-GenicOne-

Ett scenario till GURPS Cyberpunk
av Mattias Lejbrink

Till spelledaren

Äventyret är skrivet till GURPS Cyberpunk och handlingen tar plats i Prag år 2043. Det skrevs för en värld med TL8 som är relativt lite 'cyber' och mycket 'punk'. Detta representeras bla av att karaktärerna är grundade på "bara" 100 poäng. Konstruktören av scenariot är en stor anhängare av den mystiskt dunkla atmosfär som förekommer i White Wolf-spelen som utspelar sig i 'the world of darkness' (Mage, Vampire m.fl.) och har försökt att låta detta genomsyra spelvärlden, varför den korrekta benämningen på denna borde bli någonting i stil med 'gothic/cyberpunk'. GURPS Cyberworld har använts som inspirationskälla.
Ett antal fysiska konfrontationer förekommer. Det viktiga här är att karaktärerna agerar realistiskt och kreativt. Gör de detta bör de belönas med framgång, trots att siffrorna kanske talar emot dem.

Prag fram till idag

Detta är ett rent historiskt avsnitt. Det har bifogats för att ge spelledaren mer "kött på benen", och innehåller ingen för scenariot nödvändig information.
Prag fortsatte under de två första seklerna på 2000-talet att vara en enorm turistfälla. Det stora antalet vackra byggnadsverk och stadens läge i det forna östblocket kombinerat med överkomliga priser och hög komfort gjorde Prag till en lockande marknad för de kapitalgiriga megaföretagen. Centrala stadskärnan moderniserades under början av 2000-talet för att slutligen bli ett av Europas hotell- samt butiktätaste områden. Infrastrukturen och kommunikations-systemen fick likväl ett ordentligt uppsving och Prag var länge Europas informationscentrum.
Tillströmningen av människor var enorm. Turister, entreprenörer, företagare och ungdomar som ville uppleva det allra senaste emigrerade i stora skaror till Prag från världens alla delar. Megaföretagen slog upp enorma skyskrapor med kontorslokaler varhelst det fanns plats. Fanns det inte rum i stadskärnan köpte man upp bostadshus, rev och byggde på nytt. Engagerade kulturmänniskor lyckades med att rädda en del av de gamla vackra byggnaderna genom att få dem stämplade som 'höginkomstbringande tursitmål', men många av de gamla husen fick ge vika för de nya superskraporna. Den ständiga strömmen av turister och tillfälliga besökare gjorde att Prag länge behöll sin ställning som välfärdens högsäte i Europa.
2018 kom så vändningen. Grannlandet Slovakien samt stora delar av Ungern och Österrike drabbas av atomavfall som drivit ned från Karapaterna efter ett misslyckat anfall av den Ukrainska regeringen riktat mot den inhemska gerillan som förmodades gömma sig bland bergen. De drabbade landområdena blev snabbt obeboeliga och inom kort började enorma skaror flyktingar invadera stadens gator. Det tog ett antal veckor innan en chockad stadsledning kunde fatta ett beslut om att stänga stadens gränser, men innan dess hade Prags permanenta befolkning stigit från 4 till 13 miljoner invånare.
Plötsligt upptäckte man nackdelen med att bygga en ekonomi på turism. När de hemlösa flyktingarna började ströva fritt på gatorna minskade antalet turister och besökande affärsmän med 83%. Utan turistnäringen, som tidigare livnärt hela staden, hade Prag plötsligt en katastrofalt svag budget. Den inhemska produktionen var i stort sett obefintlig och utan den ständiga tillgången på köpkraftiga turister avstannade megaföretagens ekonomiska satsningar i stort sett helt. Många företag lade helt ned sin produktion och de som stannade lät arbetet fortsätta mest av gammal vana. Prags ekonomi krashade slutligen totalt 2019. Tunnelbanan rostade sönder på ett par år, byggnaderna blev mer och mer förfallna då underhållet upphörde och elförsörjningen koncentrerades till de innersta stadsdelarna. Den lilla affärsverksamheten som fortfarande kvarstod förflyttade sin verksamhet

Om författaren

Mattias Lejbrink är en högst sympatisk 22-årig ung man som till vardags läser på psykologprogrammet vid Uppsala Universitet. Kontaktar Mattias gör man lämpligast via e-mail på adressen mattias.lejbrink@usa.net.

Om GURPS

GURPS ges ut av Steve Jackson games och är ett grundsystem som används på samma sätt oberoende av vilken spelvärd man väljer. Karaktärer i GURPS är alltid byggda på ett visst antal poäng (i cyberpunk vanligtvis 150) för vilka man inhandlar samtliga egenskaper och färdigheter som karaktären skall besitta. Om negativa egenskaper tillskrivs karaktären får denne "extrapoäng" med vilka man kan köpa andra positiva egenskaper. Samtliga färdighets- och egenskapsslag slås med 3d (3T6).

Dokumenthistorik

Scenariot skrevs till LinCon 99. Den första versionen blev färdig 99-05-10. Den slutgiltiga versionen blev färdig 99-07-07. Stort tack till Åsa Norrman för korrekturläsning.

till de centrala delarna, och i stadens utkanter spred sig enorma slumområden där huvuddelen av befolkningen bosatt sig. Prag tappade all sin status och föll i glömska tills 2023 då Samuel Weerethog äntrade scenen.
Samuel Aaron Weerethog II föddes på 1990-talet av holländska föräldrar. Han drillades tidigt till att bli fullfjätrad finansman med rikedom som enda mål i livet. Redan som 20-åring hade Samuel, tack vare insatser från sina föräldrars sida, mer pengar än han någonsin skulle kunna göra av med. Samuel var dock inte en helt genomrutten människa, utan kände att hans pengar borde göra nytta någonstans. Att skänka bort någon del av sin förmögenhet var inte på tal - det var ju ändå hans familj som ärligen förtjänat dessa.

I Prags begynnande sönderfall såg så Samuel en vision av sitt livsverk - att få vara med att designa en världsstad helt efter eget tycke. Samuel kontaktade det som fortfarande fanns kvar av stadens styrelse och erbjöd sig helt enkelt att ge ledningen obegränsade resurser för stadens återuppbyggnad på ett villkor - att de slutgiltiga villkoren för denna dikterades av honom själv och ingen annan. Ställd utan andra möjligheter tackade en enhällig stadsledning ja till Samuels förslag, och föreslog dessutom att insatserna sattes igång snarast möjligt för att förhindra att staden helt gav vika inför förfallet och den numera ofantliga brottsligheten.
Stadsledningens första drag (på order av Samuel) blev att låta avbefolka en 800 meter tjock remsa runt hela stadskärnan för att skilja de enorma slumområdena från denna. En ny folkbokföring genomfördes, och de som inte kunde påvisa att de hade en giltig sysselsättning i innerstaden samt förutsättningar att betala den avgift som skulle krävas för att få bo där fick fem dagar på sig att flytta ut och bosätta sig utanför ringen, eller som ledningen kallade den - ‘den inre stadsgränsen’. Skedde inte detta tillkallades ledningens nyinskaffade kommandostyrka som gav den utvisade en sista chans att frivilligt lämna staden, eller bli tvångsförflyttad. Efter ett par månader började befolkningen inse vad som skedde och spontana upplopp och demonstrationer blev allt mer frekvent förekommande. Folk bosatta mitt på den inre remsan vägrade flytta, så gjorde även de familjer i centrum som bott där ett bra tag men nu på grund av de nya bestämmelserna blivit tvingade att ge sig av. Ledningen svarade med att sätta in luftstyrkor för att bomba sönder byggnader placerade på stadsgränsen samt att kallt och metodiskt låta den hemliga polisen börja avrätta de stadsbor som vägrat flytta. Under perioden 2023 - 2025 avrättades eller omkom ungefär en halv miljon människor i Prag under ledningens utrensningar.
Enorma satsningar gjordes på en utveckling av stadskärnan (numera definierad av området innanför remsan som utgör den inre stadsgränsen). Områdena utanför, där 85% av stadsbefolkningen bodde, lämnades i stort sett att förfalla. Åtgärdena för detta område begränsades till sporadiska polisräder som främst hade till uppgift att kuva ‘rebelliska motståndsgrupper’ - i praktiken de flesta människor som öppet klagat på orättvisorna. År 2026 infördes slutligen två olika medborgarskap för staden; ‘medborgare’ samt ‘inre medborgare’. Vanliga medborgare fick av ”säkerhetsskäl” enbart vistas i innerstaden om de hade en legitim anledning. Vad som kunde räknas till legitima anledningar avgjordes av en för ändamålet sammansatt kommission, som naturligtvis enbart bestod av innerstadsbor. Kommissionen var välkänt receptiva för mutor, vilket i praktiken innebar att enbart de som kunde hosta upp rätt summor överhuvudtaget fick vistas innanför gränsen. Brott mot denna segregationslag medförde i bästa fall enbart deportering från stadskärnan med mer eller mindre brutala metoder och i sämsta fall misshandel (av polisen) eller fängelse.
Allt medan den yttre stadens misär och brottslighet år för år ökade lavinartat,

frodades stadskärnan. Efter år av relativ stabilitet började företagen åter söka sig till Prag och återigen blev platsbristen påtaglig. Eftersom stadskärnans yta nu var begränsad och man under inga vilkor ville befatta sig med området utanför remsan började man bygga staden uppåt. Enorma affärskomplex byggdes, ofta tjugo eller trettio våningar höga, och arkologier upprättades för de inre medborgarna. Megaföretagens kontorsskyskrapor byggdes om till enorma stoder av betong som under långa perioder under dagen mörklade stora delar av gatorna och som fick de gamla kyrkorna att framstå som dvärgar. 2029 förfogade 7% av Prags folkbokförda invånare över 92% av stadens sammanlagda resurser. Arbetslösheten i stadskärnan var så gott som obefintlig, eftersom de flesta som levde där flyttat dit när deras bolag slog upp sin första byggnad. Siffror saknas på arbetslösheten i de yttre delarna, men i den mån riktiga arbeten fortfarande förekom kan den arbetande delen av befolkningen knappast varit större än 40%.
Allteftersom åren gick började det allmänna missnöjet över orättvisorna att övergå i rena terrordåd. Många av de som var bosatta i ytterstaden och fortfarande hade något kapital att röra sig med stödde mer eller mindre helhjärtat kampen mot förtrycket av majoriteten av Prags befolkning. Även internationellt började de alltmer uppenbara brotten mot de mänskliga rättigheterna som ideligen begicks av innerstadens polisstyrka att uppmärksammas och mindre sanktioner genomfördes utan märkbara resultat.
Den 11:e februari 2031 sprängdes Samuel Weerethogs personliga flyg i luften, och Samuel omkom tillsammans med många av de dåvarande styrelse-medlemmarna. En terroristgrupp vid namn PIACO (Prague Independant Army of Counter-Opression) tog på sig skulden (äran) för dådet och förklarade i en piratsändning att Prag, nu slutligen av med förtryckarregimen, slutligen kunde bli en enad stad utan gränser. Genom terrordådet riktades hela världens ögon mot Prag, och krävde en förändring av situationen för den fattiga massan. Ledningen, som nu hade fyllts upp med nya medlemmar, hade inte mycket att välja på. Vid en internationell konferens fastslogs att alla Prags medborgare skulle ha samma rättigheter, men att de olika medborgarskapen skall avvecklas successivt. Ett antal observatörer sattes i permanent tjänst bland innerstadens polisstyrkor för att se efter så att inget övervåld eller missbrukande av makt förekom.
Förändringarna såg bra ut på pappret, men i realiteten skulle mycket lite komma att ändras.

Prag år 2043

Prag är en typisk gothic/cyberpunkstad. Kontrasterna är enorma. Den rika innerstaden med sina enorma blankpolerade skyskrapor, livliga handel, moderna kommunikationssystem och välbärgade invånare skiljer sig på alla plan från ytterstadens gamla, halvt sönderfallna gotiska kyrkor, nedgångna bostadshus, överväxta parker och dåligt belysta gator. Prags innerstad är i klass med vilken världsstad som helst. Allting fungerar, all utrustning är den allra senaste och allting finns att köpa - bara man kan komma upp med de rätta summorna pengar. Ytterstaden ser ut som man kan förvänta sig av ett område som inte underhållts på tjugo år och som ständigt lidit av överbefolkning. Elförsörjningen är dålig, på sina ställen obefintlig, de flesta byggnaderna är gamla (många flera hundra år) och variationen mellan olika områden är stor.
Ytterstaden och innerstaden skiljs fortfarande åt av den 800 meter tjocka inre stadsgränsen. När områdena som utgör denna utsattes för bombningarna, flydde de flesta som bodde där till de yttre områdena. Idag består remsan, eller ‘frizonen’ som den vanligen kallas, av enorma lik av gamla bostadshus samt stora öppna

områden fyllda med bråte. Någon polisbevakning av området finns inte, bortsett från gränsen till innerstaden, vilket medfört att området kommit att kontrolleras av ett antal oberoende gäng. Ytterstadsbor har idag tillträde till innerstaden upp till 48 timmar utan speciellt tillstånd (två dagar med övernattning) per månad, och i vissa fall upp till fem dagar. Specialtillstånden delas ut av en speciell myndighet som skapat sig ett rykte om att vara extremt ineffektiva. På sistone har det mesta av det byråkratiska krånglet försvunnit med hjälp av ett datasystem, men de manuella utredningarna kan än idag ta upp till en månad att utföra. För att lösa transportproblemen mellan inner- och ytterstaden utan att behöva rensa upp i gränsområdet, har man byggt ett stort antal maglev-banor som passerar ett antal meter över gatorna där. Maglevtågen går med jämna mellanrum (varje hel- och halvtimme i snitt) och håller i allmänhet en hög säkerhetsnivå. Eftersom tågen nästan uteslutande används av ytterstadsborna har man inte lagt ner några större summor på att hålla tågen, eller stationerna fräscha. Biljetterna är ganska dyra för en ytterstadsbo men tågen är ändå ofta fulla med människor.

Ytterstadsbor som arbetar för ett företag som är lokaliserat i innerstaden kan i många fall få ett temporärt arbetarpass, som ger dem avdrag på resorna samt rätten att stanna en obegränsad tid i innerstaden. Dock inte att bosätta sig där.

Stadens ledning förnyades i och med att den gamla ledningen försvann 2031, men sedan dess har inte många förändringar i styrelsen skett. I realiteten har inte styrelsen mycket att säga till om. Prag är fortfarande en megaföretagens stad, och dessa styr och ställer lite som de vill. Polisen ägs visserligen helt av staden, men många företag har sina egna interna polisstyrkor, som i många fall samma lagliga befogenheter som stadens egna.

Stämningen

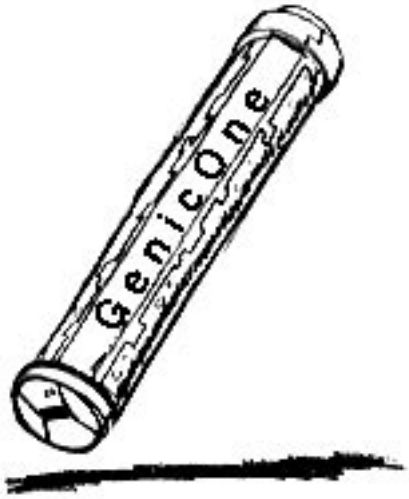
Sämningen är oerhört viktig i scenariot. En överhängande känsla av osäkerhet, mörker och inslag av det mystiska skall prägla samtliga miljöer. Innerstaden är enormt stressig och överväldigande. Enorma byggnader hotar att krossa dig. Spegelblanka fasader belamrade med enorma hologramtavlor som ständigt mullrar om att man skall införskaffa den senaste multiprodukten, finns överallt. På gatorna är det ständigt för mycket folk. Ljudet av tusentals människor på samma plats blandas upp med oväsendet från gatan och bidrar till den redan kaotiska stämningen. Affärer och tjänster erbjuds överallt längs de större gatorna. Skyltarna är många och alltid i neonfärger. Alla har bråttom och ingen tycks vara tillfreds med sig själv, trots att den materiella rikedomen är i det närmaste fullkomlig.

Ytterstaden är dyster, vacker och hotfull. Halvkollapsade byggnader bebodda av en uppsjö människor som inte har någon gemensam nämnare förutom att de alla är för fattiga för att få bo i innerstaden. De breda husens gråa betongpelare tillsammans med kyrkornas pekande spetsbågar skapar en mäktig - och ockult atmosfär. Vissa gator är övergivna och nedsläckta. Andra är upplysta och fyllda med bråte. På många platser brinner eldar i oljetunnor, omringade av hemlösa alkoholiserade trashankar. Vissa områden domineras helt av något gatugäng. Dessa väggar pryds av grafitti eller bisarra, i vissa fall skrämmande, meddelanden eller målningar. Människorna här har bara sig själva att lita på i kampen om överlevnad, och för att profilera sig gäller det att ha stil. Nitar, läder, metall, djurhudar, extrema färger - allt för att vara någon mitt i den gråa massan av uddlösa människor. Mörkret hukar sig över alla öppningar och gator, och det är smått kyligt (liksom den svenska senhösten).

Självklart regnar det alltid...

Äventyrets bakgrund

Äventyret utspelar sig i Prags inner- och ytterstad och rör företaget Genic Inc. (se sidospalt). Sedan en tid tillbaka har företaget låtit ett av sina dotterbolag, Trizon Medical (se sidospalt), använda arbetarna på arbetskomplex 14 (Genic Inc. Labour Complex 14, eller GILC 14) utanför Prag som försökspersoner för ett av sina nya medel - Terazic. Terazic är ett nytt läkemedel som dämpar all körtelaktivitet i en människa för en viss tidsperiod. Medlet skulle kunna vara mycket användbart vid operationer inom sjukvården och är dessutom ganska billigt att framställa. Terazic spåddes en lysande framtid tills det att man upptäckte de negativa biverkningarna som fanns. Symptomen visade sig inte på försöksdjuren förrän fem månader efter konsumtionen. Djuren som fått läkemedlet blev hyperaktiva och rusade runt i sina burar, kastade sig mot väggarna och försökte i vissa fall tugga sig ut ut burarna. Många av djuren fick bestående skador och cirka en femtedel avled av stressen. Trizon, som redan hade flera storleveranser av Terazic tecknade, fick lov att ta ett snabbt beslut. Antingen fick man släppa alla idéer på en ny storsäljare, eller försöka att finna en annan lösning på problemet. Man lyckades lokalisera vilken del av Terazicmedlet som orsakade biverkningarna. Denna del gick dessvärre inte att avlägsna utan att ämnet förlorade alla sina egenskaper. Vad man gjorde var att kopiera denna del av Terazic och inkludera den i en annan redan befintlig drog - en lätt smärtstillande sådan. Den nya smärtstillande drogen, som nu även inkluderade samma biverkningar som Terazic, fick gå under namnet GenicOne (se sidospalt s.7). Man försökte därefter framställa ett ämne som kunde neutralisera biverkningarna hos GenicOne utan att effekten hos läkemedlet försvann. Detta motmedel som skapades fick namnet GenicTwo. Samtliga arbetare på GILC 14 (c: a 6000) har under tre månaders tid fått konsumera tabletter av både GenicOne och GenicTwo. Företaget har självklart inte nämnt någonting om tabletternas riktiga ursprung, utan har bara sagt att dessa fungerar som nedsättare av huvudvärk, yrsel och irritation och därmed höjer prestandan hos de anställda. För detta ändamål har speciella reklamfilmer för de presumptiva egenskaperna hos medlet visats för de anställda. Ledarna för komplexet har erhållit sockerpillervarianter av medlet. Allt för att invagga de anställda i falsk trygghet. Forskarna tror att medlet verkar snabbare på människor än på djur, och har man inte funnit några biverkningar inom de närmsta två månaderna kommer Trizon att släppas på marknaden. Vad man inte vet är att GenicTwo är verkningslöst mot biverkningarna och att dessa kommer att börja visa sig inom några dagar i form av högre sjukskrivning och ett fåtal olycksfall på jobbet. Om ingenting görs åt saken kommer större delen av de 6000 arbetande på GILC 14 att drabbas av liknande biverkningar som djuren. Dessa kommer att bli hyperaktiva i ett tiotal dagar framöver under vilka många inre organ kan komma att ta skada. Ett par hundra arbetare kommer att avlida under dessa dagar och självmordsförsök kommer inte att vara ovanliga. Företaget kommer inte att vara beredda på detta och kommer att försöka svartlägga hela affären så fort som möjligt.



En av arbetarna på GILC 14, Raymond Lange, kom av en slump över ett doku-

Genic Incorporated

Genic Inc. är ett medelstort multinationellt företag med ungefär en miljon anställda . Företagets produktion är fördelad på ett stort antal arbetskomplex som finns världen över, men allt administrativt arbete sköts från huvudkontoret i Chicago. Genic har ett, i branchen,relativt fläckfritt förflutet. Experimenten på arbetarna på GILC 14 är den första riktiga överträdelsen företaget gjort i sin historia, varför de kommer att vara väldigt måna om att utplåna eventuella bevis på att dessa någonsin ägt rum. För en närmare beskrivning av företaget se handout #10.

Trizon Medical

Trizon är, tillsammans med Geostimula, ett av Genic Incs större dotterbolag. Trizon är specialiserat på framställning av nya droger och läkemedel. Genic Inc, och dämed även Trizon, är strikt vinstinriktade företag, och ser inget som helst egenvärde i att framställa produkter som skulle kunna göra livet dräglig-are för människor. Trizon driver ofta massiva reklamkampanjer för sina nya produkter å Genics vägnar, och det är inte många som känner till att Trizon i själva verket ägs av Genic. Trizon har sedan ett antal månader tillbaka fria händer att göra vad de vill med arbetarna på GILC 14. Allt för att få fram ett fungerande

ment, en kopia av ett meddelande från en av Genic Inc. chefer, Walter Brewis, till styrelsen där denne förklarar hur projektet framskrider. I dokumentet nämns att GenicOne har mentala biverkningar och att det fortfarande är ovisst huruvida dessa neutraliseras av GenicTwo. Det nämns även att arbetarna fortfarande inte misstänker någonting. Raymond läste dokumentet när det föll ut ur en ficka på Brewis jacka i omklädningsrummet till en av GILC 14:s motionshallar. Raymond blev skärrad när han insåg vad det var han hade kommit över. Han avlägsnade sig så snabbt som möjligt från GILC 14 och ringde upp Guy för att få hjälp. Under tiden upptäcker Brewis att pappret är borta och drar slutsatsen att Raymond har det. I hopp om att kunna ta hand om det här utan att behöva rapportera det till styrelsen skickar har ut två av avdelningens säkerhetsvakter på jakt efter Raymond. Genom att spåra Raymonds mobiltelefon (Genic Inc. har låtit bygga in mikrosändare i alla anställdas mobiltelefoner) finner vakterna honom i en gränd mitt i stan tillsammans med Guy. Ett tumult utbryter. Guy slår ner en av vakterna samtidigt som Raymond får sig en stöt av den andre vaktens elbatong när de brottas med varandra. Guy griper reflexmässigt tag i den nedslagne vaktens elbatong och smäller till den stående vakten som faller till marken medvetslös.
Marianne sitter på ett fik intill och rusar till platsen efter att ha blivit underrättad av en ung flicka. Jacob iaktar hela förloppet genom ett fönster mot gränden i den tomma lägenheten han bor själv i ett par veckor framöver.

Karaktärerna

- **Marianne Bernard**, en relativt hederlig polis, som tappat det mesta av hoppet inför sitt eget yrke. Hon är uttråkad och vill att någonting skall hända. Marianne känner Raymond sedan tidigare genom sin sambo. Hon är skicklig i sitt yrke, och den enda av karaktärerna, möjligtvis undantaget Jacob, som är ordentligt farlig i strid.
- **Raymond Lange**, en arbetare, men en relativt kompetent sådan. Det är Raymond som råkat illa ut och som därmed borde vara mest angelägen att lösa problemet. Känner både Guy och Marianne sedan tidigare.
- **Guy Mayfole IV**, rik dataprogrammerare som har lite svårt att sätta sig in i andra människors bekymmer. Kraftig men relativt osmidig. Intelligent men ofta ogenomtänkt. Gammal vän med Raymond.
- **Jacob Sinner**, en klassisk gängmedlem som vuxit upp på gatan. Väldigt graciös och duktig på färdigheter som krävs för att överleva undre världens hårda krav. Något lynnig, vilket kan komma att leda till konflikter.

Handlingen i korthet…

Scenariot inleds i en gränd i utkanterna av Prags innerstadsområde. Karaktärerna blir tvungna att fly fältet och att skapa någon sorts plan för hur de skall lösa problemet. Raymond lider fortfarande av minnesförlust och kommer bara att vilja gå och lägga sig tills det att han fått en god natts sömn. Första kvällen borde gå åt till att låta karaktärerna lära känna varandra, fundera ut vad de skall göra åt situationen samt att försöka få Raymond på fötterna igen. I början av den andra dagen återfår Raymond en del av minnet och känner sig friskare. Under dagen kan karaktärerna ägna sig åt undersökande verksamhet. Vid lämpligt tillfälle överraskas det av ett antal medlemmar ur gatugänget Voles som tagit sig upp i någon av karaktärernas lägenheter. Strid utbryter och bör sluta upp i att karaktärerna fångar och frågar ut gängets ledare Maximilian. Denne kan efter rimliga övertalningsförsök berätta att de blivit lovade en större summa pengar av en skum klubbägare vid namn Leroy Finck. Senare på kvällen kan karaktärerna bege sig till klubben för att

GenicOne & GenicTwo

GenicOne och GenicTwo är läkemedel i tablettform som distribueras i cylinderformade burkar med 50 piller i varje. Burkarna har ingen innehållsförteckning, bara en etikett med läkemedlets namn. GenicOnes verkliga effekt är, förutom att skapa de nämnda symtomen inom ett halvår, ungefär desamma som Alvedon. GenicTwo har en lätt laxerande effekt, och framför allt ingen som helst inverkan på symtomen från GenicOne. För en närmare beskrivning av preparaten, se handout #9&10.

Embrazors

Embrazors är Jacobs gäng. Det består av 23 medlemmar, män och kvinnor 14-30 år gamla. De flesta medlemmarna ser ut ungefär som Jacob : svart hår, smink och rikligt med silversmycken. I medlemskapet ingår att man skaffar sig gängets dräkt (svart med röda strimmor) samt en vass kniv modell större. Hela gänget, inklusive dess ledare Cheetah befinner sig i utkanten av andra änden av stan i ett sammanträde med ett antal av de där förhärskande gängen. De kommer inte att komma tillbaka eller ens att vara tillgängliga under scenariot. Lägenheten, som Jacob nu bor själv i, ligger i västra delen av ytterstadsområdet, nära frizonen.

Ungefärligt tidsschema

Följande tider skall fungera som riktlinjer för spelledaren. Ordningen på händelserna bör dock vara ungefär samma som nedan.

27/3
Genic Inc. börjar distribuera GenicOne och GenicTwo till sina arbetare.
21/6
Embrazors lämnar sitt område för ett par dagar.

fortsättning på nästa sida...

söka upp Leroy. Efter ett antal komplikationer får de reda på namnet på en Genic Inc-anställd som betalat Leroy för att ”fixa” karaktärerna. Mannen heter Thomas Greene och är produktionsansvarig för en av avdelningarna på GILC 14. Efter att ha avlagt ett besök hos honom samt vidtagit lämpliga åtgärder för att denne inte senare meddelar Genic Inc. om karaktärernas förehavanden står det slutligen klart att Genic Inc. ligger bakom förföljelserna. När karaktärerna återvänder till en av sina lägenheter upptäcker de att denna står i brand. Branden är naturligtvis anlagd av Genic Inc, och det var meningen att karaktärerna skulle stryka med. Några minuter senare får de ett telefonsamtal från en man som säger sig representera en grupp som har ett intresse av att karaktärerna gör upp med Genic Inc. Allt han säger sig vilja är att sanningen om Genic Incs brott mot sina anställda kommer ut i media så att situationen kan lösas på ett så rättvist sätt som möjligt. Mannen representerar en konkurrent till Genic Inc, ProLab, vilka naturligtvis bara vill se Genic Inc gå i botten när skandalen uppdagas.
Karaktärerna tar sig med hjälp av information från mannen in i GILC 14, förslagsvis under kvällstid. Väl inne gäller det för dem att finna någon information som binder Genic Inc. vid brottet. Karaktärerna kommer vid något tillfälle att konfronteras med antingen vakter eller personal inuti komplexet. Scenariot slutar (storslaget?) i att karaktärerna på något sätt befinner sig i en knipa och räddas av att ProLab inleder en kort bombraid mot GILC 14 för att avleda uppmärksamheten samt tillåta karaktärerna att fly.

Upplägg

Scenariots handling följs i en tänkt kronologisk ordning här i huvudspalten. Beskrivningar av spelledarpersoner samt övriga detaljer kommenteras allt eftersom i den smalare, högra spalten.
Miljöbeskrivningar står genomgående i kursiv stil. Dessa är oftast inte särskilt väl lämpade för att kunna läsas högt i sin helhet.

Kommentarer mellan de olika scenerna står inrutade i denna stil.

Scenariot är ganska styrt i den meningen att den centrala handlingen i stort sett är förutbestämd. Mellan handlingarna kommer karaktärerna att ha tid att göra egna aktioner, men dessa kommer inte att ha någon huvudsaklig effekt på scenariots utgång.

- - -

Dela ut handout #1-5 till respektive karaktär. Scenariot startar.

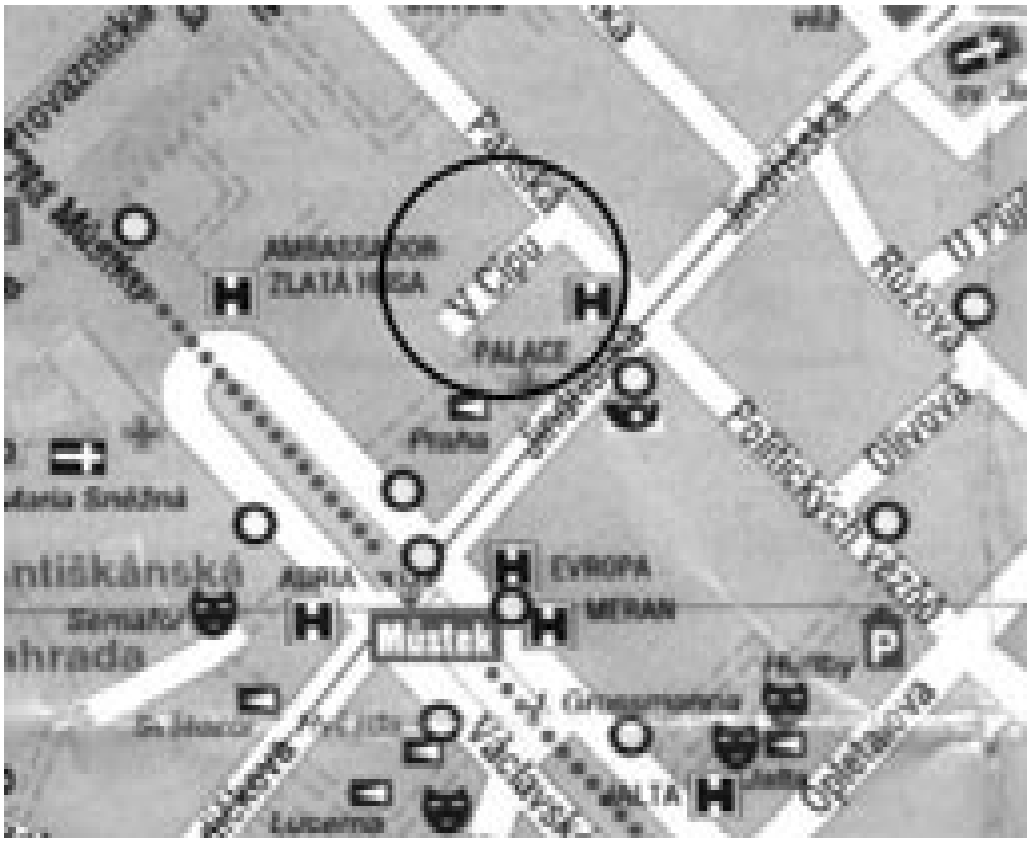
Gränden

[torsdag 24 juni kl. 16:37]
En cirka fem meter bred och 20 meter djup gränd kantad av diverse skräp (gamla pappkartonger, plastförpackningar, ruttnade matrester, tegelfragment, trasiga bräder etc.). Det enda som lyser upp någorlunda är gatlamporna från den närliggande gatan. Lysena i gränden har sedan länge slutat fungerat (om de någonsin gjort det) vilket medför att den ger ett något kusligt intryck. Byggnaderna som utgör gränden är byggda i tegel med en falnad smutsigt grå fasad. Någon har förmodligen klottrat på väggarna, men ljuset är för svagt för att urskilja något annat än suddiga konturer. Marken är asfaltsbelagd och prydd med små sprickor

Tidsschema (forts.)

24/6 15:50
Raymond finner brevet på golvet till omklädningsrummet i GILC 14s motionshall. Han ringer Guy och åker iväg med sin bil mot mötesplatsen.
16:33
De två säkerhetsvakterna från GILC 14 hinner upp Raymond i gränden och strid utbryter.
16:34
Guy kommer till gränden och hoppar på vakterna.
16:37
Marianne anländer till platsen efter att ha suttit på ett fik i närheten.
-SCENARIOT STARTAR-
16:40
Fler poliser anländer till platsen.
17:00
Genic Inc. får rapport om att två av deras säkerhetsvakter funnits medvetslösa i gränden. Styrelsen sammanträde. Senare samma kväll träder Walter Brewis fram och förklarar vad som har hänt.
18.45 eller senare
Raymonds lägenhet genomsöks av utsända från Genic Inc.
25/6 ca 16:00
The Voles tar sig upp i någon av karaktärernas lägenheter medan de är utanför. Strid utbryter.
23.15
En av cheferna för GILC 14 hyr ett par torpeder som slår ihjäl Walter Brewis i hans lägenhet.
24.00 eller senare
Karaktärerna kan bege sig till klubben “Bowl of the Devil” för att där leta upp Leroy Finck.
26/6 07:00
Walter Brewis tillkännages död av dagstidningarna.
Någon gång under dagen
Karaktärerna besöker Thomas Greene i dennes lägenhet.
ca 17:00
En utav karaktärernas lägenheter brinner upp efter att en brandbomb, ditplacerad av Genic, detonerat.

här och var. Himlen är som vanligt grådisig, och solen täckt av enorma mörka regnmoln.
Trafiken på gatan utanför skapar tillsammans med ett mullrande aggregat bakom en vägg en tät ljudmatta som effektivt äter upp alla ljud lägre än normal samtalsnivå. Ett åskmuller hörs, och ett strilande regn börjar sakta falla. Himlen förmörkas ytterligare något.
På marken en bit in i gränden ligger tre människor. Två av dem är säkerhetsvakter från Genic Inc, som har blivit nedslagna av Guy. Den tredje är Raymond, som fick en stöt av en av vakternas elbatonger. Samtliga tre andas. Raymond står hukad över en av vakterna hållandes i en elbatong. I grändens öppning står Marianne med sin pistol dragen. I bristen på motljus ser man bara hennes silhuett mot gatan bakom och hennes skugga sträcker sig långt in i gränden.
Bredvid Raymond ligger ytterligare en elbatong (tillhörande vakten han brottats med). Bakom en ansenlig mängd bråte finns en armerad betongdörr som leder in



till ett gammalt trapphus (som leder till Jacobs lägenhet). All bråte i gränden är värdelöst skräp.
Några minuter efter scenariots start (efter det att karaktärerna hunnit prata med varandra ett tag) kommer tjutande sirener att höras och polisen kommer att ställa upp tre bilar i ett halvcirkelformat lock kring grändens mynning.
Marianne bör här fatta beslutet att hjälpa sin gamle vän. Påminn henne gärna om att han alltid verkat vara vänlig och pålitlig förut. Dessutom kan det tyckas märkligt att två av företagets säkerhetsvakter befinner sig här i gränden bärandes företagets kläder.
Raymond är ordentligt förvirrad och minns för tillfället ingenting av det som har hänt (se sidospalt). Han har burkarna med GenicOne och GenicTwo samt det ihopknögglade meddelandet i en av sina fickor. Han bör hitta dessa, men har inte en aning om vad de innebär.
Jacob kliver fram ur skuggorna av bråten och erbjuder sig att hjälpa till (genom att

Tidsschema (forts.)

ca 17:05
Någon av karaktärerna får ett telefonsamtal av en representant för ProLab.
24.00
Karaktärerna tar sig med hjälp av ProLab in i GILC 14.
27/6 ca 00.30
ProLab inleder en bombraid mot GILC 14, vilket ger karaktärerna möjligheten att undkomma.

Raymonds minnesförlust

Raymond har drabbats av temporär amnesi efter stöten från vaktens elbatong. Minnesförlusten sträcker sig ungefär 24 timmar bakåt i tiden. Han har dessutom inget annat en vaga minnen vad gäller GenicOne och GenicTwo. Detta är inte särskilt realistiskt, men ger scenariot en extra krydda. Den första kvällen kommer han inte att kunna minnas någonting utav det som har hänt det senaste dygnet. Han kommer dessutom att må dåligt och vilja sova i minst tolv timmar. Ge handout #6 till Raymonds spelare en stund efter det att de tagit sig upp i Jacobs lägenhet. Tillståndet är ofarligt, men han kommer att vara oförmögen att ta sig för någonting innan han sovit ordentligt. Under nästa dag, om han fått vila ut ordentligt kommer han att återfå en del av minnet. När du bedömer det lämpligt kan du ge Raymonds spelare handout #14, som kommer i form av plötsliga flashbacks. Dessa kan fungera som en sorts ledtrådar för spelare som inte vet vad de skall göra. Efter att Raymond fått vila ordentligt kommer han att må bättre. Han kommer dock inte att återfå mer av minnet under scenariots gång.

ta med de övriga spelarna till sin lägenhet). Marianne bör också följa med för att inte bli avkopplad från de övriga. Att stanna kvar i gränden innebär förmodligen en hel del frågor som kan bli jobbiga att besvara.

Jacob leder in karaktärerna genom betongdörren.

Trapphuset som karaktärerna kommer in i är ganska nedgånget och också detta fyllt med bråte. Väggarna i trapphuset, liksom i korridorerna, är av gulmålat trä med ljusgrå heltäckande matta. Det flyger upp damm i luften när man kliver på heltäckningsmattan, som förmodligen inte dammsugits på ett antal år. Trappstegen knarrar när man beträder dem, men de håller. Karaktärerna skall upp till fjärde våningen, dörren näst längst bort i korridoren (nummer 419). I korridoren på våning fyra ligger en däckad äldre man och snarkar högljutt med en flaska Jack Daniels i handen. Han är stupfull och går inte att få vett i.

Jacobs lägenhet

[karta #2 på handout #13]

Lägenheten består av två större rum åtskilda av en hall där även en toalett, ett nedgånget kök samt ett mindre förrådsrum står att finna. Dörren till det ena stora rummet är försvunnen, och gångjärnen hänger kvar i öppningen. Detta rum fungerar i vanliga fall som sovsal åt 10-15 personer, men nu är det tomt sånär som på ett antal filtar och säckar. Rummet är väldigt ostädat och dammet har ansamlats i hörnen. Väggarna här inne är, liksom i andra delar av lägenheten, delvis täckta av flagnande smutsgråa (förmodligen en gång vita) tapeter. Dessa är i sin tur täckta av medelmåttig grafitti samt av diverse stulna reklamaffischer (Coca Cola, Fuji, Redzap ProteinShock o.s.v.). Golvet består av mörkblå heltäckningsmatta som är nedsliten på sina ställen. Framför bägge fönstren hänger slitna svarta tygstycken. Hela lägenheten luktar svagt metalliskt. Ett lågt surrande ljud kan höras i samtliga delar av lägenheten.

Filtarna används som sängar av gängets medlemmar och säckarna är tomma så när som på några gamla smutsiga klädesplagg samt ett eller annat enklare vapen.

Bägge fönstren i lägenheten har spraymålats gråa utifrån och går därmed inte att se igenom. Nedre delen av rutan i sovsalen har däremot förstörts vilket ger en begränsad utsikt över gränden. Den metalliska doften beror på verkstaden i byggnaden intill i kombination med dålig ventilation.

Karaktärerna får nu själva bestämma vad de skall företa sig.
Raymond kommer att vilja vila.
Raymonds lägenhet kommer under kvällen att genomsökas.
Nästa händelse är överfallet av Voles i någons lägenhet.

Raymonds lägenhet

[karta #3 på handout #13]

Raymonds lägenhet är belägen i södra ytterstadsområdet, en 20 minuters bilfärd från Jacobs lägenhet.

Lägenheten är ganska liten, men tämligen välvårdad, och består av en hall, ett vardagsrum och ett kök. Väggarna runtom i lägenheten pryds av inramade planscher på diverse idrottshjältar samt snabba bilar. Golven pryds av billiga kopior av persiska mattor, och i vardagsrummet står en bokhylla med tolv årgångar av "Illustrerad motorsport". I vardagsrummet finns även en enorm soffa framför en storbilds-TV av senaste modellen (Sony r14 WS).

Raymonds bil

Raymonds elbil av märket Mitsubishi RX (liten personbil) står parkerad i ett nedgånget parkeringshus ca 500 meter från gränden i nordvästlig riktning. Raymond har för tillfället inget minne av vart han parkerat bilen, eller om han ens kom i den. Att leta upp bilen kan bli ett tidsödande jobb. Det finns ingenting av intresse för scenariot i bilen, men mätarställningen visar att Raymond det senaste dygnet åkt en sträcka motsvarande till GILC 14 och tillbaka det senaste dygnet.

Mariannes lägenhet

[karta #1 på handout#13]

Marianne bor i en tvårumslägenhet i centrala innerstadsområdet tillsammans med sin sambo Stephen Robson. Marianne borde inte vilja släpa dit resten av karaktärerna, särskilt inte Raymond, på grund av alla frågor hon skulle tvingas besvara. Exempelvis varför hon inte anmälde incidenten genast! Om karaktärerna ändå av någon anledning envisas med att ta sig dit ser lägenheten ut som någonting hämtat från en IKEA-katalog. Allt är blankt och fint designat, men något dött. Det enda som lyser upp är Mariannes tavlor över Prag nattetid. Enklast är att Stephen inte är hemma när de kommer till lägenheten. Skulle han vara det får SL improvisera fram honom. Någonting i stil med en snäll men tämligen uddlös polis.

Om de utsända från Genic Inc. redan varit här blir beskrivningen något annorlunda:
När ni kommer in är lägenheten en enda röra. Någon har plockat fram varenda pinal och genomsökt dem grundligt. I hallen står garderobsdörrarna öppna och alla kläder ligger utspridda på golvet. I köket står alla luckor på vid gavel, och matvarorna pryder numera golvet. Soffan i vardagsrummet är uppskuren och mattorna ligger ihopknögglade mot väggen. Alla tavlor är slängda på golvet. Någon har till och med slagit sönder TV:n.
Vare sig lägenheten är genomsökt eller inte finns det en möjlighet för karaktärerna att hitta Raymonds kalender som ligger längst in i en byrålåda. Om Genics folk redan varit här, anta bara att dom missat den i brådskan. Genic tror (felaktigt) att Raymond måste vara köpt av en annan korporation för att sätta dit dem. Låt karaktärerna hitta kalendern om de genomsöker lägenheten själva, eller om de frågar Raymond vad de som genomsökt lägenheten kan ha varit ute efter (minnet av kalendern är intakt, han är bara för snurrig för att själv komma på idén). Om de hittar den, ge dem handout #7. Om lägenheten är genomsökt borde Raymond bli rejält bekymrad över sina årgångssamlingar (tala om det för honom). Lyckligtvis är dessa relativt oskadda.

Överfall!

[Fredag 25:e juni ung. kl. 16:00]
Gatugänget the Voles har blivit hyrda av Leroy Finck för att sätta dit karaktärerna ordentligt, alternativt slå ihjäl dem. Lyckligtvis för spelarna är Leroy en självgod klåpare som hyrt sig en bunt nedknarkade lodisar för att göra ett riktigt jobb. The Voles består av sex unga män som är starkt drogpåverkade när de påträffar karaktärerna (se sidospalt). Ett lätt alternativ är att låta gänget vänta på karaktärerna inne i någon av deras lägenheter (anta att Genic försett dem med nycklar). Ett annat, något mer strukturerat alternativ är att låta husets brandlarm gå igång (Genic har ordnat med det), låta karaktärerna springa ut bara för att få reda på att det var ett falsklarm, och sedan bli påhoppade av Voles i lägenheten. Gänget slåss ostrukturerat och är i grunden fega allihopa. De är så höga på droger att de ibland kan brista ut i skratt, eller börja skaka på huvudet mitt under striden.
Om/när karaktärerna besegrat dem bör de ge sig på och fråga ut gängets ledare Maximilian. Detta förutsätter naturligtvis att denne överlever. Låt gärna Maximilian fly ut i korridoren när han börjar inse att det hela går åt skogen. Att få tag på honom blir inte särskilt svårt eftersom han kommer att springa in i allt som kommer i hans väg (inklusive människor), men det kan bli en kul scen.
Det är inte särskilt svårt att få Maximilian att tjalla, bara man först lyckas få vett i honom. När han väl talar gör han det långsamt och osammanhängande. Han kan efter en kort stunds övertalning berätta att en man vid namn Leroy Finck erbjudit honom och hans gäng en ansenlig mängd droger (amfetamin) för att ”ta hand” om karaktärerna i deras lägenhet. De blev försedda med huvudnyckeln av Leroy, och fick inte reda på varifrån den kom. De träffade Leroy på hans nattklubb ”Bowl of the Devil” som ligger långt ut i norra ytterstadsområdet precis nedanför ”skrapan” - en gammal förfallen skyskrapa med den spegelblanka fasaden i förvånandsvärt bra behåll. Jacob vet ungefär vart skrapan ligger och kan dirigera en bil eller taxi till platsen. Maximilian vet dessutom att klubben inte öppnar förrän 24:00.

Karaktärerna beger sig till Leroys nattklubb

Medlem av the Voles
ST 10, DX 8, IQ 7, HT 10.
Speed 4.5, Move 4.
Dodge 4, Parry 4/5 (weapon)
No armor or encumbrance.
Avantages: Patron (the gang).
Disadvantages: Struggling; Sense of duty (gang); Status -2.
Quirks: Klädda i söndertrasade pälsar; Stinker; Blodsprängda ögon.
Skills: Knife-10 or Shortsword-9 or Brawling-9; Stealth-9; Streetwise-9; Survival (urban)-9; AK (hemområde)-10.
Equipment: Small knife (2) or lead pipe/small club (2) or brass knuckles (2).
Vid mötet är samtliga medlemmar av gänget starkt drogpåverkade. Detta medför att det har nedsatt DX och IQ. Detta är medräknat i egenskapsvärdena ovan.

Guys lägenhet

[karta #4 på handout #13]
Guys lyxigt inredda fyrarumslägenhet ligger i på tredje våningen i ett gigantiskt hypermodernt hyreshus i södra delen av innerstadsområdet. I Guys lägenhet finns det mesta man kan tänkas vilja ha i form av lyx och bekvämlighet. Lampor och golvvärme regleras med röstkommando av en enklare husdator. Samma dator meddelar också på kommando om Guy fått några mail eller telefonsamtal. Inredningen är i funktionalistisk stil, men ändå

The Bowl of the Devil

[Fredag 25:e juni efter 24:00]

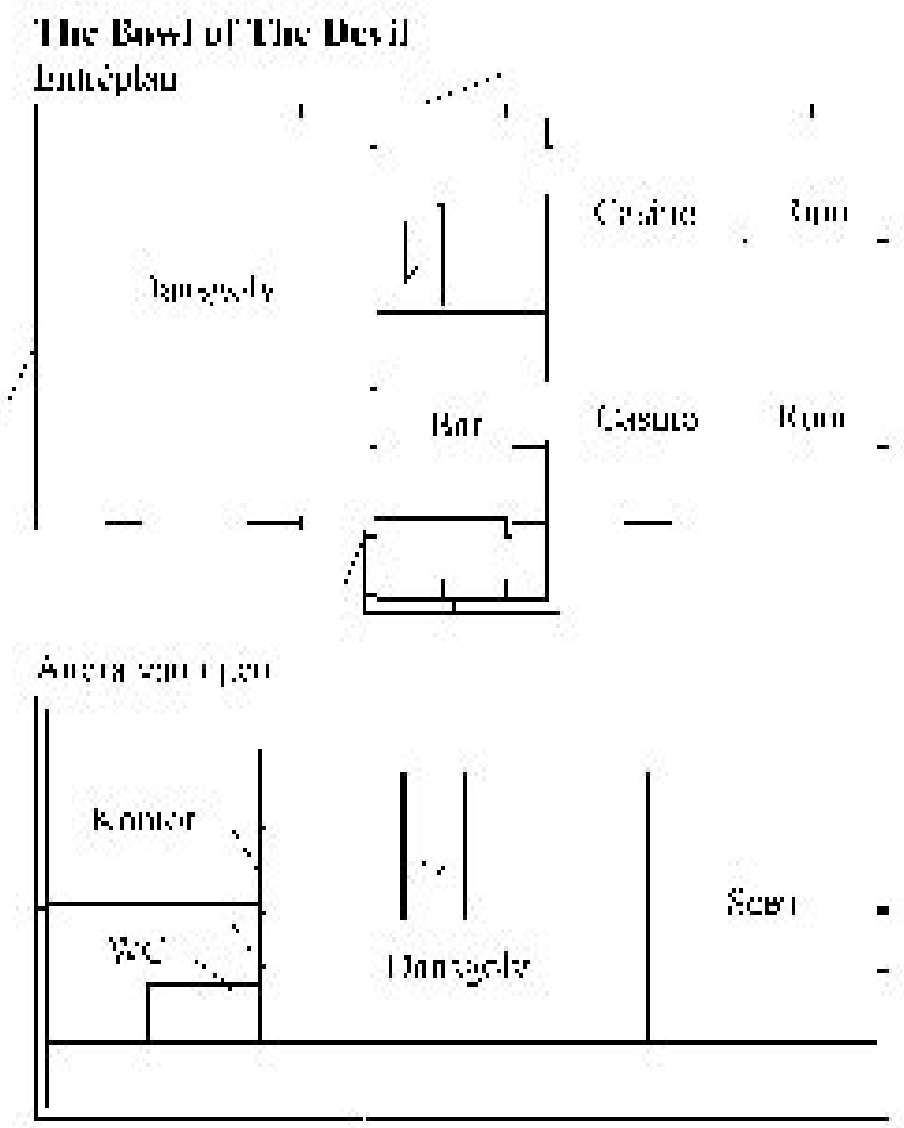
The Bowl of the Devil ligger precis nedanför en gigantisk sönderfallen, stålglänsande skyskrapa som hukar sig över byggnaden som en övertyngd gren. Nattklubbens fasad är i betonggrå med igenmurade fönster täckta av metallgaller. Öppningen in består av en enorm metallförstärkt betongdörr med lucka i ögonhöjd som förmodligen öppnas innifrån. Över dörren hänger en träskylt med klubbens namn skrivet med svarta spetsiga versaler. Gatan utanför är tämligen bred och det mesta skräpet är undanröjt. Några rötter sticker upp ur någonting som förmodligen en gång varit en mindre trädgård. Bredvid denna står ett grovt ihopsvetsat motorcykelställ.

Om karaktärerna kommer hit innan klubben öppnat är det tomt utanför, så när som på ett par förbipasserande, och dörren är låst och openetrerbar. Klubbens öppettider står nedtecknade i tusch på en upptejpad papperslapp en bit bredvid dörren.

Om karaktärerna anländer kvällstid tillkommer följande beskrivning :

Vad som måste vara en enorm ljudvåg stoppas upp innifrån av betongväggarna och läcker fram till er som ett taktfast dunkande. Utanför klubben står ett tjugotal människor i klungor och samtalar med varandra. Rött neonljus sipprar fram under betongdörren, som blockeras av en storväxt blond man med en otrevlig uppsyn.

Vaktens namn är Oliver. Han är inte särskilt smart, men han kan sin enda order utan och innantill : att bara släppa in folk som kan betala. Oliver är iförd läder-



fortsättning på nästa sida...

Guys lägenhet (forts.)

ganska smakfullt. Mycket blåa färger och blänkande metallstänger. I sitt arbetsrum har han en datorterminal av dyrt slag samt ett enormt akvarium med färggranna dvärgforeller (genetiskt framställda). I köket finns ett överflöd av mekanisk utrustning för den som inte orkar laga mat på det traditionella sättet. På balkongen står ett litet bord samt ett antal sköna plaststolar utifrån vilka man kan betrakta staden uppifrån på ett mycket behagligt sätt. Gästrummet är för tillfället fyllt med friluftsutrustning såsom tält, bergsklättrarutrustning, en orange sportcykel samt ett antal

Om Marianne tar hjälp av polisen

Marianne har ett fåtal kontakter inom polisen som hon verkligen litar på. En av dessa heter David Komárek och jobbar på rättsmedicinavdelningen på samma station som Marianne. David är en lång, tanig medelålders man med sinne för humor. Dessutom har han ett gott öga till Marianne. David kan utan problem genomföra en analys av GenicOne och GenicTwo “off the record” om Marianne ber honom. Analysen tar åtta timmar. När den är klar och Marianne träffar David igen, ge henne handout #9&10. David kommer att vara lite lagom nyfiken, men är egentligen mest ute efter att få en så lång pratstund med henne som möjligt. Dagarna på labbet kan bli ganska långtråkiga. Andra sätt att utnyttja Mariannes kontakter kan vara kartor över områden eller utdrag ur polisregistret. Dessa är av liten betydelse för scenariot och får improviseras fram om så

ställ och är lagom korkat otrevlig. Karaktärerna kommer in utan problem, bara de betalar sina 5$ per person till Oliver.
När karaktärerna kommer in :
När ni stiger in genom dörren översköljs ni med rök och dånande musik. Strobljus pumpar frenetiskt ifrån dansgolvet, och sångaren (”The Balkan Prophet”) i gruppen skanderar aggressivt fram sitt budskap om den korrumperade poliskåren. Hela nedervåningen består av betong, från golv till tak, överklottrat med lager på lager av grafitti. På nedervåningen finns, förutom det halvfulla dansgolvet, en bar bestående av karossen till en gammal bensindriven polisbil som serverar alkohol av tvivelaktig kvalitet till låga priser. Till höger om baren finns två rum som fungerar som ett slags casino (kort- och tärningsspel). Förutom detta finns två andra rum med stolar och bord där musiken inte dånar fullt så mycket.
Övervåningen har träbelagt golv och snedtak. Omedelbart efter trappan ligger ett andra dansgolv som kör i stort sett samma sorts musik som på första våningen. Här finns även en scen, som för kvällen är fylld av exhibitionistiska gäster i alldeles för lite kläder samt ståltunnor med brinnande eldar. Till vänster om dansgolvet finns toaletter (dåligt skick) samt Leroys kontor, som är låst så länge han själv inte befinner sig i dörröppningen.
Belysningen i samtliga delar av byggnaden är låg, och rökens säregna doft dämpar alla andra eventuella luktintryck.
Klientelet på klubben är en salig blandning av människor, dock genomgående ytterstadsbor. De flesta besökarna är dock mer eller mindre anhängare av samma ”gangsta”-stil som Leroy, och vanligt förekommande attribut är säckiga byxor som sitter alldeles för långt ner, spännlinne samt rikligt med smycken.
Karaktärerna får använda vilka metoder de vill för att få tag på Leroy och därefter få ut någon information ur honom. Leroy har en störig attityd, och drar gärna sin pistol en gång för mycket än en för lite. Han har dessutom tre motsvarande vakter (däribland Oliver) som ställer upp för honom om det osar hett, och de skulle upptäcka det. Kom ihåg att det mesta som låter tystare än ett pistolskott dränks av musiken. Leroy kommer att spela stenhård fram tills dess att han verkligen inser att han ligger risigt till, då han kommer att göra en helomvändning och vilja samarbeta för att rädda sitt skinn. När karaktärerna sedan försvinner kommer han att skicka alla han kan komma åt efter dem (ett tiotal personer). Ett annat alternativ är att försöka luska ut informationen genom att ställa in sig hos honom och fråga efter rätt saker. Om det skall fungera krävs lite kreativitet av spelarna, annars kommer Leroy att bli misstänksam. Om Marianne visar att hon är polis, kommer Leroy samt övriga medlemmar att ställa sig på tvären, och vägra samarbeta (om de inte väljer att lyncha karaktärerna). Enda lösningen då blir att hota honom med hårda straff om han inte svarar. I vilket fall kommer han att hålla stenhårt på att det under inga omständigheter får komma fram att han sagt detta. Om det sker kommer nämligen hans dagar att vara räknade.
Leroy vet bara att han blev kontaktad av en Thomas Greene, som bad honom att hyra in ett par killar som kunde ”fixa” karaktärerna. Leroy fick väl betalt - allt i nypressade sedlar - och ombads skicka ett sändebud till Mr. Greene på Crystal Pride Apartments när saken var ur världen. Greene lät inte alltför självsäker på rösten när de talades vid, och var vid tillfället (naturligvis) klädd i grå kostym.

Karaktärerna beger sig till Thomas Greenes lägenhet.

Leroy Finck
Age 26, 176 cm, 70 kg, black skin, no hair, sunglasses.
ST 10, DX 9, IQ 11, HT 11.
Speed 5.0, Move 5.
Dodge 5
No armor or encumbrance.
Avantages: Attractive; Reputation (+2, as club owner).
Disadvantages: Overconfidence; Status -1.
Quirks: Tror att han kan fixa vad som helst; Tar amfetamin till fester; Bär alltid sina solglasögon; Överdriver sin “gansta”-slang.
Skills: Area knowldge (hemområde)-12; Brawling-11; Carousing-11; Fast-talk-13; Gambling-10; Guns(pistol)-11; Holdout-9; streetwise-11; survival (urban)-10.
Equipment: S&W 9mm Urban Defender, sedlar i sedelklämmor.
Leroy är självgod och högfärdig, men respekterad av de flesta i hans område som klubbägare. Han växte upp på gatan och anser att han själv kämpat sig till den position han har idag. I själva verket ligger hans begåvning i att bete sig inställsamt mot rätt människor när det behövs. Leroy går klädd i tanktop, öppen skjorta, kostymbyxor, finskor, hatt och

Leta upp kostymen

[Lördag 26:e juni någon gång under dagen]

Thomas Greene bor på företagets bekostnad på elfte våningen på lägenhetshotellet Crystal Pride i innerstaden. Dörren in till lobbyn öppnar inte förrän 07:00 på morgonen, vilket betyder att karaktärerna får invänta gryningen innan de kan komma in. Under dagen är det öppet, och vem som helst kan komma in till receptionsdisken.

Lobbyn består av en lång hall kantad av tavlor med medelhavsmotiv och blompiedestaler. Väggarna är ljusröda, och golvet pryds av en vinröd heltäckningsmatta som är kliniskt ren. Receptionsdisken är bred och av guldutsirad marmor. Bakom disken står en rundlagd man med ljust, lockigt hår iklädd en något för liten kostym. Hela rummet luktar som av någon sorts alger. En liten städrobots surrande dammsugarljud dämpas av den dolda högtalaranläggningen som spelar panflöjtsversionen av "Sailing".

Det rekomenderade scenariot här är att Thomas får fly ut på gatan så att det hela kan utveckla sig till en häftig jaktaktscen. Om karaktärerna frågar receptionisten efter Thomas, låt honom stå i andra änden av receptionen och bli utpekad av receptionisten. Han kommer då till en början att låtsas vara vänlig och virrig (han förstår hela tiden vad det handlar om), men kommer vid första tillfälle som ges att ge en av karaktärerna en hård knuff så att denne faller och därefter rusa mot utgången. Om karaktärerna bara går upp till Thomas rum (kanske genom att fråga någon annan boende), låt honom vara på väg ut, och därefter rusa mot hissen istället för utgången. Thomas är livrädd för vad karaktärerna kommer att göra med honom när de får tag på honom, och springer tills han stupar. Under flykten försöker han välta så mycket som möjligt som kan hindra karaktärerna i deras framfart. När de väl fått tag på honom (vilket de borde), kommer han till en början att vara utom sig av rädsla. Därefter berättar han gärna vad som helst, bara de inte gör honom illa. Uppmärksamma spelare kommer att märka att Thomas är livrädd och utnyttja detta genom att vara lite extra hård i sin utfrågning av denne. Thomas kan berätta att han fick en order av styrelsen att omedelbart ordna med någon mindre nogräknad källa som kunde "kuva" Raymond utan nyfikna frågor. Tyvärr hade Thomas inte en aning om vart han skulle vända sig med en sådan förfrågan, och det enda som förhindrade att han själv blev slagen sönder och samman av Leroys mannar var de löften om stora pengar som han kunde frambringa. Thomas vet inte mer än att Genic Incs styrelse gett honom ordern. Han ifrågasätter aldrig kommandon uppifrån. Det ingår liksom i yrket. Karaktärerna måste nu se till att Thomas inte omedelbart meddelar företaget om vad som hänt. Detta göres lämpligast med en lagom stor dos hot och löften. Thomas själv kommer omedelbart efter incidenten (om han inte förhindras av karaktärerna) att tömma sina konton, beställa en enkel flygbiljett till andra sidan Atlanten, och där försöka starta om på nytt. Thomas vet inte vem Walter Brewis är över huvud taget.

Karaktärerna vet nu att Genic Inc. ligger bakom dåden.
Nästa händelse är branden i någon av karaktärernas lägenhet.

Mordbrand och telefonsamtal

[Lördag 26:e juni ca 17:00]

Thomas Greene
Age 34, 175 cm, 64 kg, short brown hair, green eyes.
ST 9, DX 10, IQ 12, HT 10.
Speed 5.0, Move 5.
Dodge 5
No armor or encumbrance.
Avantages: Literacy; Patron (Genic Inc.); Status 2; comfortable.
Disadvantages: Cowardice; Duty (Genic Inc.).
Quirks: Bär alltid skjorta och kostym; Älskar kinamat; samlar på äggkoppar; Tror på övernaturliga fenomen.
Skills: Accounting-12; Administration-14; Computer operation-12; Diplomacy-11; Politics-13; Public speaking-12; Writing-14.
Equipment: Portfölj med Glock Hotload 9mm med lasersikte.

Thomas har ägnat större delen av sitt liv åt företaget, och ämnar fortsätta med detta tills dess att han blir tvångspensionerad. Han rör sig aldrig på stadens gator efter klockan sex på kvällen, av rädsla för att bli nedslagen av "alla gatugängen". Av denna anledning har han alltid sin pistol i väskan, även om han inte har någon träning i att använda den. Han är naturligtvis mån om att behålla sin position i företaget, men låter inte detta gå före hans personliga säkerhet. Ingen ansvarskänsla här alltså. Thomas är över lag en grå och trist fegis som inte har någonting bättre för sig än att jobba för jämnan.

Någon gång precis efter att karaktärerna lämnat en lägenhet och står på gatan nedanför, eller precis innan de kommer in i byggnaden detonerar en brandbomb i lägenheten.
Ett öronbedövande muller följt av en explosion överaskar er plötsligt där ni står på gatan. Ni vänder er om bara för att se hela våningen stå i lågor. Från byggnaden flyger glödande fragment, och ni hör skrik ifrån människor som kommer utrusande ur lobbyn.
Efter ett antal minuter (beroende på hur hög status området har) anländer räddnings-tjänsten för att släcka branden. Karaktärerna ombeds hålla sig undan.
Kvar av hela våningsplanet är bara en tomt gapande svart ruin. Den armerade betongen och de bärande stålbalkarna är det enda som inte totalförstördes i branden.
Polisstyrkor kommer att anlända strax efter det att branden släckts. Det kan vara en bra idé att hålla sig undan med tanke på att Raymond och Guy förmodligen är efterlysta efter slagsmålet (det är de inte - Genic brydde sig aldrig om att rapportera händelsen på grund av de kompromettetrande omständigheterna, men detta vet inte karaktärerna om). Om de stannar kvar kommer poliserna att vara så upptagna med att hålla undan folkmassorna att de inte kommer att notera karaktärernas förehavanden.
Ett par minuter efter händelsen kommer en utav karaktärerna att bli uppringd på sin mobiltelefon. Mannen som ringer är anställd av ProLab, en konkurrent till Genic Inc. Mannen berättar med lugn och reserverad röst att bombattentatet mot karaktärens lägenhet var berordrad av Genic Inc. för att karaktärerna inte skall få möjlighet att sprida ut vad de fått reda på. Mannen säger att deras enda chans att inte slutligen bli tillintetgjorda av Genic, som har oerhörda resurser till sitt förfogande, är att samarbeta med honom. Han säger sig tillhöra en organisation vars intresse ligger i att Genic skall få sona för det som de gjort (i själva verket vill ProLab bara att Genics rykte skall försämras). Karaktärerna kommer att finna ett kuvert hemma hos (välj själv). I detta kuvert finns allt de behöver för att ta sig in i GILC 14 och finna bindande bevis för vad Genic gjort mot sina arbetare. När de tagit sig ut ur komplexet kommer de att kontaktas vid ett senare tillfälle av en annan representant för organisationen och få vidare instruktioner. Mannen framför sitt meddelande utan att ta någon större hänsyn till hur karaktärerna reagerar. På frågor angående Genic svarar han bara att ”det enda ni behöver veta det som står i kuvertet samt att detta är er enda chans att överleva detta”. På frågor angående sig själv eller sin organisation svarar han bara avvisande att ”det behöver de inte bry sig om”. Mannen kommer att avsluta och lägga på när karaktärerna blir för frågvisa. Samtalet kommer inte att gå att spåra.
Kuvertet som återfinns precis innanför dörren hos någon av karaktärerna (se sidospalt s.16) innehåller ett brev till dem (handout #8), ett stycke mekanik som liknar ett kretskort (en mindre sprängladdning), ett plastkort samt en decimeterlång cylinder med en mjuk ända (en elektronisk tumme).

Karaktärerna beger sig kvällstid till GILC 14 för att ta sig in.

Om Guy söker efter hjälp via nätet.

Guy är duktig på att finna den information han eftersöker, och har dessutom en hel del kontakter som han kan vända sig till. Tala om detta för spelaren om han själv kommer på idén att använda sig av sina datorer. Om Guy söker efter information angående Genic Inc. kommer det att ta honom en timme att finna informationen på handout #11. Om han försöker höra efter med sina kontakter tar det ungefär två timmar att “sprida budskapet” ut genom säkra kanaler. Nästa gång han slår på systemet (eller tre timmar efter det att han skickat meddelandena) kommer han att få ett varnande e-mail av en av sina kontakter “Romanov”. Ge honom handout #12.

Om Jacob hör efter på gatan

Jacob vet hur man rör sig och pratar i ytterstadsområdet. Med rätt inställning och lite lycka kan man få reda på olika rykten som cirkulerar. Jacob har streetwise-13. Modifiera detta med +2 om han rör sig i sitt hemområde, +-3 för god rollspelsinsats (attityd) samt +4 om han får pengaunderstöd från någon av de andra karaktärerna. Ett lyckat slag ger tillgång till ett av följande rykten:

- Genic Inc. utför tester på sina arbetare.
- Genic testar i hemlighet läkemedel på folk på uppdrag av regeringen.
- Genics senaste planerade storsäljare, Terazic, stoppades på grund av att den orsakade nervskador.

Jacob behöver jobba två timmar

GILC 14

[Lördag 26:e juni 24:00]

GILC 14 ligger ca fyra mil rakt norrut från den inre stadsgränsen räknat. Komplexet är 500x300 meter och byggt i fyra våningar med en gigantisk kupol på taket (precis över idrottshallarna). Komplexet omges av 100 meter gräsbevuxen mark, med diverse stigar och buskar, åt varje håll. Runt gräsområdet finns ett tre meter högt stängsel som är strömförande och dessutom kopplat till ett larm i byggnaden.

Den exakta beskrivningen av komplexets yttre och inre lämnar jag till spelledaren, och bifogar här allmänna riktlinjer samt principerna i händelseförloppet. En exakt beskrivning av byggnaden är överflödig eftersom karaktärerna bara kommer att uppleva en bråkdel av den. Denna avslutande del av scenariot går i korthet ut på att karaktärerna skall ta sig in med hjälp av den utrustning de fått av ProLab, söka igenom byggnaden, hitta kontoret och så småningom även mappen, ringa numret som stod i brevet, stöta på anställda och säkerhetsvakter från komplexet, bli jagade och räddas i sista stund av ProLabs bombattacker.

Spänningsmomentet i denna avslutande del är det viktigaste. Bygg gärna på stämningen med dämpad belysning och lugn musik. Det är meningen att spelarna hela tiden skall vara på helspänn.

Att ta sig in i komplexet

GILC 14 kan ses avteckna sig mot en stjärnklar himmel som en massiv betongkoloss. Byggnaden omges av stora ytor gräsmatta genom vilka ett antal vägar (för transporter) och stigar går. Över de öppna fälten sveper olikfärgade ljuskäglor från strålkastare på byggnadens tak. Om man lyssnar uppmärksamt kan man ibland höra ylanden och hundskall. När man närmar sig komplexet hörs även ett surrande ventilationssystem. Stängslet är byggt av ett tjockare hönsnät och kröns av flera lager tvinnad taggtråd. Vid varje långsida finns en bred grind och en vaktkur.

Vid varje grind finns en vakt posterad. Karaktärerna får själva lösa problemet med att oskadliggöra denne. Vakten är utrustad med komradio med vilket han kan kontakta den övriga säkerhetspersonalen, men detta borde inte tillåtas hända då det förstör spänningsmomentet inför fortsättningen. Om karaktärerna följer instruktionerna i brevet, dvs fäster kretsen vid låset på grinden och trycker på knappen, kommer ett starkt ljussken att blända dem som inte ser bort. Ljusskenet håller i sig i ett par sekunder och ackompanjeras av ett fräsande ljud då svetslågan tillintetgör låsanordningen. Gräsmattorna är helt plana och alltid välklippta. Ljuskägglorna rör sig i ett fixerat, men komplext, mönster för att täcka så stor yta som möjligt. Det sitter ingen anställd och övervakar området kontinuerligt, strålkastarna finns där för att avskräcka och för att underlätta för vakterna att finna inkräktare på området. Gräsmattorna bevakas av åtta vakthundar. Använd gärna dessa för att stressa karaktärerna när de håller på att ta sig över gräsmattan eller in genom huvudingången. Huvudingången är en enorm takförsedd garageport (genom denna går folk ut och in under arbetstid). Bredvid denna finns två mindre armerade ståldörrar med kortläsare. Karaktärernas passerkort tar dem in genom dessa. En bred asfalterad esplanad leder från den västra grinden till huvudingången. Området precis utanför ingången är helt plant, vilket gör att man med lätthet skulle synas om någon tittade i den riktningen.

Inuti GILC 14

Karaktärerna kommer in på entréplanet. Här finns receptionen, en resturang, en

Walter Brewis

Walter Brewis är en tillbakadragen 51-årig man som har jobbat inom tjänstesektorn i Genic Inc. i 24 års tid. Efter sin tabbe med meddelandet kommer Brewis att mördas i sin egen lägenhet av utsända från Genic Inc. Mordet kommer att maskeras som ett inbrott som gick snett, och ingen kommer att misstänka någonting. Låt gärna karaktärerna få reda på att Brewis dött för att få dem lite mer uppstressade. Om de inte själva läser tidningen kan du låta dem se en löpsedel när de rör sig på stan eller låta en tidningsförsäljare skrika ut nyheten från ett stånd.

Kuvertet och dess innehåll

Kuvertet innehåller, förutom brevet (handout #8), en låsbrännaranordning, ett passerkort och en elektronisk tumme/dyrk. Brevet innehåller enkla instruktioner. Låsbrännaranordningen ser ut som en mindre variant av dagens datorers moderkort. Den skall fästas (magneter och klisterremsor medföljer) på ett lås. Efter att ha aktiverats med tre tryck på den röda knappen kommer en svetslåga att slå ut och bränna sönder allting på baksidan av kortet samtidigt som magnetiska vågor utsänds för att förhindra att larmsignal sänds då låset förstörs. Passerkortet är en förfalskning av en av arbetsledarnas kort med vilket man har tillträde till de flesta utrymmena i komplexet. Till vissa rum, t.ex. en del kontor och laborationssalar krävs även fingeravtrycksidentifiering. För detta ändamål har karaktärerna försetts med den artificiella elektroniska tummen som har samma avtryck som Gregor Applestein. Tummen fungerar till hans kontor samt till andra avspärrade utrymmen, dock inte till övriga kontor. Beskrivning av den elektroniska tummen finns i GURPS Cyberpunk s. 54.

mindre affär, en sjukstuga osv. Stora rulltrappor leder upp till våning 2 som tillsammans med våning 3 och 4 utgör själva arbetsområdena. Detta inkluderar stora verkstäder, maskinanläggningar och konstruktionsrobotar. På fjärde våningen ligger även idrottshallarna. En trappa ner (man behöver kortet för att få tillträde till denna) ligger kontor och forskningslokaler. På denna våning ligger Gregor Applesteins kontor. Raymond har en grundläggande uppfattning om var allting ligger. Den enda delen han inte behärskar så väl är nedervåningen, där han bara varit två gånger under sin karriär (vid anställningsintervju samt befordring). Karaktärerna kommer förmodligen att bege sig direkt till nedervåningen. Om de skulle vilja undersöka någon annan del är detta möjligt, men kommer att vara fruktlöst.

Nedervåningen består av korridorer som löper vinkelrätt och parallellt med varandra. Dessa är knäpptysta och normalt sett nedsläckta. Rödlysande knappar i varje del av korridorerna aktiverar lamprören i taket för denna sektion. Lamporna blinkar till ett par gånger innan de tänds, och de aktiveras från ena änden av korridoren till den andra. Rummen på denna våning är mestadels kontor och labsalar. Karaktärerna har tillträde till endast ett fåtal av kontoren, eftersom de flesta kräver en korrekt tumidentifikation. Väggarna i korridorerna är vitmålade och prydda med diverse tavlor och planscher som förespråkar företagets produkter. Golvet består av en grå plastbeläggning, och taket är belagt av ljudisolerande plattor.

Dörren till Gregor Applesteins kontor är av massiv ek och pryds av en guldplakett med inskriptionen "Gregor Applestein, Ställföreträdande VD". Dörren öppnas om man använder den elektroniska tummen. När detta sker hörs en inspelad kvinnoröst som känslolöst säger "Välkommer Herr Applestein. Jobbar ni sent ikväll?". Rösten kommer bara att säga detta en gång och kommer inte att svara på tilltal. Kontoret består av två rum, först Gregors sekreterares, och därefter hans eget. Mellan dessa två rum finns ännu ett elektroniskt lås.

Gregors rum består av ett stort skrivbord i ek med en svart kontorsstol med hjul, höga bokhyllor fyllda med pärmar märkta efter redovisningsår samt böcker på diverse olika fackämnen (ekonomi, företagsrätt, marknadsföring osv) samt en soffgrupp med ett tillhörande lågt bord med glasskiva. På golvet ligger en stor persisk matta som går i dova färger. Väggarna pryds av företagets propaganda. I taket snurrar en fläkt.

Efter att ha genomsökt rummet ett tag bör de hitta mappen de söker efter, gärna i ett dolt fack i en av skrivbordslådorna.

Karaktärerna kommer att ringa numret till ProLab och/eller försöka ta sig ut ur komplexet

En ockult företagsledning?

Denna del infogar lite ockulta influenser i scenariot. För de som tycker att detta är malplacerat i scenariot går det bra att hoppa direkt på avslutningen. Låt då bara karaktärerna bli upptäckta av patrullerande säkerhetsvakter strax efter att de ringt ProLab, eller är på väg att ta sig ut.

Efter det att karaktärerna funnit mappen händer följande :

Ett svängande hummande ljud, som av människoröster, hörs från ett rum en bit bort i korridoren. Dörren till rummet står på glänt, och ett fladdrande ljussken sträcker sig ut ur dörröppningen. När man närmar sig rummet tilltar hummandet i styrka och man hör nu tydligt att det är människoröster. I rummet är ett tiotal karaktärer samlade kring ett långbord. På bordet finns hundratals tända ljus och ett otal andra föremål som är svåra att urskilja i det svaga ljuset. Människorna

ProLab

ProLab är ett företag modell större som huvudsakligen forskar inom medicin och genitik. ProLab är en av Genic Incs största konkurrenter och skyr inga medel för att förbättra sin position på marknaden. Företaget kommer inte att figurera i scenariot.

Telefonsamtalet

När karaktärerna ringer numret de fått av ProLab kommer de bara att mötas av en jämnt pipande signal. ProLab registrerar denna och beordrar ut sina helikoptrar. Karaktärerna får dock ingen som helst bekräftelse på att deras vädjan om hjälp blivit bönhörd, vilket ytterligare borde bygga på den stressade stämningen. Speciellt bra blir detta om samtalet sker under de att de är förföljda av vakterna. Efter ett tag kommer helikoptrarna att anlända till platsen, vilket kommer att ge karaktärerna en chans att undkomma. Om de av någon anledning vägrar att ringa, eller glömmer bort det kommer de slutligen att infångas av vakterna. Scenariot är då över för deras del.

Mappen

Mappen består av två pappskivor fästade runt en centimetertjock bunt pappen med ett elastiskt snöre. Mappen är märkt 1782-A med en datautskriven etikett. Mappen innehåller kemiska beskrivningar av GenicOne, GenicTwo och Terazic samt en förteckning över alla beställningar av Terazic. Vidare finns där en bokföring på hur stora doser arbetarna utsatts för och när samt en kopia av dagordningen där det beslutades att testerna på arbetarna skulle genomföras. Innehållet i mappen räcker mer en väl till att tilldöma Genic Inc århundradets fetaste stämning.

kring bordet sjunger alla på någon sorts sång och har alla sin uppmärksamhet riktad mot mitten av bordet där ett blått skimmer svävar. Det går inte att urskilja några tydliga konturer, men det hela liknar någon form av slingrande orm. Mannen på kortsidan av bordet sträcker sakta upp något slags kärl mot skepnaden som verkar stilla sig något. Mannen med kärlet höjer röststyrkan och börjar utstöta ett klagande läte. De andra personerna stämmer in i sången.

Det karaktärerna beskådar är företagsledningen som i en ritual offrar till ett spirituellt väsen för att köpa sig framgångar. Karaktärernas närvaro och tvivel kommer att störa ritualen så att den till slut förstörs, och anden fördrivs tillfälligt från det materiella planet.

Plötsligt exploderar hela rummet i ett blått sken, och ett dämpat skrik hörs inifrån rummet. När ni öppnar ögonen ser ni hur alla skepnaderna vänds mot er. För en sekund är allt stilla. Därefter börjar en högljudd larmsignal att tjuta och människorna i rummet att röra på sig. Fler lampor tänds ute i korridoren. Ni hör en mansröst skrika efter vakterna.

Karaktärerna flyr hals över huvud med säkerhetsstyrkorna efter sig

Flykten ut

[Lördag 26:e juni ca 00:30]

Rollpersonerna är nu på flykt i en byggnad som de inte känner till, med samtliga säkerhetsvakter som går att uppbringa efter sig. Återigen är målet att få karaktärerna stressade och förvirrade. Larmet tjuter kontinuerligt, man kan stöta på vakter med hundar, eller så kan högtalarsystemet skrika ut order om att fånga inkräktarna. Allt för att få till den rätta stämningen.

När karaktärerna jagats ett tag, låt dem då infångas/stängas in någonstans av vakterna och tro att allt är förlorat. Precis i denna stund faller den första bomben över GILC 14.

Hela byggnaden skakas om av någonting som måste vara en sprängladdning eller en jordbävning. Ni slungas allihop till marken, och ser i fallet hur samma öde drabbar människorna omkring er. Golvet bredvid er öppnas av en av stötarna, och någon form av gas börjar läcka ur ett rör med stor kraft. En av vakterna hamnar mitt i molnet och uppger ett förtvivlad skrik av smärta. Skakningarna fortsätter och blir kraftigare för varje sekund. Väggen bredvid er rämnar plötsligt med ett enormt brakande då vajrar slits av och tegelfragment far i golvet. Larmets tjutande hörs inte längre då det överröstas av smällar utifrån byggnaden.

Karaktärerna kan nu fly rakt genom väggen i ett annat rum med fönster mot yttergården. Dörren ut i detta rum har fallit ned på golvet, och kortläsaren bredvid blinkar förtvivlat. Det är bara för karaktärerna att kliva ut.

Gräsmattan är nu upplyst av om möjligt ännu fler strålkastare. Allting tycks nästan vara i dagsljus, då strålkastarnas ljus kombineras med en mängd brinnande eldar vars lågor slår ett antal meter upp i luften. Runt er ser ni vakter springa omkring i panik. Bredvid er ligger en död hund men allvarliga brännskador. Ett högljutt surrande kommer från himlen. När ni tittar upp ser ni att där uppe kretsar ett tiotal helikoptrar över byggnaden. Under helikoptrarna slår enorma flammor upp ur komplexet. Kupolen har redan rasat samman ned i översta våningen.

Det är bara för karaktärerna att fly mot stängslet. Om du vill kan du låta dem springa in i en panikslagen vakt för att öka på stämningen ytterligare. De kommer att finna att det finns stora hål i stängslet vid vilka marken är svedd och fortfarande glöder efter bomberna. Karaktärerna kan bege sig ifrån området, och därmed slutar scenariot.

Vad är det som sker?

Inspirationen till "den onda anden" kommer ifrån GURPS Voodoo. Anden skall föreställa en Nkisi som livnär sig på den ondska den kan ställa till med genom att stödja Genic Inc. i vissa tvivelaktiga handlingar. Man kan förmoda att den ligger bakom de högst oetiska försök som utförts på arbetarna. Anden känner av rollpersonernas närvaro och ger sig hellre av än att riskera att bli upptäckt.

Epilog

Vad som händer efter allt detta är upp till spelledaren att avgöra. Antingen kan slutet baseras på hur väl du tycker att karaktärerna “skött sig” eller så kan du bestämma ett slut som du finner lämpligt oavsett spelarnas insatser. I vilket fall krävs en mindre avrundning av scenariot där spelledaren kort berättar “vad som hände sedan”. En trolig fortsättning är att karaktärerna kontaktas av ProLab någon dag efter inbrottet och lämnar över mappen. Efter detta blir de förmodligen tvingade att flytta ifrån staden för att undkomma hämndaktioner från Genic. Eventuellt kan ProLab förse dem med biljetter och uppehållstillstånd (det är inga svårigheter för dem). Andra frågor är hur väl Raymond kommer att repa sig, och hur karaktärerna skall ta sig ut ur staden utan att arresteras (de är fortfarande efterlysta, och det finns en hel del personer som skulle vilja ställa frågor angående det som hänt).
Jag hoppas att scenariot varit till belåtenhet. Glöm inte att fylla i utvärderingsblanketten efteråt. Kritik är mycket välkommen.