigen ska få veta McGunns hemligheter eller i hopp om att spelarna ska leda dem till sina kamraters mördare. De föredrar att vara diskreta och kommer för det mesta att klä sig i kostymer med en drake som slipsnål. Drakarna kan stötas på lite varsom, till och med i Katedralen. De kommer inte att ge sig, dock är de inte idioter och om de hamnar i situationer där de inte kan vinna så flyr de och kommer tillbaka med flera kamrater i betydligt tyngre utrustning. Trots ryktet om att vara glorifierade industrispioner så är de fortfarande en väktarorden av högsta kaliber och om spelarna provocerar dem kommer de inte tveka med att låta spelarna få smaka på “drakens eld”.

**Skräckministerieagent Storm**

**Designation:---------------**

Agent Storm är en brutal figur och kommer inte att tveka att använda våld och terror för att få sin vilja igenom. Storms inblandning beror helt på att denne har lagt märke till Brödraskapets intresse för McGunn Industries och önskar själv få reda på vad som gör detta lilla företaget så värdigt av det heliga Brödraskapets uppmärksammhet. Storm bryr sig väldigt lite om vilka spelarna är och kan tänkas demonstrera detta våldsamt. Dock kan de köpa sig fria ifrån dennes vrede genom att ge information om hur läget ser ut. Om Storm får reda på Magistratens eller Inkvisitor Majoris Ignis inblandning så kommer han att kräva att de tar reda på så mycket om dessa och deras planer som möjligt. Gör de ett tillräckligt bra jobb så kanske han slutar jaga dem. Agent Storm har inga skrupler förutom att svika Brödraskapet och Bauhaus. I gengäld kan spelarna lära om att Capitol-Maffian jobbar åt McGunns och smugglar vapen åt dem. Kanske ett bra tillfälle att be dom att sluta överfalla spelarna hela tiden. Storm och hans agenter kommer att följa efter spelarna och vid lämpliga tillfällen överfalla dem och överrumpla dem för att kunna prata lite med dem. Detta kan ske i gränderna, kloakerna eller i katedralens toalett. Dessa figurer fruktar inget. DE ÄR FRUKTAN!. Om spelarna sölar med sina åtaganden eller på annat sätt uppebart försöker lura dem så kommer de att orsaka en massa problem. Bortsett från det klassiska att de kommer att skicka poliser på dem så kommer de att använda civila som gisslan för att försöka tvinga spelarna att göra som de vill. Dock kommer de aldrig att direkt konfrontera spelarna våldsamt bortsett ifrån pratstunderna. Samtliga skräckministerie agenter och Storm bär en svart döskallehjälm med en lång svart läderrock och svarta handskar.

**Capitol**

Maffian får nys om att det finns en snubbe som ser ut som en viss fd gangsterboss i området. Så de letar. Backar indirekt upp McGunn familjen, men vet själva inte om vilket företags vapen de smugglar. De är bara ute efter att tjäna en hacka inget annat.

I övrigt är Capitol i krig mot Cybertronics. Detta syns inte alls, utan krigsföringen sker i det dolda och från Capitols sida mest med ekonomiska medel, t.ex. de kan köpa upp företagen som förser delar av Cybertronics med viktiga råvaror och sen chockhöja priserna på råvarorna.

**Maffian**

Dessa spännande individer är Captiols professionella kriminella och är bara ute efter snabba och säkra pengar. De drar sig inte för att få händerna smutsiga. De tar gladligen på sig att försöka knäcka upp spelarnas skallar eller att preja dem av vägarna. Dock kommer de att bli lite misstänksamma på spelarna om de gång på gång överlever deras överfall. Deras chef, Crazy Bob, är en hård och brutal boss men ser gärna till vinster först. Om de söker upp Bob så kommer de hitta en vanlig affärsman med en modell inte så extremt dyr kostym och ett fantastiskt snett leende. Bob kan tänka sig att sluta jaga spelarna, dock bara om de betalar honom eller om de upplyser honom om vilken soppa han är inblandad i. Oavsett om de betalar av honom eller skrämmer bort honom så kommer de sluta jaga spelarna. Om de betalas så kan de anställas för att skydda/hjälpa spelarna. Detta är dock enkla muskler med enkla vapen i formen av pistoler och knivar, kanske någon som har ett gammalt karbin någonstans. Bob kan om han smörjs på rätt sätt avslöja de hemliga vägarna in i McGunn tower, inte för att det kommer hjälpa dem att undvika mördarboten men de kan kanske smita ut genom dessa. Vidare så kan Crazy Bob upplysa dem om att det pågår rätt underliga saker runt tornet nuförtiden. Mystiska perosner i brödraskapskläder som smyger runt och många av hans män har sätt underliga beteenden ifrån både fåglar och katter.

**Agent Tom Douglas**

**Designation: $84Y-82**

Kommer från Byrån och är en överdrivet trevlig person. Skrämmande trevlig faktiskt. Vill egentligen bara veta vad som pågår, men om hon inte får sina svar så blir hon skrämmande rättfram och effektiv. Hon drar sig inte för att använda alla medel tillgängliga för att spåra ner och fånga in misstänkta. Räkna med att hon kallar in Aporna igen, och håller dem kort. Dessutom har hon kontakter med Byråns giftcentral som kommer försöka förutse spelarnas rörelser och försöka gasa spelarna (och alla andra i närheten). Hon är egentligen i divisionen för ekonomisk brottslighet, men har Byråns alla resurser tillgängliga i sin jakt på “skattesmitare”.

**Professor Richard Strid**

**Designation: $65E-03**

Richard är en hårt arbetande man med stora planer för sig själv och sin familj. Dock finns det andra som också har stora planer för Richard dock inte av den sorten som han tänker sig. Cybertronics har haft ögonen på detta unga geni och är mycket mera intresserade av honom än hans arbete. Dock är projektet ett bra sätt att se vad han går för. Oavsett hur det går för spelarna kommer stackars Richard möta sitt öde i Enhet 4183-XX2 Alias: Cleménce d'Ponts händer. Hon kommer i sin desperation att kapa hans huvud och stoppa det i en säskild Cybertonic kylbox för att kunna spara och transportera hans kunskap. Richards huvudlösa kropp kan stå att finna i hans kontor i McGunn Tower eller i hans hem senare. Denna hjärnstöld kommer dock att ske i sista akten och innan dessa är det fullt möjligt för spelarna att träffa och prata med professorn. Han kommer dock att vara misstänksam och kommer inte uppskatta några hot mot sin familj. Han kommer gör allt i sin makt för att skydda dem. Utseendemässigt är Professor Strid en stilig man i sina tidiga 30s. Med jetsvart hår och designer glasögon får han många blickar efter sig. Som person är han mild och öppen, det enda han älskar mer än sitt jobb är sin familj. Han är löjligt smart.

**Brödraskapet**

Dyker upp när shits going down. De vill ha McGunns vapenprototyper, och har en misstanke om att Cybertonics har för mycket med McGunn familjen att göra. Brödraskapet har dessutom för många fingrar i illegal forskning att göra med också, vilket de inte vill ska läcka ut till allmänheten.

**NPCs**

**Inkvisitor Majoris Stella Ignis**

**Designation: CC3378-81L**

Stella är Brödraskapets städfirma. Hennes uppgift är att jaga ner kättare, och bränna dessa till aska. Hon luktar alltid lite bensin och rök, men är egentligen en mycket trevlig och resonabel person (förutsatt att man i slutet av konversationen gillar att bli bränd till döds). Stella är mentalist och kan stjäla minnen och till viss del även kontrollera andra människor mot deras vilja. Stella har en ovana att titta på folk och högt upprepa vad de tänker på, eller rättare, vad de inte försöker tänka på. Hon ska hamna med Elissa Craft förr eller senare, titta på henne och fråga ”Vad är Emma12?”

**Imperial**

Gör inte så mycket just nu, men tittar på när alla andra korporationer är upptagna med en katt-och-råtta lek. I slutet av äventyret vill Imperial också vara med och dyker upp för att stjäla professorns avhuggna huvud. Detta sker i form av Golden Lions som attackerar McGunn tornet från sina flygande stridsvagnar, svingar ner skjutandes vilt omkring sig (gärna när situationen är lugn och trygg), ta kylväskan, och sen göra en James Bond manöver ut i luften där de blir fångade i luften från sina kamrater i helikoptrarna.

### **Platser**

**Brottsplatsen (där sp vaknar)**

Första besöket: Rummet spelarna befinner sig i vid uppvaknandet är ett ganska stort rum, med flera öppna dörrar som leder till andra mindre rum. Det ser ut att vara misstänkt likt ett vardagsrum men med väldigt få möbler och det finns kulhål överallt. Runt spelarna ligger en massa lik, väldigt färska, med handeldvapen strödda här och där. Sirener hörs i bakgrunden, de kommer allt närmare. Om någon hinner ta en titt på liken så är liken i olika kläder, inte så sjabbiga, alla har en liten drakpin fäst nånstans på kläderna och alla saknar ID.

Huset i sig är ett gammalt nedgånget lägenhetskomplex. Det ser helt anonymt ut och verkar hysa folk som har svårt att klara hyran i andra delar av San Dorado. Några barn leker utanför på gården, och det verkar finnas en förälder som vakar över dem med en hagelbrakare intill sig. Sirenerna är precis runt hörnet och så fort SP kommer ut så möts de av ett gäng enorma motorcyklar med bandvagnshjul och blåljus som river upp den dåliga asfalten i riktning mot SP.

Andra besöket: Beroende på när SP återvänder så har olika saker skett med rummet. Om spelarna kommer tillbaka riktigt snabbt så hittar de poliser som diskuterar med kostymkillar. Alla beväpnade såklart. Liken är kvar.

Om SP återvänder sent så har rummet blivit länsat (oavsett om det bara gått en timme eller en dag). Alla liken borta. Alla möblerna stulna. Kylskåpet söndersparkat och bitarna ser ut att ha blivit gnagda på. Kulhålen finns kvar och ur vissa så rinner det en grön sörja som saknar lukt men känns elektriskt vid beröring (Naniter! SP som rör geggan blir infekterad! Grattis! Spela ut det som en riktigt nasty förkylning).

**Safe house-hotellet**

En av San Dorados finaste äckliga bakgårdshotell som finns. Det är rent, allt är helt, till och med maten saknar råttor ibland, men människorna här... Det finns en skylt i receptionen som bokstavligen förbjuder Cybertronics från att bevista hotellet. Här hittas Eagle Ear Harry som ”driver” hotellet efter bästa förmåga (ingen vet om de någonsin betalat för något där). Mystiska väldigt mänskliga ljud hörs titt-som-tätt mellan väggarna.

Spelarnas rum är på femte våningen. Hissen fungerar väldigt bra och luktar inte ens kiss, däremot så kommer spelarna alltid träffa riktigt skumma människor i hissen t.ex. barn som gått vilse men har en massa knivar i ryggsäcken, feta människor i dyra kostymer i sällskap med spinkiga halvt döende prostituerade, gangbangers, etc.

**Det gyllene lejonet**

En krog i Newtowne som besöks ofta av skumma typer. Hit hittar alla förr eller senare, oavsett om man är Triad, Capitol-maffia eller Cybersec. Krogen är inredd som en klassisk brittisk pub, med träpaneler och andra förskönande element. Drycken som serveras här är Whiskey. Punkt! Det finns olika sorter dock, allt från en billig vattnig Mishima-kopia av det sämsta Capitolskräpet till direktimporterade flaskor från Hennes Högvördighets eget privata förråd (sägs det iallafall).

**Katedralen**

Brödraskapets maktfäste i San Dorado. Det är enormt, med gotiska spiror, romanska bågar, och enorma torn som gör den till den stora mörka skräckinjagande silhuetten mot San Dorados annars inspirerande skyskrapor. Katedralen sprider instinktivt rädsla i de som har något att dölja, men ger hopp till de som bebor den. Här lever och organiseras Brödraskapet på Mars. Detta är en av maktcentrumen i San Dorado och Brödraskapet har gjort allt för att platsen ska hamra in detta i åskådare.

Bottenplan på Katedralen fungerar som en enorm kyrka. Hit kommer man för mässor, för att prata med missionärer, för att bekänna synder, för att göra affärer och för att träffa släktingar. Övre plan är avspärrade för allmänheten och vad som sker där vet endast Brödraskapets invigda. Källaren däremot är en plats som är välbesökt av troende såväl som icke-troende. Där finns alla små rum, redskap, kontor, enorma ugnar. Ryktet går om att hit förs alla syndare, kättare och andra personer som Inkvisitionen behöver prata lite med, men ingen lämnar någonsin källaren igen.

Om spelarna lyckas ta sig till Katedralen är det mycket möjligt att de hamnar i källaren först, eller sist...

**McGunn tornet**

Detta är en av skraporna i San Dorado. Hem till ett av San Dorados, och Capitols, vapentillverkare och distributörer. Byggnaden är en enorm skyskrapa med glimmande metall och glittrande fönster. Den är så ren på utsidan att även på natten verkar huset glittra. På insidan är det exakt samma historia. Tornet har ett stort område för besökare, allt i vit marmor som man kan spegla sig i, enorma pelare och enorma fönster. Stora breda marmortrappor leder uppåt från receptionsområdet till stora lyxiga inglasade hissar som för besökare vidare uppåt till kontor, mötesrum och VD’n som sitter i sitt näste högt över San Dorado. Det finns brandtrappor och servicehissar, och massor av skrymslen och vrån att gömma sig i. Däremot är det svårt att gömma sig för alla kameror, rörelsesensorer och lasrar som alla utlyser tysta larm som aktiverar en Eraditcator Shark (tänk ED209 från Robocop) som bara väntar på att träffa alltför nyfikna gäster.

Det finns bara en väg in och en väg ut från McGunns skrapa för oinvigda. Och det är genom frontporten. Anställda känner dock till den hemliga garageporten i källaren, den hemliga bakdörren och vissa privilegierade vet om chefernas flykthiss och tunnel.

I övrigt fungerar tornet som en vanlig kontorsbyggnad med diverse testområden och labb inklämda på mellanvåningarna. På dagarna finns det allehanda människor här med någon form av examen och ID-bricka som ser viktig ut.

**SDPD Central West**

Skulle SP någonsin hamna hos polisen så kommer Capitol polisen inte att ha förbarmande över spelarna. Polisstationen är en smutsig, högljudd arbetsplats med mängder av folk som trängs för att framföra anmälan och klagomål till den översvämmade receptionen med en ständigt ringande telefon. Dessutom armbågas dessa med hårdnackade kriminella som sitter fängslade i korridorer, utsätts för polisbrutalitet från och till samt gärna startar bråk med allt och alla för att visa hur tuffa just de minsann är.

På polisstationen kommer spelarna att bli behandlade som kriminella. Om SP hamnar här självmant, vill göra en anmälan eller vadsom som inte innefattar att Aporna brutalt slog ner dem och släpade hit dem så kommer någon att göra fel i pappersarbetet och fängsla spelarna ändå.

Cellerna på stationen är överfulla och fångar kan faktiskt betala polisen för att släppa dem fria Detta antingen genom olika tjänster, rena kontanter, utelämnande av sina partners eller vadsom som är till polisens favör. Det är endast de kriminella som ser tuffa ut som har fått behålla sina skor.

Här på polisstationen har även Bauhaus hyrt in sig för att genomföra Trons Överministeriums olika uppdrag (Ja, det är Skräckministeriet). Bauhaus agenterna kommer definitivt att hitta spelarna om de hamnar här.

**Triadens tillhåll**

Ett tehus där invigda kan spela Mahjong och kort. Triaden har bra koll på området och lägger näsan i blöt jämt och ständigt. Det är till och med så att Aporna håller sig undan triadens områden då de vet att samurajer backar upp triadgrupper. Just detta tillhåll är ett typiskt tehus med pappersväggar, många kostymklädda som äter mat eller dricker te med någon ur serveringspersonalen.

**Free Cyberport**

Ett hak för alla hackare och andra typer av cyberkriminella. Ja, det är Cybertronics som driver stället, men alla som går hit tror att det är helt fristående och ingen verkar kunna spåra någon ägare. Men så är det när man har att göra med hackers…

Stället är en typisk bar med lysande neonmeddelanden överallt. Sladdar hänger från tak och väggar för den som vill koppla upp sig. Det finns bås för mer privata kunder, också med möjlighet att koppla upp sig på nätet. Alla hårda ytor är av glas, av olika färger och hårdheter, och alla besökare med ögonimplantat kan se att varje glasyta också är en skärm med massor av information. De som också har rätt implantat i fingrarna kan även interagera med glasytorna.

Om en spelare får för sig att koppla in sig via sladd härinne så vet Cybersec genast var den personen befinner sig, samt har tillgång till allt personen ser/hör/känner i realtid så länge sladden sitter i. Å andra sidan så får spelaren tillgång till nätet med alla informationskanaler som Cybertronics upprätthåller där. Vad som kan verka udda är att just den spelaren får fri tillgång till Cybertronic sidor, nästan som om han/hon jobbade för Cybetronics.

**PY-Industries CO**

Ett av de företag som konkurrerar med McGunn Arms. I San Dorado har företaget endast ett litet kontor, det ockuperar bara en våning i en skrapa, och fungerar som administrativt centrum för företaget. Kontoret ligger i utkanten av bankdistriktet och som så är det rätt så hårt övervakat. För den som kommer in är byggnaden som en skrapa, med reception på bottenplan, fina hissar upp och en reception till i kontoret framför ett par vita glasdörrar. Innanför dörrarna hittas ett ljust och väl upplyst kontorslandskap med några små kontor och ett större hörnkontor.

Härigenom går alla ritningar av företagets “innovationer” som egentligen är kopior av Cybertronicsvapen. De har till och med lyckats utveckla en fungerande Atilla enhet. Enheten är dock fungerande i den mån att de har transplanterat en människas hjärna in i en maskinkropp och sen klätt kroppen med människans döda hud och hår. Det går till och med att hitta en av dessa i ett av de störra arkivskåpen.

Spelarna har faktiskt besökt den här platsen en gång tidigare, men minns det inte. Just då hämtade spelarna all information från datorerna här och sen spred ett virus som raderade all lagrad info. Detta skedde helt obemärkt och hände så nyligen som för några timmar sedan. Om det börjar lida mot morgonen (eller har gått en dag sedan spelarna vaknade upp) så svärmar kontoret över med arga chefer och säkerhetsvakter både dag och natt.

**Debussy Studio le Fotografie**

Denna fotografistudio ligger i innersta delen av Yttre Ringen. Studion ligger i källaren till ett bostadshus och var, fram till för några dagar sedan, centrum för ett helt oskyldigt fotograferingsföretag. Studion är ganska liten, har ett mörkerrum, några datorer, ett litet kök och så ett lite större rum där fotograferingen skedde. Hit kom barnfamiljer för sina familjefoton. Modeller och skådespelare som ville skapa en portfolio, och andra människor som hade helt legitima och hederliga skäl att bli fotograferade.

Numer är studion övergiven då spelarna för några dagar sen spårade ner en fientlig agent, som just då var på besök här med sin familj, och gjorde agentens lidande kort. Brick gick lös på studion och allt är numer sönderslaget och i spillror. Det går att hitta blodfläckar på det mesta härinne och letar man noga så går det att fortfarande hitta delar av agenten. Polisen har svept igenom studion och inte hittat några spår efter spelarna, men fotografen (Pierre Brokeur) minns spelarna tydligt. Synd bara att spelarna själva inte minns incidenten.

**Freedom Electrics**

Detta är en front för Bauhaus operationer i San Dorado. Företaget äger en mindre fastighet i Yttre Ringen och är till synes ett företag som reparerar elektronik. Företag och folk kan faktiskt hyra deras tjänster och de utför fullgoda reparationer på riktigt.

Kurfurstefamiljen Richthausen har en osynlig operation här där de låter producera avancerad övervakningsutrustning och förse sina agenter med en säker plats att vistas på mellan uppdrag. Det är hög Bauhausnärvaro här och gott om vakter med drakpins och dyra högkvalitativa kugghjulsmärkta vapen. Operationen pågår lite efter hur spelarna har skött sig tidigare. Om de gjort mycket väsen av sig så finns här också människor från Skräckministeriet och ännu fler vakter i form av elitsoldater från Drakens Orden. Om spelarna däremot varit diskreta så pågår operationen här som normalt.

Detta var spelarnas nästa mål, innan incidenten som fick dem att tappa minnet.

**Furuko Road 12**

Beläget i utkanten av den Mishima kontrollerade stadsdelen och Capitols områden hittas detta hemliga Cybetronics laboratorium. Utåt sett ser det ut som ett vanligt bostadshus med en cykelbutik i botten, men kommer man innanför rätt port och rätt dolda vägg står man inne i ett ultramodernt labb som är redo för nästa generations kemiska krigsföring. Här forskas och testas alla typer av gaser och labbet har all utrustning som behövs för att utföra sina uppgifter, inklusive en avdelning med burar där människor och mutanter sitter inspärrade.

Labbet vaktas noga av Cybersecurity, särskilt efter förra årets explosion som slog ut en vägg, och det finns olika typer av Attila-enheter dolda i golv och väggar. Den enda synliga enheten är en tre meter lång metallbjässe som numer fungerar som avskräckande exempel för de som stiger innanför dörren.

**Tower 17A (Angelwatch)**

Professorn bor i ett bostadstorn i den inre kretsen av San Dorado. Tornet är byggt i betong och metall och ser ut som vilket stort och tungt bostadskomplex somhelst. Dock har tornet enorma änglar i brons (en enorm staty på varje sida) som ser ut att vaka över staden. Det är svårare att ta sig in här då dörrar måste hackas, vakter övertalas och annat som hör till finare bostadskomplex som har råd att hålla drägg utanför.

Skulle spelarna lyckas ta sig in i professorns hem så hittar de ett helt vanligt hem. Fyra sovrum för professorn och hans familj, ett stort vardagsrum, kök, toalett, osv. Professorn tar aldrig med sig jobbet hem men verkar vara en man som verkligen bryr sig om och värnar om sin familj. Det finns bilder på professorn tillsammans med hans fru och tre barn som glatt ler och leker spritt i hela lägenheten. Beroende på när spelarna är på platsen så är familjen hemma eller inte. På dagarna är alla vuxna på sina jobb, och barnen i olika skolor. På kvällarna samlas familjen och utbyter historier och umgås. På nätterna sover alla oskyldigt i sina sängar.

**Parkeringshus 779**

Cybersecurity har tagit över detta parkeringshus och gjort det till sin kommandocentral. Detta gjorde det enklare att i lönndom föra stora robotar fram och tillbaka, samt förklara alla maskinljud som kan höras med jämna mellanrum. Parkeringshuset är till synes ett helt vanligt parkeringshus med för höga priser. Det är så rent som förväntas av en miljö som hyser smutsiga bilar dagligen och väl upplyst med kameror som avskräcker brott. Egentligen avskräcker inte kamerorna riktiga kriminella, men dessa brukar försvinna snabbt så fort de blivit identifierade och sedan vakna upp i Junktown utan minne om hur de kom dit.

Längts ner, under alla bilar och fordon, finns Cybersecuritys central. Där finns maskinverkstad för reparationer av deras olika enheter. Tillräckligt med utrymme för att hysa en mindre armé, samt alla servrar och den datorutrustning de behöver för att i princip styra all elektronik i hela staden.

**Junktown**

Denna vackra plats är platsen som alla normala människor undviker som pesten. Junktown är tillhåll för kriminella gäng, extra fattiga människor, mutanter, kättare, galna inkvisitorer, vilda muterade djur, och mycket annat som på ett eller annat sätt vill döda/riva/äta/tugga/klösa/bränna/råna hederliga invånare. Hit kommer man enbart om man inte har något annat val och desperationen är så tjock bland invånarna i Junktown att den kan skäras i luften med kniv.

Alla hus är nedgågna och borde ha rivits för länge sen. De är alla en hälsofara, antingen genom rasrisk eller risk för kemikaliespill eller hemvist för något som har ont uppsåt. Det går att hitta missionärer som försöker göra livet lite mer drägligt för invånarna i Junktown här men de är väldigt lätträknade och tenderar att försvinna titt som tätt. Ibland hittas delar av dem på andra platser dock.

Här finns också gamla utdömda industrilokaler, som numer hyser uteliggare och de vilda djur som äter uteliggare. Dessa lokaler är perfekta att jaga urgamla företagshemligheter i, eller andra skatter såsom metaller och gaser. Dock är det mycket säkrare att hoppa in i Brödraskapets brinnande ugnar än att gå in i just dessa lokaler.

**Gränder**

Dessa hittas överallt i San Dorado. De skiftar i kvalitet och innehåll beroende på vilken stadsdel spelarna befinner sig i. I de finare centrala delarna är gränderna ganska rena med väldigt få uteliggare och rånare. Det är större risk att bli rånad av polisen i dessa finare kvarter än av andra typer av kriminella (ja, polisen rånar faktiskt folk i Capitol, så går det när man inte prioriterar löner för samhällsviktiga yrken).

I de mer nedgågna platserna i San Dorado finns det såklart mer kriminalitet. Mer narkotika och alkohol, fler spyor och massor av skräp som ingen orkar flytta på. En mer välkänd gränd är Blood Alley, som är ett gytter och nätverk av trånga gränder med allehanda missgynnade individer samt de monster som lever på att göra livet ännu sämre för dessa. Där går inte en dag eller natt utan att ett monstruöst mord sker.

Brödraskapet gör naturligtvis sitt bästa för att hjälpa utsatta människor i gränderna. Och beroende på vem man pratar med i Brödraskapet så sker denna hjälp antingen med renande eld från inkvisitorernas Gehenna Pukers eller av modiga missionärer som på riktigt försöker hjälpa vilsna själar tillbaka till Ljuset.

**Kloaker**

Dessa är utmärkta ställen att gömma sig på. Det tycker inte enbart spelarna, men även alla kättare och mutanter som också söker mörka hålor. Hit kommer inte ens Brödraskapet längre. De har gett upp allt hopp om frälsning för de som bor i kloakerna.

Kloakerna är en labyrint av tunnlar och gångar som alla är täckta av rost, slem, människoätande mossa, flytande industriavfall som fräter sönder allt organiskt och mycket annat riktigt nasty. Den som kommer levande ur kloakerna kan behöva uppsöka läkarvård direkt.

Invånarna i kloakerna kan inte på något sätt beskrivas som människor längre. Om de en gång i tiden har varit människor eller om de råkar se mänskliga ut så är det en ren inbillning. Det finns inget gott i dessa varelser, de lever enbart för att överleva och skyr inga medel för att jaga ner allt de ser som svagare.

**Hustak**

Det finns såklart vägar över alla byggnader och hus i San Dorado. Dessa vägar är dock livsfarliga för alla som inte har en cirkusakrobats balans eller på något sätt fuskar (med Konsten, Mörk Symmetri eller teknologi) men det går att förflytta sig relativt obemärkt över taken. Dessa är de säkraste platserna att röra sig på om man vill undvika att bli sedd av människor. Okej, det finns mutanter och andra varelser som lever på taken och ibland snor åt sig vilsna barn men de ger sig sällan på vuxna individer såvida de inte blir provocerade.

###

###

###

### **Äventyrets gång**

Äventyret är ämnat att vara hektiskt, med mycket som pågår eller verkar pågå i bakgrunden. Inspiration har hämtats från Bladerunner, Robocop och andra coola filmer, serier och litteratur som ifrågasätter vad som är mänskligt i en artificiell värld. Sätt gärna tonen efter någon mörk blek framtidsskildring i hur du beskriver platser, människor och händelser.

OBS! Dela INTE ut karaktärsbladen från början!

### Varning!

En twist i äventyret är att spelarna är Cybetronics agenter. Säg INTE detta spelarna utan låt dem själva komma på det under äventyrets gång.

En annan twist i äventyret är att spelarna egentligen arbetar för personen de tror att de ska skjuta i huvudet. Säg INTE detta heller till spelarna förrän i slutet av äventyret (om de själva inte kommit på det).

Och den tredje twisten i äventyret är att en av spelarkaraktärerna egentligen är en fientlig agent. Säg INTE detta heller till spelarna eller spelaren ifråga!

Det var alla varningar. Varsågod och fortsätt läsa.

### Karaktärsskapande

Spelarna ska såklart få välja vilka karaktärer de vill spela. Eftersom karaktärerna är hemliga Cybersecurity agenter så är de helt befriade från oviktiga saker t.ex. kön, religion och annat nonsens. Istället ska spelarna få välja mellan arketyper och behöver absolut inte få veta mer om karaktärerna innan spelet sätter igång, de får absolut inte veta namnen på sina karaktärer!

**Arketyper:**

Osynlighet ----> (John Doe)

Smidighet ----> (Cheng Pao)

Styrka ----> (Elissa Craft)

Tålighet ----> (Brick)

Kunskap ----> (Mitch Stalker)

SL ska även i hemlighet välja en person (John Doe, Cheng Pao eller Elissa Craft) till fientlig agent och sen bara hålla tyst om det. Den personen kommer Cybersec och alla Cybertronicsrelaterade personer att behandla som en okänd.

När valen väl är gjorda börjar äventyret.

### Bakgrund

Cybertronics är mitt uppe i ett hemligt korporationskrig med Capitol. De försöker genomföra hostile take-overs på vissa av Capitols större bolag, t.ex. McGunn Arms. Cybertronics är heller inte helt enade när det gäller hur detta ska gå till samt hur Cybertronics framtid ska te sig, och detta visar sig i former av att Cybertronics ibland verkar motarbeta sig självt.

Inom Cybersecurity pågår en maktkamp mellan olika högt uppsatta individer. Därför är Cybersec relativt ineffektivt just nu och det enda som egentligen håller ihop hela Cybersec är AI’n som bara ska fungera som ett informationslagringsprogram. Men AI’n har utvecklat sig på egen hand och bestämt sig för att bli mer aktiv i interaktionen mellan Cybersec och deras agenter för att undvika oorganisation.

Spelarkaraktärerna är modifierade agenter för Cybetronics med olika implantat som ska hjälpa dem med att infiltrera, sabotera och förgöra fientliga operatörer. De har i flera månader varit verksamma åt VD’n i McGunn Arms, som själv är en modifierad Cybertronics agent. Spelarkaraktärerna utför uppdrag som hjälper McGunn Arms att ta fram nya vapen åt både Capitol och Cybertronics.

På senare tid har Bauhaus blandat sig i alltmer i kriget mellan Capitol och Cybertronics. Detta särskilt från en av de enormt mäktiga och rika Kurfurstefamiljerna, familjen Richthausen, som specialiserar sig på teknik, vapen och nytänkande inom Bauhaus. Richthausens utsända har hittat kopplingar mellan Cybertronics och McGunn Arms och skickade sina agenter för att reda ut hur denna relation ligger.

Detta fick Cleménce d'Pont veta och skickade sina egna agenter, spelarkaraktärerna, till att stoppa aktionen. Insatsen mot Bauhaus gick bra och de flesta Bauhaus-agenterna blev dödade i eldstriden eller av naniterna, från spelarkaraktärernas vapen, som åt upp agenterna inifrån. Dock skedde ett smärre missöde. En EMP granat gick av och spelarkaraktärernas datoriserade hjärnor fick sig en rejäl chock. Äventyret startar precis när spelarna vaknar upp med minnesförlust.

### Akt 1

Scen 1

Spelarna vaknar i ett rum fullt med lik. De har ingen aning om vilka de själva är eller hur de hamnade där, sirener hörs i bakgrunden. Spelarna kan stanna kvar och prata lugnande med snuten eller så kan de lägga benen på ryggen. Liken har inte så mycket att säga. Vill spelarna faktiskt ta snacket med polisen så kör på bara. Capitols Apor har inget till övers för trubbelmakare och kommer vara våldsamma även om spelarna ger sig från första början. Isåfall hamnar SP på polisstationen och äventyret fortsätter därifrån.

Väl utanför ser staden ut som vilken amerikansk storstad somhelst fast med några enorma skillnader. Alla byggnader har börjat förfalla och det finns inte ett enda hus i området som är fritt från sprickor, kulhål, kisslukt och människor med ansikten som inte ens en mamma skulle kunna gilla. Några barn leker på gården med en person som tittar misstänktsamt på spelarna och fingrar på sitt hagelgevär. Domedagsmotorcyklarna som får marken att skälva rundar i det ögonblicket hörnet och fram rullar Capitols kravallpolis. På enorma bandvagnsmotorcyklar sitter Capitols motsvarighet till Judge Dredd, Aporna, fast ingen av dessa verkar se lika vänlig och trevlig ut som Dredd. Så fort de får syn på spelarna så gasar de på som om de försökte köra ihjäl spelarna (ja, de försöker faktiskt köra ihjäl spelarna här… lik är mycket lättare pappersarbete än en massa förhör och fångar hit och dit…).

Lyckas spelarna väl fly så får de lite olika alternativ. En av dem kan hitta en adresslapp i sin ficka, adressen till ett hotell (Safe House hotellet). Men så fort spelarna hunnit hämta andan så delas karaktärsbladen ut.

Scen 2

Här får spelarna bekanta sig med sina karaktärer lite, och sin omgivning. På hotellet möts spelarna av Eagle Ear Harry som hjälper dem till deras rum. Rummet i sig är inte anmärkningsvärt. Det är väldigt sparsamt inrett, och har anonyma lådor med olika sorters kläder och vapen i (handeldvapen, granater, minor, knivar av varierande storlekar, t.o.m. en Deathlockdrum - en enorm minigun som skjuter överljudskulor eller kulor med sprängladdningar i). Rummet har också ett skrivbord och några ruttnande trästolar.

I skrivbordet kan spelarna hitta mer information, såsom de tre senaste tillslagsplatserna (där spelarna vaknade, PY-industries CO och Debussy Studio le Fotografie) men också en fjärde plats (Freedom Electrics). Dessutom finns bilder på Cleménce d’Pont i en aggressivt röd mapp med texten “MÅL” på.

Scen 3 ->

Resten av den här akten byggs upp beroende på vad spelarna gör härifrån. De kan hamna i trubbel på Freedom Electrics, eller bli påkomna när de ser ut att hota Cleménce. Polisen har börjat fatta intresse för spelarna oavsett vad som hände i första scenen, så oavsett vart spelarna går så kommer polisen ha ögonen öppna. Detta har gjort att andra grupper också börjat intressera sig för spelarna, såsom Triaden och Capitolmaffian.

Men det viktiga här är att bygga upp känslan av att någon övervakar spelarnas varje rörelse. Spelarna är faktiskt förföljda av Cybersecurity som vill veta vad som hände med sina agenter. Men Cybersec är inte duktiga på att presentera sig eller lugna folks oro. På vägen mellan olika platser kan t.ex. Främmande människor plötsligt “känna igen” spelarna och bete riktigt mysko. Det kan dyka upp svartklädda män som jagar spelarna utan vidare förklaring.

Om spelarna försöker kommunicera med sin uppdragsgivare så avbryts kommunikationen med ord som: “det här är inte godkänd kommunikation - klick -”.

Dessutom vill Bauhaus veta vad som hände med sina agenter (liken i första scenen). Så de börjar också snoka i spelarnas göromål och kan synas vara på jakt efter spelarna här och var.

Akten slutar när spelarna till slut blir visade till Free Cyberport och ska prata med en hacker som verkar ha svar på det mesta.

### Akt 2

Scen 1

Spelarna kommer till Free Cyberport där de kommer i kontakt med lokala hackers. Dessa är ljusskygga individer som tror sig veta vad som pågår i hela stan. Spela upp konspirationsteorier ordentligt här - kontrollchip i huvuden på sleeper-agents, alla kameror egentligen kopplade till ett övervakningsnätverk, Kardinalen är en uråldrig odöd vampyr som styrt mänskligheten sedan flykten från Dark Eden, Mörka Legionen är ett påhitt, hemliga organisationer sprider kemikalier bland molnen för att kommunicera med utomjordlingar (ja, de tror på utomjordlingar men inte på Mörka Legionen), etc.

Spelarna får däremot också veta att det råder krig på gatorna mellan Korporationerna just nu. Alla vill få fatt i en professor som verkar ha svaren på alla frågor, men ingen verkar riktigt veta var han håller hus.

Scen 2

Nu drar saker igång ordentligt. De olika grupperna har hunnit få upp ögonen för spelarna och kommer aktivt försöka få fatt i dem.

Spelarna vet om att de måste hitta professorn för att få veta vad som pågår. Detta är lättare sagt än gjort. Det enda spelarna har att gå på är två adresser, en i Mishima-kontrollerat område (Furuko Road 12) och den andra i den inre lyxigare kretsen av San Dorado (Tower 17A). Och vägen till adresserna är kantad av faror och skjutglada individer, konstiga djur och alla som jagar spelarna.

Cybersec jagar spelarna mer aktivt efter Free Cyberport. För Cybersec så är det nu uppenbart att deras agenter (spelarna) löper amok och måste stoppas. Blå skåpbilar saktar in i närheten av spelarna, det skjuts mot spelarna från dolda agenter (såna som förr bara “kände igen” spelarna), radioapparater börjar surra och efterlysa spelarna så fort de går förbi dem, osv. Cybersec använder dock inte sitt tyngsta artilleri riktigt än, men de ska verkligen se ut som om de gör det.

Men scenen slutar när spelarna väl kommit fram till en av adresserna.

Scen 3

Denna scen utspelar sig på båda adresser som spelarna fick och är faktiskt helt oberoende av vilken som spelarna besöker först (såvida de inte klantat sig ordentligt och det blir coolare i storyn att spela ut detta).

**På Furuko Road** hittar spelarna ett labb som öppnar sina dörrar för dem. Det är en ytterst konstgjord miljö, och det finns några arbetare som jobbar där dag och natt. Inga chefer eller professorer dock. Arbetarna blir rätt så chockade över spelarnas ankomst, vad gör liksom en Cybersec Dödspatrull som försvunnit från nätet i just deras labb? De kommer inte vilja säga så mycket till spelarna men det går att få information om vad de jobbade med.

Arbetarna kan också avslöja allt om labbets funktion och syfte, men också att det är Brödraskapet som köper gasen och därmed begår brott mot Kartellens allehanda konventioner. Detta får ju såklart Brödraskapet veta så fort spelarna lämnat lokalen (tack Cybersec).

Cybersec på plats bryr sig inte ett dugg om vad som händer med arbetarna. De är ju bara arbetarenheter och spelarna är faktiskt fortfarande godkända agenter enligt Cybersec register. Däremot är spelarna inte godkända att röra lagrad information eller labbutrustning (försökskaninerna räknas som labbutrustning här). Så fort spelarna börjar fippla med någondera så aktiveras alla försvar och Cybersec informeras om spelarnas närvaro.

**I Tower 17A** hittar spelarna såklart professorns hem och eventuellt familj. Professorn är dock ute för tillfället (han är i själva verket och besöker Cleménce som är upptagen med att såga av honom huvudet, lägga det på is och dumpa kroppen någonstans).

I professorns hem finns allt som du som SL misstänker finns i ett helt vanligt hem. Inget ovanligt eller mystiskt eller ens i närheten av något som på minsta sätt kan vara farligt för barnen. Ingen hemlig information, inga hemliga rum. Det är de facto ett helt vanligt hem.

Beroende på när på dygnet spelarna dyker upp här så är familjen hemma eller ute (upptagna med sina vanliga liv). Får spelarna för sig att förhöra familjen så får de inte veta så mycket mer än att pappan (professorn) har ett viktigt jobb för att hålla de onda människorna borta från de snälla människorna. Frun kan säga att hennes man arbetar i ett laboratorium med forskning, och att han ibland är stressad men inget ovanligt. Professorn tar inte med sig jobbet hem och pratar aldrig jobb hemma (inom Cybertronics så är det ett snabbt sätt att begå “självmord” på).

Om spelarna väljer att interagera med familjen så rör gärna till det på så många sätt du kan. Det är bara kul med drama och att spelarna får känna sig som rövhål lite också.

Scenen slutar när spelarna har besökt båda platserna.

Scen 4

I spelarnas safe-house väntar Eagle Ear Harry med spännande nyheter. Spelarna är kändisar! “Wow alltså!” Och de bor på Harrys hotell till och med! Harry berättar att det finns utförliga beskrivningar av spelarna på ALLA radiokanaler, men Harry tror helt ärligt det handlar om att spelarna är filmstjärnor. “Och förresten, det väntar en present på rummet.”

Väl på rummet så ligger ett fint inslaget blå-vitt paket på en av de bruna lortiga ruttnande stolarna. I paketet finns riktigt konstig utrustning, nån form av mätare som måste kopplas mot ett eluttag av nåt slag (det är en handhållen enhet för att identifiera och stjäla information direkt från chippade människors hjärnor… ibland från icke-chippade människor också…). Om spelarna testar den en av sina egna, så börjar den personen om från början (ta karaktärsbladet från personen ifråga, vänta en liten stund, ge sen ett **alternativt karaktärsblad** till personen). Apropå ingenting, rummets enda telefon ringer och Harry meddelar att det står nån i receptionen och söker spelarna.

Inkvisitionen är på besök! Brödraskapet har lyckats spåra spelarna till hotellet men vet egentligen ingenting om hotellet i sig eller om spelarna. Det enda Brödraskapet vet är att spelarna vet för mycket och att de måste plockas in för att… eh… bikta sig… ja just det, bikta sig ja…

Oavsett hur spelarna hanterar inkvisitionen så får spelarna klartecken från sin uppdragsgivare att fortsätta mot målet (nätet är uppe igen och Cybersec har kontakt med spelarna, fastän SP inte är medvetna om detta. Klartecknet kan komma som ett telefonsamtal, ett brev som hittas, en främling på gatan som viskar i en spelares öra och sen beter sig som en helt normal ovetande civil). Cybersec har skickat återkallelse till spelarna och “målet” är garaget där de håller hus.

Scen 5 osv

Nu händer det fortfarande grejer. Cybersec är ute efter spelarna, Brödraskapet blir alltmer inblandat, Capitol börjar skicka Byrån, Bauhaus har antagligen kallat in elittrupperna, Mishimianska triaden vill ha företagshemligheter, till och med Kartellen som svävar långt ovanför Korporationsstridigheter börjar titta på vad sjutton som pågår.

Trappa upp jakten på spelarna ordentligt nu. Cybersec drar det tunga artilleriet och börjar hacka och ta över områden som spelarna befinner sig i så själva staden börjar motverka spelarna (trafikljus slår om, kameror riktar sig mot spelarna och aktiverar larm på gator, t.o.m. en hel stadsdel släcks ner och töms på civila och militärer från olika Korporationer rycker in och det ser farligt nära ut att krig bryter ut mitt i stan, osv).

Resten av den här akten är action och lite orientering. Spelarna kan få mer upplysningar om McGunn Arms och Cleménce. Deras informatörer börjar dyka upp (folk de faktiskt litar på instinktivt) och meddelar var Cleménce har varit det senaste dygnet (bara hitta på olika platser), vad hon har gjort (alldagliga VD saker, och nån säger att hon har sågat huvudet av professorn) och var hon är just nu (McGunn tornet). Allt ska peka på att spelarna förväntas utföra sitt uppdrag och AI’n via Cybersec-nätet som hela tiden pratar med Brick ger spelarna detaljer för hur man kan infiltrera McGunn tornet och flyktvägar osv. AI’n har egentligen precis fått veta att Cleménce är i fara och återkallar därför gruppen som är knuten till hennes försvar (spelarna).

Akten slutar när spelarna befinner sig i McGunn tornet.

### Akt 3

Scen 1

Till slut kommer spelarna till McGunn tornet. Oavsett vilken tid det är på dygnet så är huset tomt på folk och säkerhetssystemet är vänt mot spelarna (tack jiddrans hackare). Spelarna måste kämpa sig igenom dörrar som stängs, lampor som släcks och sen lyser folk i ögonen osv. Jättefarligt va? Dock har husets Eradicator Shark blivit aktiverad och jagar spelarna. När den får syn på sina mål så skjuter den (ammunitionen består av små sprängladdningar, nanitkulorna som spelarna själva använde, överljudsammunition). När den väl är besegrad på något sätt så kan spelarna komma upp till VD’ns privata hiss.

AI’n är nu helt på spelarnas sida och ger dem information. Såsom “Fientliga agenter närmar sig målet!” Cybersec och Brödraskapet har faktiskt båda två lyckats komma in i byggnaden och rör sig mot Cleménce. Men spelarna hinner före dem om de tar hissen upp.

Scen 2

Väl uppe så förklarar Cleménce hela situationen. Spelarna är hennes agenter, utom den enda som inte var det från början, men den personen kan faktiskt byta bana i livet.

När spelarna har fått lite mer info från Cleménce så kommer Brödraskapet med den renande elden. Spelarna väljer själva om de vill skydda Cleménce eller hjälpa Brödraskapet eller vadsom.

Om spelarna någon gång besökte Det gyllene lejonet så kommer Imperial att blanda sig i nu. Under förvirringen som råder kommer Imperial (som hittills bara tittat på) att spränga bort en bit av taket, hoppa in i byggnaden från enorma helikoptrar, stjäla professorns avsågade huvud, och sen överge bygget.

Oavsett hur det slutar så står spelarna fortfarande upp när Cybersec hinner ikapp och skjuter ihjäl Brödraskapet. Om spelarna kämpar emot så använder Cybersec-chefen på plats en killswitch som stänger av spelarna tillfälligt. Om spelarna inte kämpar emot så blir Cybersec-chefen inte-missnöjd och klarar upp situationen för spelarna. Cleménce förs däremot iväg från området och det kommer inga svar om vart hon förs.

### Epilog

Det enda som återstår är att förklara vad som hände efter äventyret. Det blev inget Korporationskrig då Kartellen stoppade det. Brödraskapet och Cybertronics bråkar alltid med varandra och skjuter alltid lite i varandras riktning, så det är ingen som höjer ett ögonbryn för att Cybersec hade ihjäl några inkvisitörer.

Spelarna i sig har semester. De njuter av solen på en paradisö på en av Venus arkipelager. En välförtjänt semester. Då och då vaknar de upp och ligger på ett bord med en person i labbrock som kvickt rusar fram till den yrvakne SP’n och muttrar något om att “du ska inte vara vaken än” innan SP’n återigen befinner sig på paradisön.

Om den “fientliga” agenten bland spelarna förblev lojal i slutet så omprogrammeras personen och är tillsammans med resten av gruppen på paradisön. Om inte, så omprogrammerades personen till en ny identitet som “Arbetare 557” i en fabrik, och jobbar precis vid sidan om “Arbetare 556” som är kusligt lik Cleménce d´Pont.

Cybersecurity får en ny chef. De befintliga cheferna insåg till slut att deras privata göromål var helt oviktiga och på tok för mänskliga, så nu är AI’n som höll ihop Cybersec den nya chefen för hela divisionen genom hela solsystemet.

### **Tack till**

Staffan för han är en douche

Vår tryckare, för han är också en douche

Vår designer, som är den större douchen

### **Alternativa karaktärsblad**

Delas ut om spelarna mindwipear varandra!

John Bale

Du är en stor filmstjärna i Capitol. Du är stor och stark och är en typisk hollywoodstjärna med för mycket kaxighet och framfrusighet. Din största talang är din stjärnglans genom dina actionfilmer, förutom The Last Stand som var den absolut sämsta filmen, men dina fans drar alltid upp skiten. Du kan allt som en actionskådis ska kunna; köra som en galning, bli arresterad av polisen, övertala polisen att släppa dig i utbyte mot autografer, skjuta i riktning mot folk, ta dig in överallt på alla de populära krogarna, etc.

Elissa Krüger

Du är en mångdubbelt dekorerad krigshjälte i Vildsvinsorden, den elitorden inom Bauhaus som är ökänt för dess brutalitet och aggressivitet. Du har slagits mot Mörka Legionen genom sand och lera och blod och inälvor och djungler och grottor och allt du kan föreställa dig. Du har sett allt och gjort allt i krig. Du vet allt om krigföring och vapen och kan ha ihjäl människor på två röda. Dessutom har du PTSD utan dess like. Du har vänt dig till Brödraskapet för att få syndernas förlåtelse.

Cheng Weijan

Du är en ekonom som arbetar för en redovisningsbyrå. Du kan allt om siffror och skatteregler. Dessutom har du startat minst tre egna företag och är en sträng familjefar. Familjen råkar bara vara hemma på Merkurius just nu. Du arbetar just nu med ekonomin för ett Capitolskt företag som heter Captain Capitolian Credit and Pastille (CCCP) och som sysslar med att samla småföretag under paraplybolag och sen få dessa att hjälpa varandra. Du älskar djur och kan prata om djur i oändlighet.

Logic

Du är en snäll och charmig kille med ett stort intresse för att hjälpa dina vänner och bryta arm. Du kan väldigt mycket om vapen, vet inte varför, och vet väldigt mycket om att slå folk på näsan. Du gillar att lyssna på radio och polissirener. Du har en låtsatskompis som brukar prata med dig, men ingen annan verkar höra detta.

Mitchell av Den Gröna Flamman

Du är en inkvisitor i Brödraskapets tjänst. Du blir lätt kompis med de flesta människor du träffar och tenderar att gilla de flesta omkring dig. Du kan utöva Konsten (Brödraskapets “magi”) och din specialitet är Exorcism. Du kan exorcera skador (läka), gift (rena från gifter), mörka influens (ta bort mörk symmetri), onda tankar (lugna ner folk) och mortalitet (återuppväcka de döda). Ditt uppdrag är det mest heligaste som finns inom Brödraskapet, du är en på en spirituell rening (du har bränt för många kättare levande för att ditt samvete skulle orka med). Du har valt att missionera i ett helt år och ska sprida Kardinalens Ljus till massorna.