MUTANT

ETT MUTANT ÄVENTYR

Kongressäventyr -90 till Mutant av Marcus Thorell

Oh God I love the world,
I love the world,
I love the world,
I love the world, and I laugh...

FÖRORD

Äventyret utspelas på **Mervyn Peake Street** som beskrivs i **Sinkadus 24**. Det spelar ingen roll om spelarna känner till artikeln och har använt sig av den tidigare (rollpersonen känner i så fall till det som spelaren vet). Du måste först bekanta dig med Mervyn Peake Street genom att läsa den artikeln. Översiktskartan i Sinkadus kan spelarna få tillgång till, medan den kompletterande kartan i detta äventyr är en spelledarkarta som bara du får titta på (14-16 på kartan är platser som spelarna inte känner till).

NOT: Det är inte alls säkert att rollpersonerna handlar i den ordning som äventyret är konstruerat. Hindra dem inte från att lösa uppgiften efter egna initiativ.

FÖRBERE-DELSER

- Bekanta dig med artikeln om Mervyn Peake Street.
- Läs äventyret så att du har en god uppfattning om vad det går ut på och var du ska leta för att hitta den information du söker.
- Kontrollera att du vet hur de inblandade SLP ska spelas och vilken inställning MetroPol, Jacrip och Gillers har till rollpersonerna.
- När äventyret börjar drar du bakgrunden för spelarna.

BAKGRUND

C60 Mytain är en ny, ovanlig men eftertraktad och farlig drog som börjar spridas i vissa delar av staden. Drogen påverkar det centrala nervsystemet och bryter ner individen mycket snabbt, är starkt beroendeframkallande och inte särskilt dyrt. Mytain räknas som en uppåtdrog, dvs att den i samband med kraftiga hallucinationer ger missbrukaren en kick och mycket överskottsenergi, men kroppen tar mycket stryk och slits snabbt ut, både fysiskt och mentalt. Skadorna i centrala nervsystemet blir lätt permanenta och missbrukaren kommer aldrig att återhämta sig för att kunna fungera som en normal individ i samhället. Han kommer att förbli i sin egen lilla värld, alltid på jakt efter fler mytaintabletter.

I distrikt AC-10 har en särskild drogpolis (ADAP) utbildats och som effektivt spårar olika drogers härkomst och hindrar vidare spridning. Det har visat sig att den nya mytaindrogen tycks tillverkas någonstans kring Mervyn Peake Street och ADAP har sänt ut några agenter, dvs ER, för att ta reda på var drogen tillverkas. Upptäcker ni var fabriken finns är det er uppgift att arrestera alla inblandade och sätta stopp för den avskyvärda verksamheten.

Uppdraget börjar på Station Mervyn Peake.

Hjälp från högkvarteret är inte att räkna med. Ni förväntas klara av uppdraget helt på egen hand.

Ni måste skaffa klara och övertygande bevis innan ni kan förstöra fabriken och gripa de inblandade, annars riskeras ADAPs särställning och den eventuella belöningen går upp i rök.

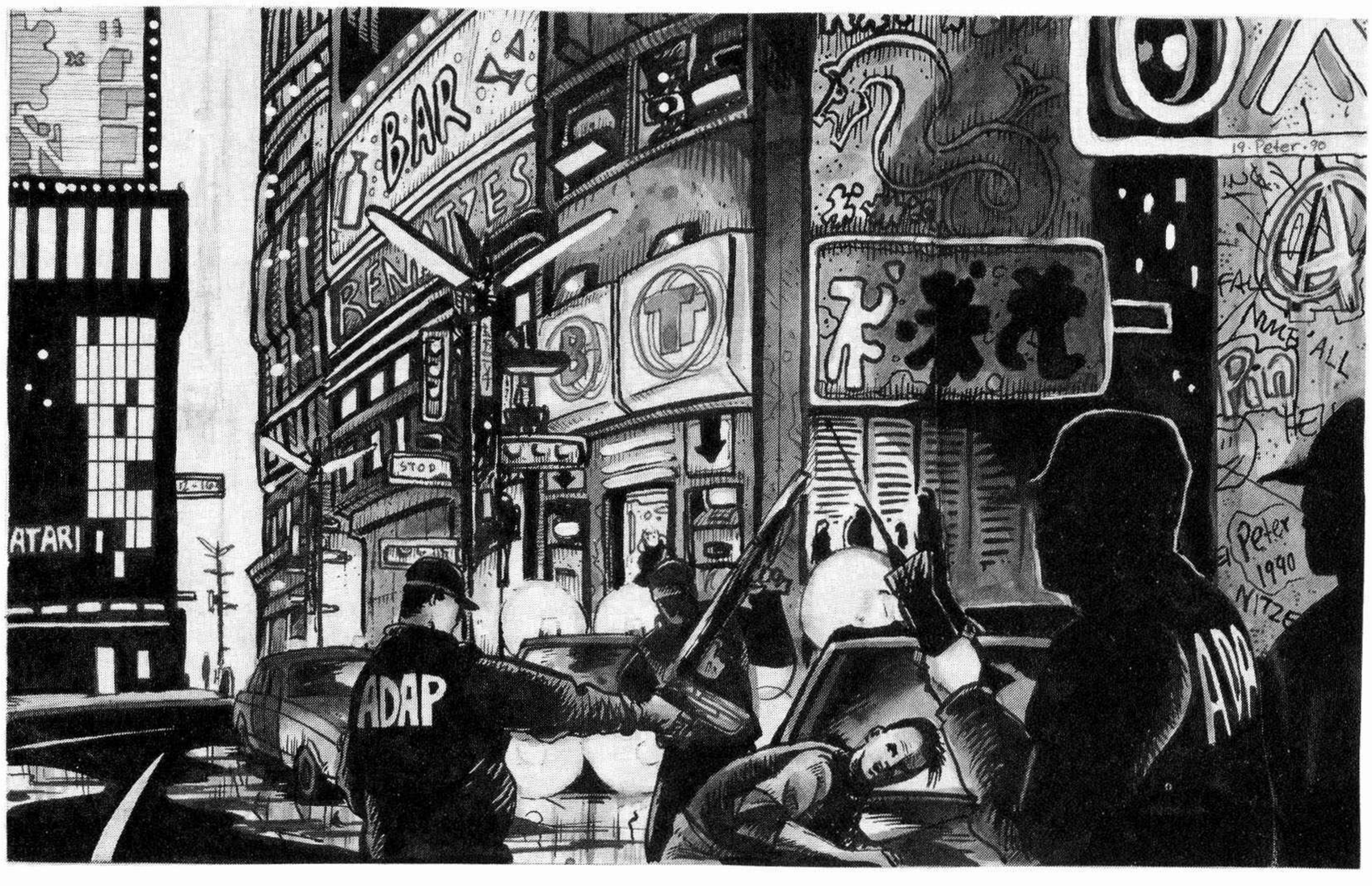
OM ADAP

För ADAP har det visat sig att det nästan alltid ligger stora intressen bakom drogtillverkning, och därför är deras agenter mycket vältränade och kapabla att sköta sina affärer på egen hand, utan stöd av något företag eller annan organisation. Agenterna är emellanåt gamla missbrukare som kurerats, och deras hat mot droger är det effektivaste vapen ADAP har. Lokala polisstyrkor har små resurser för att stoppa den stora droghandeln. De är ibland rädda för överhetens styrande företag och ser emellanåt mellan fingrarna då det händer att vissa företag både är stora delägare i polisen och dessutom ligger bakom stora delar av droghandeln. Företag tvingar ibland sina anställda att ta droger för att kunna jobba längre och effektivare. Arbetarna blir snabbt knarkare och slås ut. När den vanliga polisen inte räcker till, där går det obundna ADAP in.

ADAP är förhållandevis välutrustat för att vara ett litet privat frilansföretag som motarbetas av så många starka krafter. Inkomsterna kommer i regel från belöningar för tillfångatagna brottslingar.

ÄVENTYRET BÖRJAR

"Tåget susar ljudlöst fram genom sitt rör mot station Mervyn Peake. Ni kikar ut genom fönstren och ser ut över en ljussprakande stadsdel som inte utmärker sig mer än någon annan plats i den oändliga staden. Virriga gator, myllrande av liv och kolossala megablock blixtrar förbi som en grå och trist vardag. Nedanför finns mörka gränder och förfallna byggnader där hemliga möten, droghandel och okon-



trollerbar brottslighet härjar. Hur konstigt är det inte med drogmissbruket? Förlorade i en gyttrig massa av intensivt pulserande liv, kallt stål, grå betong, glas och blixtrande ljus, förlorar individen sin integritet och anser sig behöva den ultimata verklighetsflykt som en del droger har att erbjuda. Vem är inte intrasslad i ett spindelnät av företagsintriger där man väntar på dödens blixtsnabba och barmhärtiga nedslag? Vad är det egentligen för mening med livet?

Alla vill bara tjäna pengar och ingen vill bli blåst.

Luftbanan glider snabbt förbi UniCybCon, områdets största företag, ägt av YggKorp. Dess skugga ligger tung och kvävande tät över Mervyn Peake. Och nedanför öppnar sig ett bottenlöst schakt, ett titthål genom ett virrvarr av hundratals våningar.

Luftbanan passerar över den breda, myllrande huvudgatan och sålunda anländer ni till ert mål. Dags för ytterligare en krävande uppgift. Mervyn Peake Streets brottslighet väntar er i de mörka stadsdelarnas unkna gränder."

EN RESUME

Här följer en kort beskrivning av äventyret för att du ska få en idé om hur det hela hänger ihop.

Rollpersonerna är ADAP-agenter och motarbetar allsköns drogtillverkning, -försäljning och -missbruk. De beger sig till Mervyn Peake Street för att spåra den nya drogen C60 Mytain. De råkar ut för en del vardagliga missöden, som rån och liknande. Utan att veta om det träffar de den stora skurken Antonys blivande fru och roar sig med henne. Snart börjar jakten på ledtrådar som kan föra dem till mytainets källa, men hela tiden motarbetas de av rippare från gänget Jacrip. Ju mer de får reda på desto värre blir gängets motstånd, och är de inte försiktiga kan de råka ut för det klassiska maffiamordet — att bli inslitna i en lyxig bil för att bli nedkastade i det mycket djupa schaktet T21.

En smålangare på ett flophouse kommer att kunna övertalas till att avslöja sin säljare, en storskurk vid namn Devo som oftast befinner sig på områdets dyraste nattklubb. Han omges ständigt av en hord jacrip — han har betalat bra för deras beskydd.

Rollpersonerna kommer att låtsas köpa upp ett parti mytain för att sälja i andra stadsdelar men det blir svårt att lura storskurken som är både försiktig och misstänksam. Till slut kommer rollpersonerna att kunna ta honom på bar gärning, men inte utan en svår strid på gatan.

Devo vet var mytainfabriken ligger och vem som är dess boss. Äventyrets klimax infaller när rollpersonerna anfaller fabriken. Det blir ingen lätt uppgift eftersom den skyddas av inhyrda sk problemlösare, MERCs, och i fabriken hålls bossens blivande fru tillfångatagen, och henne vill rollpersonerna nog inte något illa...

Efter ett välplanerat anfall, hårt motstånd, eldstrider i fabriksmiljö och en biljakt kommer äventyret på ena eller andra sättat att lösas.

ÄVENTYRET BÖRJAR...

När luftbanan ljudlöst har glidit iväg är rollpersonerna ensamma kvar på perrongen. Några ensamma figurer försvinner ut genom utgången ned till huvudgatan.

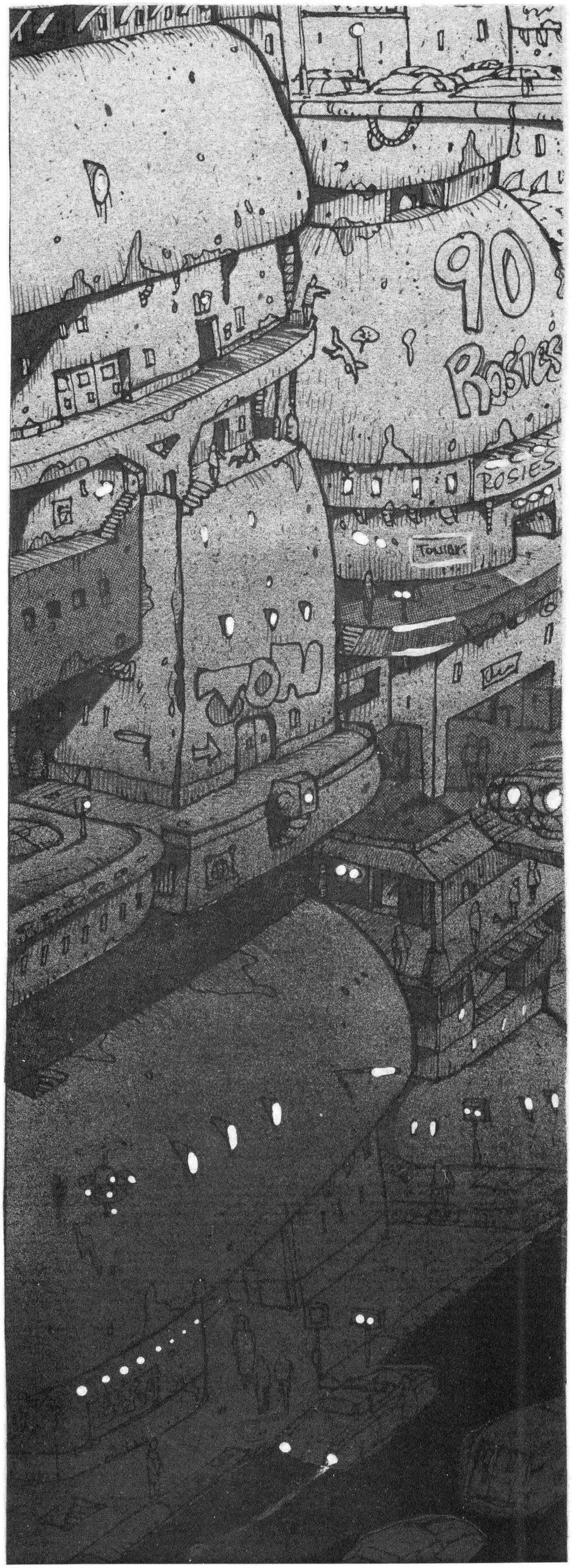
En stor holografisk infoskärm beskriver det lokala området. En liten kontakt tillåter turisten att plugga in sin mikrodator och överföra information.

Du kan kort beskriva området utifrån artikeln i nr 24, och därmed kan spelarna få tillgång till artikelns karta. Klockan är 23:17 när rollpersonerna anländer och det första de bör göra är att uppsöka ett hotell.

TILL HOTELLET

Om rollpersonera har studerat infoskärmen känner de till följande möjligheter (annars får de fråga folk på gatan):

- Falling Nightstar (4). Egentligen en nattklubb, men den som inte har någon skam i kroppen och har gott om pengar kan, om han verkligen vill, hyra ett rum (inklusive personal med moraliskt sett tvivelaktiga uppgifter) för 200 ED/natt och få VIP-kort under tiden han bor där. En person med VIP-kort får ta in en gäst gratis. Folk som bor här anses vara rika och därmed skumma.
- Blåhimmel hotell (13). Områdets stora hotell. Det normala målet för tillfälliga gäster, både medel- och överklass. Mycket liv och rörelse, och möjlighet till förströelse finns det gott om.
- El Capitan (5). Till detta sjabbiga



ställe söker sig bara fattiga och laglösa som inte har någon annanstans att ta vägen. Bara personer som vill hålla sig undan och dumdristiga typer bor här. Det är knappt att ens en smålangare skulle kunna tänka sig att bo så illa som man gör på El Capitan.

INTERMEZZO

Taxin de åker med (rollpersonerna kallar på en taxi, eller en taxi erbjuder sig att köra dem för att *"det är farligt på gatan sena kvällar"*)råkar vara en svarttaxi som dessutom tillhör ett gäng rånare. Taxin tar alla rollpersonerna och kör dem mot hotellet. Den viker dock av och kör mot **14 på kartan,** där chaufförens medhjälpare finns. (Åker rollpersonerna inte med taxin kommer den att följa efter dem, och rånarna åker med den. De överfaller rollpersonerna vid första bästa tillfälle.)

Bilen stannar och föraren vänder sig om, beväpnad med en .44 magnum. Han ler ett tandlöst grin och ögonen stirrar sjukligt när han säger: "Mina gängaje väntaj häj utanföj så de'ä baja å ge oss eja pengaj. Hu! Om ni icke vill bli deffade, fö'ståss." Utanför finns det mycket riktigt tre ungdomar av skinnar-typen som frigör sig ur skuggorna med sina närstridsvapen redo.

Använd värdena för typisk gillermedlem!

Rånarna har följande vapen:

- Chaufför: .44 Magnum, 6 skott, 5T6, (65%).
- Rånare 1: Nunchako, 1T6, (80%).
- Rånare 2: Pistol Walter PPK, 4 skott, 2T6–1, (65%).
- Rånare 3: Stilett, 1T6, (80%).
- Alla har 60% CL i Obeväpnad strid.

Vad som händer:

- Om rollpersonerna väljer att slåss, slåss rånarna så länge det verkar fördelaktigt för dem.
- Om rollpersonerna verkar kunna besegra dem springer de därifrån.
- MetroPol anländer till brottsplatsen **efter tre minuter** (två poliser i bil). Om rollpersonerna har skjutit kommer de att arresteras, eftersom de inte har någon gällande licens för området. Efter många om och men på stationen (Rättshallarna 8) frikänns de morgonen därpå när ADAP betalar 600 ED/rollperson i böter. De kommer därefter bara kunna få licens av typ C1 eller D1.

Rollpersonerna väljer kanske att hyra eller köpa egen bil efter det här. En bil kostar ca 35 ED om dagen att hyra. Taxin kan de annars ta över om de lyckas jaga bort rånarna.

PÅ HOTELLET

Rollpersonerna får välja vilken sorts rum de vill ha (det finns fembäddarsrum också). Varje rollperson betalar fullt pris enligt den standard han vill ha.

Priser	Standard	Lyx
Blåhimmel hotell	20-30	50-200
Falling Nightstar	50-150	150-300
El Capitan	5-50	

HÄNDELSER & LEDTRÅDAR

Rollpersonerna kommer säkert att vara nyfikna på gästerna och vill driva omkring bland dem för att få ledtrådar. Här nedan beskrivs vad som kan ske då.

BLÅHIMMEL HOTELL/FALLING NIGHTSTAR

Severina Avelance

Bland många andra finns det en gäst som väcker särskild uppmärksamhet vid casinoborden i de delar som är avsedda för de rikare gästerna. Hennes namn är Severina Avelance och hon lyser upp tillvaron med sin bländande skönhet och utstrålning. Hon är helt klart den mest tilltalande personen här omkring.

Hon är van vid att bli uppvaktad och trivs med det, så länge uppvaktaren kan hålla henne road, bjuder på drinkar och spelar i casinot. Hon går aldrig längre än så, dvs hon låter sig inte bli förförd, även om hon gärna spelar förförisk.

Rollpersonerna kan väcka hennes intresse genom intressant babbel eller genom att satsa mycket pengar. Observera att rollpersonerna inte har den blekaste aning om hur casinot fungerar och aldrig kommer att vinna några pengar, hur mycket de än satsar. Du kan slå lite dolda tärningsslag så att de tror att de vinner. Varannan eller var tredje gång vinner Severina stora vinster och satsar mellan 500 och 2000 ED varje gång, vilket är en av orsakerna till att hon väcker uppmärksamhet.

Om rollpersonerna är aktiva i sitt uppvaktande och slösar en del pengar (i form av drinkar som kostar mellan 10 och 50 ED) stannar hon gärna i deras sällskap tills hon får lust att sova senare på natten. Om någon öppet försöker förföra henne kan hon avslöja att hon redan har en man vid namn **Antony Horrock** som hon snart ska gifta sig med så fort han har avslutat några affärer. Hon har ingen lust att prata mer om honom. Än så länge vet varken hon eller rollpersonerna om att det är Antony som leder mytainproduktionen. Både hon och han kommer från välbeställda familjer i distrikt F40PH. Varför hon inte vill prata om Antony beror på att hon inte är helt säker på att hon verkligen vill gifta sig. Det ligger för mycket ekonomiska intressen bakom. Severina är en romantiker medan Antony inte är det. Hans intressen är antagligen bara ekonomiska och har ingenting med kärlek att göra. Det kan hon avslöja om rollpersonerna vinner hennes förtroende.

Övriga gäster

Här finns allt möjligt folk som brukar kunna återfinnas på nattklubbar. Upplysningar om droger kan rollpersonerna få av somliga gäster. Personalen blir sura om de tillfrågas och är de mycket oförsiktiga skickar de MetroPol på dem (se Fummel nedan). Rollpersonerna måste lyckas med Övertyga för att få information:

Perfekt och lyckat: Gästen hänvisar dem till gatan eller till El Capitan.

Misslyckat: Gästen säger att han minsann inte håller på med sådana dumheter.

Fummel: Gästen ber rollpersonerna vänta en stund, så ska han fixa droger åt dem. Tjugo minuter senare kommer fyra civilklädda poliser fram, visar sina brickor och ber rollpersonerna följa med till stationen.

EL CAPITAN

På El Capitan kommer rollpersonerna att upptäcka många knarkare, och talar de med någon påverkad stackare kan de få en flummig bekännelse att han har tagit mytain och har fått tag på det här på El Capitan, men vet inte av vem.

Om rollpersonerna låtsas vara desperata knarkare som vill köpa mytain kommer de snart att hänvisas till El Capitans ägare.

Ägaren **Kevin Goblinhead** kommer inte att avslöja något, så länge rollpersonerna inte hotar med razzia, stängning eller våld. Då kan kan förtälja följande av värde:*"Mytain säljs av en viss storlangare som kallar sig Devo. Jag vet när han kommer nästa gång, hans besök är oregelbundna, kanske en gång i veckan. Första gången han var här var för en månad sen. Han lär vara anträffbar på Falling Nightstar."*

JACRIP

Jacrip informeras om rollpersonerna besök om Kevin tvingats till att avslöja ovanstående. Jacrip uppsöker inom kort rollpersonerna... Se avsnittet om Jacrips Anti-RP-styrkor.

METROPOL

Polisen har inte mycket att komma med, men de har två fall av mytainmissbrukare i cellerna. De heter Ian och Lloyd. Ian har handlat mytain av en langare på gatan och kommer inte ihåg någonting, medan Lloyd har skaffat sitt på El Capitan av någon söt flicka han tillbringade natten med där.

LEDTRÅDAR PÅ GATAN

På Mervyn Peakes gator kan rollpersonerna hämta en del information om området och få ledtrådar. Vidare kan de träffa på en del småhandlare som de kan gripa om de vill.

Gatorna är fulla av liv och rörelse på kvällarna. Taxi och bilar glider långsamt förbi, några kör chickenrace, somliga sysslar med andra olaglighet. Folk driver omkring mellan danshaken, pubarna, bankomaterna, mm. MetroPol-patruller gör någon liten ansträngning för att förhindra bråk, rån, prostitution och en del drogförsäljning.

Om rollpersonerna frågar sig för kan de få reda på det mesta om Mervyn Peake. Här nedan finns händelser som du kan låta rollpersonerna råka ut för, och olika resultat de kan få av sina undersökningar på gatan:

- En påverkad missbrukare kan berätta att det säljs droger på stationen. Detta är inte sant. Han bär en stilett men inga droger och kan gripas för olaga vapeninnehav.
- En prostituerad kan avslöja (mot 10-20 ED i ersättning) att det säljs droger på El Capitan.
- Fyra unga skateboardåkande drullar krockar med en av rollpersonerna (försöker använda sin Fingerfärdighet CL 70% att muddra den olycksdrabbade på värdesaker). De lämnar tillbaka sakerna om de upptäcks. Är för unga för att straffas.
- Rollpersonerna upptäcker drogförsäljning vid ett gathörn. Langaren Joe kan gripas men han säger att han kan avslöja sin källa om han släpps. Om det sker omedelbart ljuger han och säger att han jobbar för Gillers på Six Flat.
- Andra "undergroundtyper" kan berätta att de provat mytain. De har då fått tag på det av rippare eller på El Capitan.
- Vanligt folk på gatan kan hänvisa rollpersonerna till MetroPol eller till privatdetektiven Favon Decker för mer information. Själva vet de ingenting, de är bara ute för att roa sig.

GILLERS

Gillers har några medlemmar som har testat mytain. Gil själv är mycket sur över detta. Han vill att hans gäng inte ska gå på tunga droger och när Gil är arg är det inte många som vågar trotsa honom. De anklagar Jacrip för mytainförsäljningen.

Medlemmar från Gillers kan rollpersonerna träffa nästan var som helst, men vill man vara säker på att hitta dem går man till Six Flat. Det är bara 20% chans att rollpersonerna möter Gil på Six Flat, normalt håller han sig undan.

Om rollpersonerna befinner sig på underliga ställen som tak och liknande är det en chans på sex varje halvtimme att de träffar på 1T6 Gillers som antingen förflyttar sig via taket eller har upprättat en tillfällig bostad där.

Gillers gäng har inget med mytainet att göra, och vill heller inte ha något att göra med rollpersonerna.

Vid ett möte på taken med Gillers kommer rollpersonerna att överfallas och rånas, om de inte lyckas prata sig ut genom att hitta på en bra förklaring till varför de är där, eller pratar med dem om något intressant. Gillers tycker inte om besökare och är misstänksamma mot alla. De har många fiender.

FAVON DECKER

Favon känner till den nya drogen men jobbar för fullt med ett svårt mordfall. Han anser sig mycket upptagen och vill inte lämna sin uppgift på några villkor.

BAR RENATZES

Renatzes har aldrig hör talas om mytain men kan tänkas låta sig övertalas att köpa in det om rollpersonerna låtsas vara langare. Renatzes känner inte igen rollpersonerna och låtsas till en början inte om att det redan finns droger att köpa hos honom. Om rollpersonerna är aktiva och spelar bra kan han erbjuda dem det vanliga sortimentet av mindra tunga droger.

Rollpersonerna kan anmäla honom för MetroPol. ADAP erhåller i så fall en mindre belöning för detta.

DEVO-SPÅRET

Devo är den person rollpersonerna snart kommer att jaga, eftersom han är den enda kända mytain-langaren. Han bor ensam i en standardlägenhet i området. Han har bott där under tre månader under det falska namnet Addor Lantz. Han jobbar direkt under Antony och sprider mytain till Jacrip som säljer det vidare på gatan. Han säljer också till Kevin på El Capitan, och det blir Kevin som förråder Devo, som i sin tur kommer att förråda Antony och därmed hela knarksyndikatet. Om rollpersonerna handlar rätt, vill säga.

MÖTE MED DEVO

När rollpersonerna vet att de letar efter Devo och att han borde finnas på Falling Nightstar kommer de att hitta honom om de mutar portvakten med 50 ED. Han pekar ut honom vid ett bord i ett av nattklubbens många rökiga hörn där han sitter tillsammans med flera kostymklädda skummisar (fyra rippare och Jacson, det finns åtta rippare till i lokalen som livvakter).

Det bästa rollpersonerna kan göra nu är att göra en drogaffär med Devo. De måste övertyga honom om att de är stora droghandlare. För att få honom intresserad krävs att rollpersonerna låtsas att de tänker sälja i andra stadsdelar, eller att de har någon privat klubb och att de vill kunna sälja mytain. Säljer i den här stadsdelen gör Devo själv och han väljer sina langare, men att få sprida mytainet vidare är han mycket intresserad av.

Låt rollpersonerna kämpa med att låta trovärdiga, och spela Devo som en försiktig och misstänksam man. De bör själva lista ut att de måste ta Devo på bar gärning med mytain på sig, så deras bästa utväg är att göra en affär med honom. Detta bör spelarna uppmanas till om de inte kommer på det själva.

Efter en svettig konversation med Devo går han med på att sälja ett parti mytain till dem (på plats 15 på kartan) klockan 02:00 följande natt.

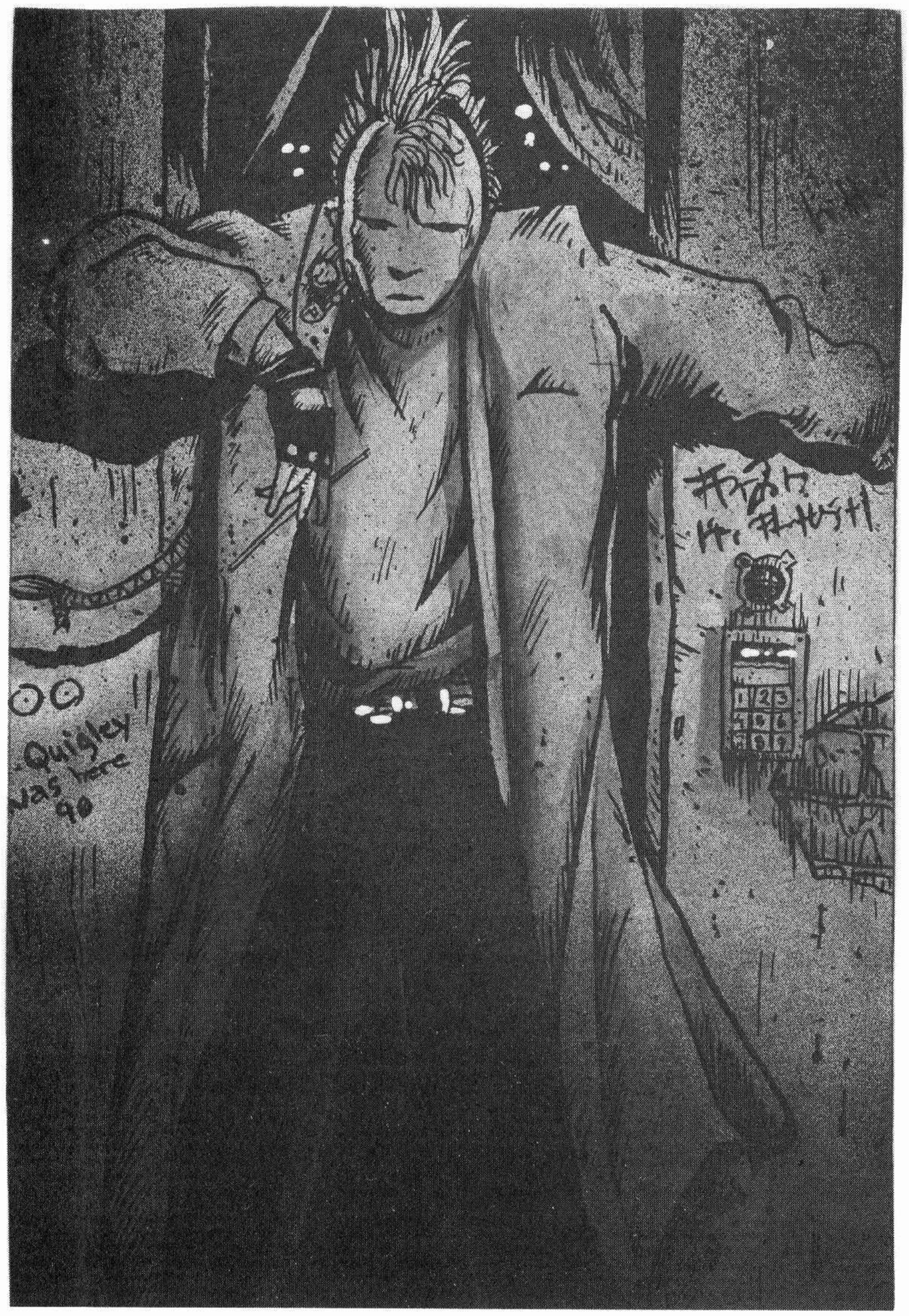
Det blir ännu svårare för rollpersonerna att övertyga honom om att de inte tänker handla av honom om han inte är där personligen, men låt dem lyckas med det också.

Devo går aldrig omkring med mytain på sig, så rollpersonerna kan inte gripa honom när de träffar honom.

NOT: Att spela in samtalet gäller som fällande bevis och han kan gripas redan här, men då står tolv rippare i vägen... Man kan gripa honom när han lämnar baren då han följs åt av endast tre rippare. I så fall behöver rollpersonerna inte göra någon låtsasaffär med honom.

KÖPA MYTAIN

Rollpersonerna anländer först till platsen, för Devo kommer inte dit förrän klockan 02:22. Han kommer i en vanlig, mörkgrå personbil med rökfärgat glas och vit skinnklädsel, överlagd med skyddsplast utifall att... Med sig



har han tre personer från Jacrip beväpnade med knivar. Själv har han sin uzi med sig. Redan vid 01:00 posterade han ut två prickskyttar (samma värden som Antonys MERCs). De är gömda hundratio meter över gatan, på luftbaneröret som går tvärs igenom husen bredvid och över mötesplatsen. (De är utrustade med gevär Mk V, med kikarsikte, lasersikte och ljuddämpare. De har annars samma värden som Antonys övriga inhyrda MERCs, men med Gevär CL 65%.

Vara: Devo kan sälja upp till fem hekto C60 mytain i tablettform till ett pris av 500 ED/hekto. Det är en rätt stor sändning, då en tablett normalt inehåller två gram rent Mytain och räcker i åtskilliga timmar.

Flykt: Om något visar sig gå snett flyr Devo och prickskyttarna börjar skjuta mot rollpersonerna (det krävs att en rollperson lyckas med Iakttagelseförmåga med halverad CL för att upptäcka prickskyttarnas position). Prickskyttarna flyr vid behov via det östra huset och klättrar nedför den nordvästra väggens brandstege och fortsätter sedan flykten via en hissnande klättring genom schakt T21 för att nå stadsdelen under. Ripparna kommer att försvara Devo.

ATT SKUGGA DEVO

Innan rollpersonerna har gjort någon affär med Devo kommer de aldrig att lyckas skugga honom. Första gången försvinner han in i köpkomplexet för att köpa en diamantbesatt axelborste, och kommer att vara spårlöst försvunnen där (om rollpersonerna följer honom nattetid går han till Holly Visions där han försvinner lika spårlöst).

Om rollpersonerna är fanatiska och letar efter honom efter det att han försvunnit kan du låta dem hitta honom, men då kommer han också upptäcka rollpersonerna. *"Jaså, är ni också här?"* Det kan bli ganska pinsamt för rollpersonerna. Fortsätter de att skugga honom (eller gör det vid ett annat tillfälle) råkar de ut för ett möte med Jacrips anti RP-styrka. Se nedan.

OSAMS MED DEVO

Om rollpersonerna lyckas komma i bråk med Devo (kanske genom att hoppa på honom vid första mötet och visitera eller gripa honom) uppsöks de följande morgon av en MERC utskickad av Antony för att döda dem. Han lägger mytain i deras frukostdryck på hotellet. Dosen är stark, styrka 18, och det kan leda till döden. Se beskrivningen av drogen.

Misslyckas detta smyger en MERC in följande natt genom deras fönster. Först kastar han in en sömngranat (STY 20), sedan använder han sin H&K P7 automatpistol (2T6+1 i skada, 18 skott, CL 70%) med ljuddämpare för att slutföra sitt jobb. Misslyckas även detta skickar Devo Jacrip efter rollpersonerna.

Under tiden ligger Devo lågt och visar sig inte ens på Falling Nightstar.

Överlever rollpersonerna även Jacrips attack tar Devo personligen itu med dem tillsammans med fem MERC. De anfaller rollpersonerna i en gränd någon lämplig natt. Devo kommer att vara lockbete genom att visa sig och låta sig skuggas eller jagas in i gränden där hans mannar väntar. Devo kommer inte att ge upp.

FÖRHÖR MED DEVO

När Devo väl har avslöjats och gripits kan han förhöras av rollpersonerna eller av MetroPol. Om konkreta bevis finns (eller om han pumpas full av sanningsdroger) avslöjar han Antony som syndikatets ledare, och berättar allt om fabriken och var den ligger. Han vet inte mer om Antony än att han är anträffbar i fabriken och hur han ser ut, och ungefär hur många MERCs (mindre än ett dussin) och arbetare (ytterligare ett dussin) som finns där.

SAMTAL MED SEVERINA

Om rollpersonerna bekantade sig med Severina tidigare i äventyret känner de säkert igen namnet Antony, och ger sig av till den plats de träffade henne för att få reda på mer om honom. Tyvärr kommer rollpersonerna för sent. Severina checkade ut och försvann någon timme innan rollpersonerna anländer. *"Hennes man var visst och hämtade henne"*, kan personalen berätta. Genom dem kan de få en beskrivning av Antonys utseende. Ingen vet att Severina och Antony för närvarande finns i fabriken, och kommer att vara där tills rollpersonerna kommer dit för att förstöra den. Antony ville avslöja för Severina vad han höll på med, annars skulle de inte kunna leva ihop, tyckte han. När Severina fått det klart för sig började hon verkligen hata honom och hon var inte smartare än att hon direkt visade det. Antony vill inte göra sig av med henne pga av de ekonomiska intressen som ligger bakom hans motiv till giftermålet, så han har låst in henne i sin fabrik tills dess att han vet vilka åtgärder han ska vidta för att få henne på bättre tankar. Förhoppningsvis lyckas rollpersonerna befria henne innan de av misstag råkar ha ihjäl henne.

C60 MYTAIN-FABRIKEN

Fabriken ligger på plats **16** på kartan. Byggnaden har varit en gammal parfymfabrik och lämpar sig utmärkt till mytainframställning. Den är en av de många byggnader som ägs av UniCybCom. Antony, som egentligen är anställd på företaget, har tilldelats den som forskningslaboratorium.

Området omges av låga bostads- och distributionsbyggnader(höjd anges på översiktskartan). Fabriken är ganska liten, bara 13 m hög, och är byggd med västra ytterväggen bredvid en bit av en gammal mur som är tio meter hög.

Ingångar. Det finns tre ingångar: En dörr på nordsidan och en större port på östra sidan. Från den tio meter höga muren (finns en stege i närheten av dörren i nordväggen) kan man ta sig in genom en dörr som leder in till byggnadens översta våning. Det finns **inga fönster** eller större ventilationssystem man kan ta sig in genom.

Väggarna är av betong och både de yttre och de inre är täckta av tunn plåt. Allt som allt är väggarna två decimeter tjocka.

Dörrarna består av 5 cm tjock plåt och tål 25 KP. Stora porten går bara att öppna från insidan. De andra ytterdörrarna är låsta. Dörrarna inne i byggnaden är olåsta, om inget annat anges.

PLATSBESKRIVNINGAR

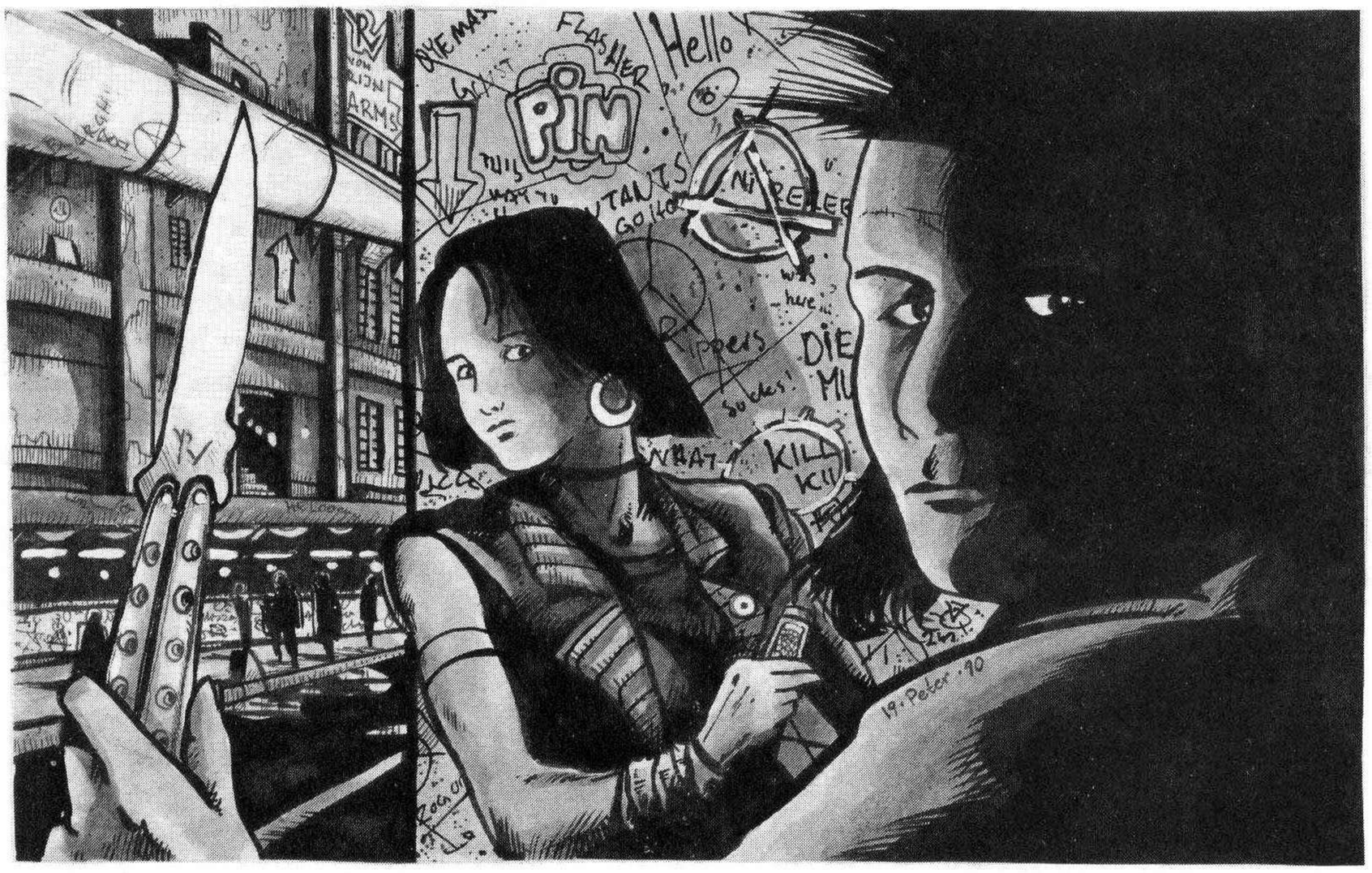
Se till att spelarna får information om hur det ser ut i salen **innan** de börjar handla. Den kursiva texten är sådant rollpersonerna lägger märke till direkt de kommer in. Denna kan läsas upp direkt.

Skissa även upp salens form och markera var synliga SLP befinner sig och var all viktig inredning finns. Glöm inte att påpeka var alla synliga utgångar finns.

Alla platsbeskrivningar gäller under normal verksamhet då allt är lugnt i fabriken. Om strid bryter ut får du spela alla SLP enligt sunt förnuft, se Fiendens taktik nedan. Ignorera platsbeskrivningen om det står att folk arbetar om strid pågår eller har pågått. Folk flyttar faktiskt på sig och agerar på en mängd olika sätt när det uppstår skottlossning omkring dem!

1. STORA SALEN

"Salen är rektangelformad (12x8m). *Det är högt till tak och salen är upplyst*



av flera lågt hängande lysrör. Insidan av väggarna täcks av rör och ledningar. Förutom en massa bråte består inredningen av tunnor, kartonger, säckar, stolar, lastpallar, mm. Några stora arbetsbord står efter salens väggar. En hiss (Hiss H1) *leder upp genom ett fyrkantigt hål i taket* (slå 1T3 för att avgöra vilken våning hissplattan står på nu). *Trappor och stegar av stål leder till en gallerbrygga som följer salens väggar 5 meter över betonggolvet och 2,5 meter från taket. På bryggorna patrullerar två beväpnade män. Ingången ligger i höjd med gallerbryggan och man inser snart att våningen nedanför tidigare varit en källarvåning. Dörrar som bara kan nås via gallerbryggan finns på södra respektive norra väggen.*

Vid borden är några arbetare (4 st) *upptagna med att tillverka något med hjälp av provrör, flaskor, brännare, kemikalier och annan kemisk och medicinsk utrustning* (här tillverkas mytainet). *På ett annat bord finns lite grövre maskiner* (här pressas mytainpulver till tabletter). *Varorna paketeras på ett annat bord."*

Iakttagelseförmåga: Till vänster om dörren rollpersonerna kommer in genom finns en kraftig strömbrytare. Sladdarna leder uppenbarligen till lamporna. Drar man i spaken slocknar ljuset. Hiss H1 stannar och det blir ett väldigt liv på alla därinne.

SLP: Fyra arbetare, två MERC på bryggan, och en MERC posterad vid ytterdörren.

2. GARAGE

"I det avlånga rummet (12 x 4m) *står en lastbil modell MT-1006 med släp. Efter södra långsidan finns en meterhög lastkaj. Två man är upptagna med att lasta paket* (med mytain och bråte som ska fraktas bort)."

Iakttagelseförmåga: Lastkajen är höj- och sänkbar och sköts med en liten instrumentpanel på kajen. En strömbrytare för ljuset finns vid sidan om den lilla dörr som leder till sal 1. Stora garageporten öppnas med en knapp vid sidan om porten.

SLP: Två arbetare vid lastkajen.

3 VAKTRUM

"En MERC finns i rummet. Något annat än han, två dörrar och en stol finns inte här inne."

Dörren till rum 4 är låst och öppnas med en nyckel som vakten har gömt på sig. Han släpper inte in någon på order från Antony.

SLP: En MERC.

4. LABORATORIUM

"Två personer i vita rockar ägnar sig åt kemiska experiment i det här rummet, vars väggar omges av bord överlastade med experimentutrustning och datorer."

I datorerna finns formler för olika droger samt för mytainet. Detta kan vara värdefullt i rättegången mot Antony och hans underhuggare. Det krävs ett lyckat slag för Datorkunskap för att informationen ska vara intakt då den matas ut (en säkerhetsspärr).

SLP: Två arbetare.

5. KONTOR

"I rummet finns ett skrivbord, en dator, ett säkerhetsskåp och en tillfälligt uppriggad säng. En man sitter vid skrivbordet och arbetar med datorn."

Sängen står här för att Severina tills vidare är inlåst i sovrummet (6). I datorn finns information om knarksyndikatet, personregister över de anställda, administration, mm. Alltsammans är otvivelaktiga bevis mot Antony och hans anhängare. Det krävs ett lyckat slag för färdigheten Datorkunskap för att informationen ska kunna hämtas av en utomstående utan att den raderas (en säkerhetskod). Om Antony tvingas plocka fram datan själv kommer han med flit att radera allting. I säkerhetsskåpet finns en mängd administrativa papper som inte är lika värdefulla som informationen i datorn.

SLP: Antony.

6. SOVRUM

Dörren in hit är låst, och Antony har nyckeln. Rummet bevakas av en MERC.

"Rummet innehåller ett par plåtskåp (med kläder och personliga tillhörigheter) och en bred säng, en stol och ett bord. Det är torftigt inrett och det syns att det är ett rum i en gammal fabrik. I rummet finns en ung kvinna, rädd och trött men ni känner igen henne. Det är Severina!"

Severina blev inlåst då Antony avslöjade vad han egentligen sysslar med. Severina accepterade inte hans hemska verksamhet och hon förblir här tills Antony har listat ut hur han ska få henne på bättre tankar, eller att rollpersonerna befriar henne. Hon vill inte slåss utan vill bara lämna fabriken så fort som möjligt, men någon bör nog hjälpa henne. Att släppa ut henne på egen hand under pågående strid medför att hon blir skjuten och dör. Hon kan bli ett bra vittne mot Antony.

SLP: Severina inne i rummet, en MERC utanför.

7A-C. LOGEMENT

"I det fyrkantiga rummet finns fyra sängar inklämda. Sängkläderna är tillstökade och rummet har inte städats på bra länge. Skräp, matrester, tomma flaskor och burkar, kläder, mm ligger omkringspritt på golvet."

SLP: Slå 1T3: 1. En MERC; 2. En arbetare och en MERC; 3. Två arbetare.

8. ALLRUM

"Mitt i rummet finns ett biljardbord som uppenbarligen används till både spel och som matbord. Cigarrettröken ligger tät, skränig musik spelas och några figurer spelar biljard."

SLP: Två arbetare och tre MERC.

9. KÖK

"I köket håller en man på att laga till dagens mat."

SLP: En arbetare

FIENDENS TAKTIK

- **Bevakningen** sköts av inhyrda MERC (9 st) och beväpnade arbetare (13 st) som dels är posterade i byggnaden och dels patrullerar oregelbundet utanför.
- Då de **patrullerar** utanför bär de sina vapen dolda under långa rockar för att minska misstänksamheten. De patrullerer tre gånger om dagen.
- Dröjer det **mer än ett dygn tills rollpersonerna anfaller** fabriken efter det att Devo gripits skärps bevakningen genom att det alltid finns en man som patrullerar på utsidan och en utkik på taket.
- Två MERC patrullerar alltid på **gallerbryggan** i stora salen (1) för att se till att arbetarna inte snattar mytain.
- **Antony** lämnar inte fabriken sedan Devo arresterats. Inget mytain smugglas ut ur fabriken utan lastas på lastbilen i garaget. Samtliga MERC bor i fabriken och arbetarna sover på platsen och arbetar i skift. Om det blir stridigheter försöker Antony fly. I första hand tänker han på sin egen säkerhet men vill åt lastbilen med mytain som står i garaget (2) och försöker fly med den. Då följs han åt av någon MERC eller arbetare som täcker hans flykt. Han försöker fly via hiss H2 eller genom den mest lämpade utgången.
- **Personal**. Det finns 9 MERC och

13 arbetare, varav de som vilar är stridsberedda efter 6 SR. Håll reda på alla SLP så att du vet hur många som fångas, flyr eller slås ut.

- Folk i fabriken försöker delta i striden så fort den bryter ut. Kom ihåg att alla anställda känner igen varandra och vet vilka som är inkräktare och därmed vilka de ska skjuta på.
- Samtliga MERC strider i stort sett till sista man. Arbetarna slåss tills de förlorat halva sin KP eller mer än hälften av dem är bekämpade. Då försöker de fly.
- **Stridstaktik**. MERC-styrkan är inte dum och vet att rollpersonerna kan vara fler. Därför är de försiktiga och försöker försvara ingångarna samtidigt som ett par av dem försöker tvinga inkräktarna tillbaka med tung moteld. De försöker hålla sig till gallerbryggan, men förlorar de ställningarna i sal 1 förflyttar de sig till övre byggnaden och försvarar sig genom hissöppningen (H1) i taket från våning 2, samt bevakar dörren ut på muren i rum 8.

BILJAKT

Om Antony lyckas fly kommer han troligtvis att åka med lastbilen. Rollpersonerna bör ha en bil tillgänglig för att kunna följa efter honom. Slå för färdigheten Markfordon för att se vem som knappar in avståndet eller ökar, fummel medför krock. Skadorna i full fart kan vara mellan 4-8T6. Avgör det enligt sunt förnuft.

Om Antony inte lyckas fly med lastbilen kan du låta någon annan göra det för att du ska få spela biljakten.

Om rollpersonerna inte har tillgång till en bil kan de snabbt få tag på en taxi eller använda en MetroPol-bil utanför byggnaden.

ATTACK-PLANERING

Rollpersonerna får själva planera attacken mot fabriken, eller hur de nu går till väga för att ta fast skurkarna och sätta stopp för knarksyndikatet. Med ovanstående riktlinjer ska det nog inte medföra några större problem för dig att leda äventyret under de vilda striderna. Använd ditt sunda förnuft och improvisera där informationen inte är heltäckande.

ATT BLANDA IN METROPOL

MetroPol kan i viss mån hjälpa till, men deras försiktighet och det faktum att fabriken egentligen ägs av UniCybCom hindrar dem på många punkter.

- De kan finnas i beredskap utanför fabriken för att omhänderta de som grips av rollpersonerna eller flyr ut. De anser sig inte ha några befogenheter att angripa fabriken.
- De kan medverka i anfallet om bevis som är starkare än Devos vittnesbörd läggs fram, och klargör att det verkligen är där mytainet tillverkas. Giltiga bevis kan vara: videofilmning av verksamheten i sal 1 eller data från någon av datorerna. I sådana fall avvarar MetroPol fem typiska och en specialutbildad MetroPol för uppdraget (se sid 45 och 46 i Sinkadus 24).

APPENDIX

SPELARNA & METROPOL

MetroPol har inget emot att hjälpa rollpersonerna eftersom de betraktar ADAP som en mycket bra organisation, men de anser sig hindrade att hjälpa till fullt ut då de är medvetna om att starka organisationer brukar ligga bakom omfattande droghandel. De kan ge rollpersonerna vapenlicens av typen B1, med licens att döda. Området är hela Mervyn Peake Street. De får var sitt svart passerkort med röd rand, men deras tjänst är hemlig (det finns inget som kan spåra dem till ADAP på passerkorten.) Passerkort och licenser är giltiga under en vecka,
vilket är gott om tid.

MetroPol ger rollpersonerna fria händer. ADAP får själv ansvara för vad de företar sig och på så vis slipper MetroPol ta på sig någon skuld och skaffa sig fiender i området. Men rollpersonerna är skyldiga att hålla sig till distriktets lagar och rapportera alla brott till MetroPol, som kan ta hand om de brottslingar och även smålangare som rollpersonerna kommer på.

MetroPol vill ha eventuella fångar paketerade och färdiga för arresten med starka och vattentäta bevis för att ta emot dem.

Även om rollpersonerna upptäcker fabriken och har bevis mot Antony och Devo kommer MetroPol inte att kunna genomföra gripandet på grund av ett särskilt övervägande skäl. I MetroPols register (kan rollpersonerna kolla upp om de känner till Antonys namn) finns Antony registrerad som en viktig person inom Yggdrasilkorp. Han har nämligen vitt passerkort och är chef för UniKem, ett stort kemiföretag som sysslar med läkemedel, och skulle MetroPol sätta sig upp mot honom, ja, då skulle hela det mäktiga Yggdrasilkorp vända sig emot det lilla ynkliga MetroPol-kontoret med sin polischef som inte är särskilt inflytesrik.

Yggdrasilkorp bryr sig inte om Antonys verksamhet om de skulle bli informerade om den av rollpersonerna, utan anklagar dem för förtal.

Om rollpersonerna kommer i bråk eller stridigheter på platser som inte är alltför skumma och obefolkade kommer patrullerande MetroPol att dyka upp efter 1T6+5 SR och undra vad som är på gång.

Rollpersoner som verkligen missköter sig utvisas från Mervyn Peake Street och skickas tillbaka till ADAP och avskrivs från uppdraget.

JACRIPS ANTI STYRKOR

Jacrip tycker att Devo är en sympatisk ung herre. Det beror på att Devo betalar Jacson 10.000 ED i månaden för att få beskydd under sin verksamhet som storlangare. Om han behöver hjälp ställer Jacrip upp.

Så fort rollpersonerna motarbetar mytainlangaren eller andra inblandade får de påhälsning av ett gäng rippare. Första gången kommer det inte att vara så farligt, bara en varning — andra gången blir det värre...

I äventyret hänvisas det ibland till Jacrips antirollpersonsstyrkor, då dröjer det 1T3 timmar innan de får en påhälsning...

Första gången. *"Ett gäng om tio rippare (kostym, solglasögon, hatt) dyker upp och går hotfullt fram mot er. De ser elaka ut och deras utfällda stilettblad glimmar otäckt."*

De uppträder tufft och ber rollpersonerna lämna Mervyn Peake snarast, innan en olycka händer. Det finns personer som inte uppfattar rollpersonerna som önskvärda.

Ripparna lämnar sedan rollpersonerna, men kommer att försvara sig om de blir attackerade.

Andra gången. *"Plötsligt frigör sig flera figurer ur skuggorna. Vassa knivblad blixtar till och hugger dödligt mot er. 'Vi varnade er!' skrockar en hes röst."*

Sju rippare överfaller rollpersonerna och ställer till med så mycket skada de kan innan de lika snabbt som de kom lämnar slagsmålet. De går inte in för att döda rollpersonerna men gör det om det är möjligt.

De ger sig av efter 10 SR.

När rollpersonerna återvänder till sitt hotell är det vandaliserat och alla värdesaker är stulna. På spegeln står skrivet med blod: *"Sista varningen. Stick! Ho, Ho!"*

Tredje gången, osv... Tio rippare anfaller rollpersonerna och försöker döda dem, men försvinner efter 15 SR för att MetroPol inte ska hinna komma.

Om ripparna besegras någon gång kommer fem rippare att avdelas för att skugga rollpersonerna som också kommer att känna sig iakttagna, se en skugga försvinna, höra steg, kniv-blad som slipas någonstans i mörkret... Så fort en eller två rollpersoner uppträder ensamma kommer tre rippare att dyka upp runt omkring dem med dragna knivar och elaka flin. En svart Dodger CitCar Automatic (fyrdörrars) svänger runt hörnet, sliter med sig rollpersonerna (STY 20 mot rollpersonens STO). Fordonet, med fem rippare i, tar de tillfångatagna till schakt T21, och när de i hög fart åker förbi kastar de dem över kanten. Ett räddningskast med SMIx3 får göras. Misslyckas det är rollpersonen död.

Om de skuggas. Rippare låter sig inte skuggas ostraffat. Om ripparen upptäcker sina förföljare leder han in dem i ett bakhåll... Ett nytt möte uppstår.

Tillfångatagna rippare som förhörs vet ingenting. De får betalt för att göra vad de blir tillsagda. Rippare som är Devos livvakter vet heller inte mer än att de bara ska skydda honom, ingenting annat. Ripparna vet inte var varken Devo eller Jacson bor. Det är de som tar kontakt med ripparna, ripparna tar inte kontakt med sina ledare.

C60 MYTAIN

Som det beskrivs i bakgrundsinformationen är C60 Mytain en mycket farlig drog. Här nedan följer dess spel-tekniska data:

- En normal tablett har styrka 5 (aktiv) och innehåller två gram rent mytain. Styrkan ökar för varje tablett som tas samtidigt (dvs två tabletter ger styrka 10, tre styrka 15, osv).
- När den intas (sväljes) görs ett slag på motståndstabellen mot missbrukarens MST (motstånd) för att se hur drogen påverkar honom. Ruset håller i 1T4 timmar + antalet tagna tabletter.
- Om drogen påverkar missbrukaren **perfekt** enligt slaget på motståndstabellen leder det till omedelbar död. Hjärta och lungor förlamas genom skador på det centrala nervsystemet.

- Om tärningsslaget är **lägre** än värdet i tabellen råkar personen ut för ett rus som medför att personen blir mycket aktiv (+10% på alla SMI-baserade färdigheter) och alert (+20% på iakttagelseförmåga), men kraftiga hallucinationer hindrar missbrukaren att agera som en normal person. Beteendet är mycket individuellt, men om en rollperson råkar ut för ett rus kan SL spela rollpersonen som en idiot. Rollpersonen kan slå under sin MSTx5 med 1T100 för att slippa göra något riktigt idiotiskt (som att begå självmord, till exempel).
- Om tärningsvärdet blir **högre** drabbas missbrukaren av ett rus som gör honom flummig men det stimulerar hans känslor och allt känns härligt, underbart och fint.
- **Fummel** leder till att drogen inte påverkar missbrukaren.
- Alla måste lyckas slå under sin egen MSTx5 med 1T100 eller drabbas av spasmiska anfall under hela den tid drogen verkar, fummel här leder till hjärtstillestånd och död.
- När drogen verkar måste personen slå under sin MSTx2 – senaste dosens sammanlagda styrka för att slippa bli beroende och känna sig tvungen till att få mer mytain. Om han inte får det drabbas missbrukaren av våldsamma abstinensbesvär efter ett halvt dygn, och efter ett dygn är han desperat!

SLP

Hur olika SLP agerar beskrivs i äventyret på den plats där de uppträder. Nedan beskrivs bara deras utseende och övriga data.

SEVERINA

Severina, 22, är en romatisk och vacker ung kvinna som klär sig i dyra kläder och smycken. Hon är mycket attraktiv och uppträder världsvant. Hon förkastar inte de lägre samhällsklasserna, men hon är uppvuxen i en rik familj och har fått uppfattningen att rika personer är ärliga.

STY	9	KP	22
STO	10	SB	—
FYS	12		
SMI	13		
INT	11		
MST	10		
PER	18		

Klass: Nom
Yrke: Administration
Färdigheter: Datorkunskap 40%, Elektronik 20%, Fingerfärdighet 35%, Första hjälpen 60%, Gömma sig 25%, Iakttagelseförmåga 25%, Markfordon 40%, Rörliga manövrer 60%, Övertyga 70%, Pistol 25%, Obeväpnad strid 30% och Undvika 30%.
Utrustning: Ingen särskild.

KEVIN GOBLINHEAD

Kevin är en lång och mager mutant som åldrats i förtid. Hans kropp är ytterst klen. Som föreståndare för El Capitan uppträder han tufft och hårt, men är egentligen en rädd stackare om han verkligen blir hotad. Den gröna kavaj och de lila byxor han bär är slitna. Det spretiga, tunna och flottiga håret är färgat grönt och han bär röda kontaktlinser och sminkar sig med ljusblått puder. Han bär ett gult plommonstop på det lilla runda huvudet, och en stor plastros pryder hans kavajslag. Inomhus stapplar han omkring i badtofflor av plast. Hans kropp skulle varit orörlig om det inte var för en rörlig skena i rygg, nacke och ben, som kontrolleras av hans hjärna.

Kevin umgås mycket med sina råttor som han kan befalla med hjälp av sin mutation Djurkontroll. Han låter dem stjäla smycken, pengar, mat, droger, etc, av El Capitans gäster. Om han blir hotad kommer råttorna att försvara honom. Vid ett möte med rollpersonerna låter han råttorna kräla omkring och leta efter lösa föremål i rollpersonernas fickor (försöker ta deras ID- och ED-kort).

STY	7	KP	10
STO	8	SB	—
FYS	2		
SMI	10		
INT	14		
MST	16		
PER	14		

Klass: PSI
Yrke: Hotellföreståndare
Färdigheter: Fingerfärdighet 40%, Fixare 75%, Förfalskning 50%, Första hjälpen 30%, Gömma sig 30%, Iakttagelseförmåga 45%, Rörliga manövrer 40%, Övertyga 35%, Pistol 40%, Obeväpnad strid 30% och Undvika 25%.
Mutationer: Stopp & Djurkontroll.
Defekter: Åldras i förtid & Konflikt.
Utrustning: Laserpistol (3T6), 738 ED i kontanter i kassan och ett dussin råttor som husdjur. Råttorna har 2 KP, Fingerfärdighet 45%, Bett 40% och Undvika 35%. Om ett bett träffar, slå 1T10. Överstiger resultatet ABS förlorar den bitne 1 KP och måste motstå sjukdom styrka 13. Den rollperson som misslyckas att motstå sjukdomen blir sjuk och får –20% på alla sina färdigheter. Följande dag är han så sjuk att han inte kan göra någonting annat än vila. Sjukdomen håller i sig 1T3 dagar och leder till döden om motståndsförsöket fumlas.

DEVO DE LANKHOR

Devo är en storvuxen man med lite övervikt. Han ser inte ut som den första man väljer att ingå ett slagsmål med trots att han är bortåt fyrtio år gammal. Han har kalla ögon som inte viker undan för någon. Höknäsan och de gråsprängda polisongerna får honom att se äldre och mer erfaren ut. Han klär sig i en något för liten kostym. Utomhus har han en svart regnkappa och en riktig "gudfader-hatt", svart med vitt band, som bärs med stil och värdighet.

STY	15	KP	28
STO	15	SB+1T4	
FYS	13		
SMI	12		
INT	13		
MST	12		
PER	13		

Klass: NOM
Yrke: Kriminell
Färdigheter: Datorkunskap 35%, Fixare 75%, Första hjälpen 30%, Gömma sig 40%, Iakttagelseförmåga 65%, Markfordon 60%, Rörliga manövrer 50%, Övertyga 60%, Automatvapen 70%, Kniv 70%, Obeväpnad strid 70% och Undvika 60%.
Cybernetik: IR-öga och bepansring (6 poäng).
Utrustning: K-pist UZI (3T6–1) och tre magasin med 32 skott i varje, fyra regen i en autotabulator.

ANTONY EL HORROCK

Antony har italienska rötter. Han ser tilltalande och stilig ut, men hans mörka ögon är dominerande och nästan ondskefullt befallande. Han klär sig i en svart rock, silverfärgad skjorta, svart fluga, svart väst och svarta skor med silverkedjor. Han bär svarta läderhandskar, vit halsduk av siden och svart hatt då han vistas utomhus.

STY	12	KP	30
STO	13	SB	—
FYS	17		
SMI	10		
INT	13		
MST	18		
PER	16		

Klass: NOM
Yrke: Kriminell korpare.
Färdigheter: Datorkunskap 70%, Elektronik 50%, Fingerfärdighet 30%, Fixare 80%, Förfalskning 35%, Första hjälpen 25%, Gömma sig 40%, Iakttagelseförmåga 50%, Markfordon 60%, Rörliga manövrer 60%, Övertyga 60%, Automatvapen 70%, Obeväpnad strid 50% och Undvika 85%.
Cybernetik: IR-öga, Bepansring (6p) och Lufttub
Utrustning: 10 regen i autotabulator, nattsikte, ljuddämpare och en K-pist Ingram (3T6) med fem fulla magasin med 32 skott. Har nycklar till hela fabriken, samt till rum 6.

MERC (9 ST)

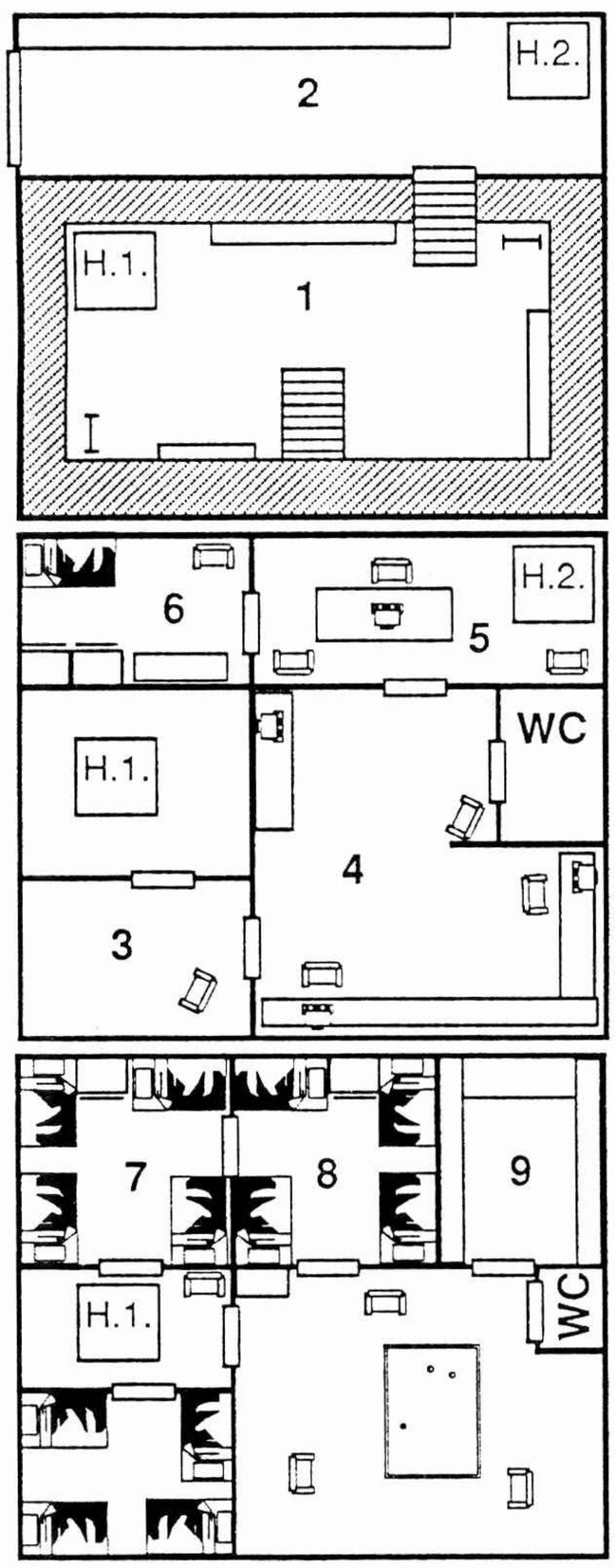
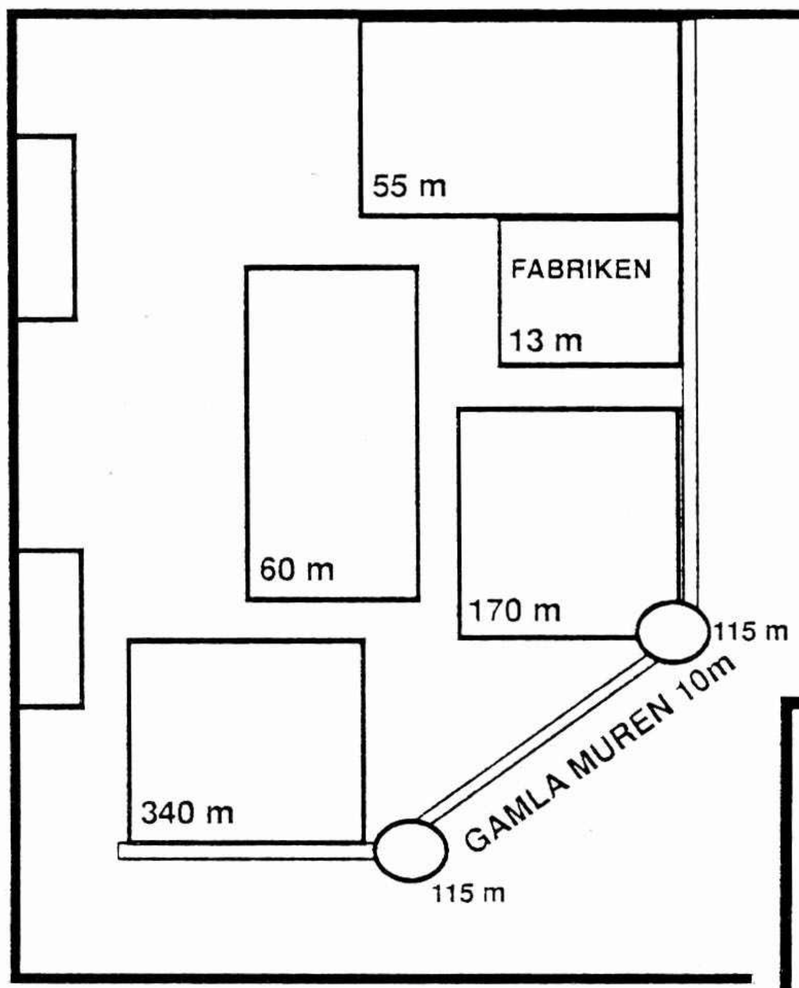
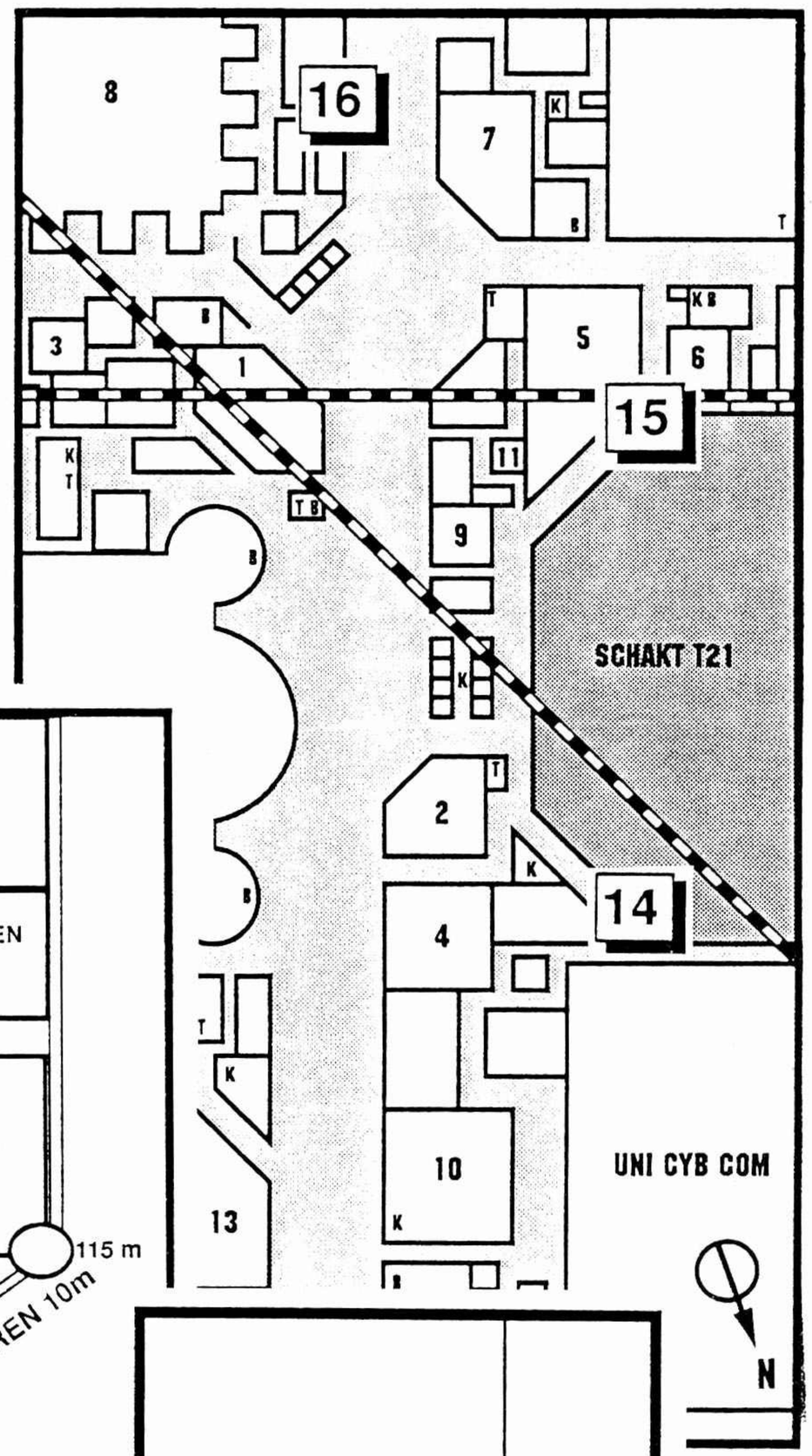
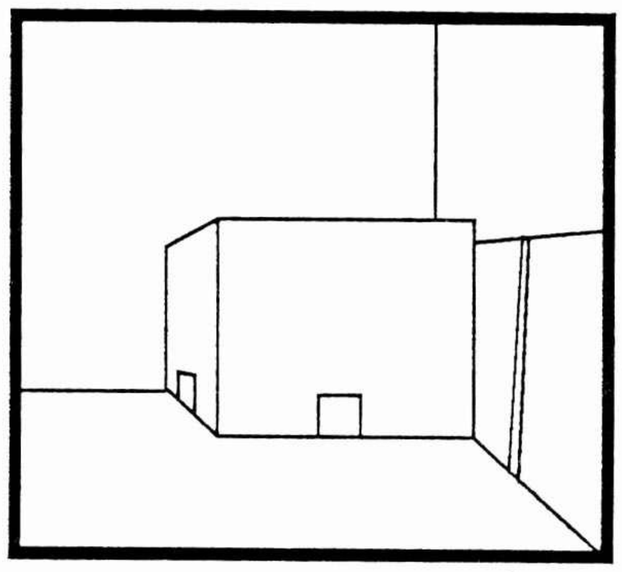
Antony har hyrt in 9 problemlösare för att upprätthålla ordningen och säkerheten i sin fabrik. De sköter säkerheten bra men står samtidigt för den mesta oordningen. De festar och har slappat till under sin tid i fabriken eftersom det inte har hänt något på mycket länge. Legoknektar vill slåss, även om just dessa inte är särskilt duktiga på det. Deras utseenden varierar men deras vapen är lika (en spelteknisk förenkling). Det finns både stora och små MERC men här nedan presenteras speltekniska data gemensamt enligt deras medelvärde. Om du vill variera dem står det dig naturligtvis helt fritt.

STY	13	KP	19
STO	10	SB	—
FYS	9		
SMI	11		
INT	10		
MST	10		
PER	10		

Klass: NOM
Yrke: MERC
Färdigheter: Första hjälpen 50%, Gömma sig 35%, Iakttagelseförmåga 50%, Markfordon 40%, Rörliga manövrer 60%, Teknik 35%, Överlevnad 40%, Automatvapen 50%, Pistol 50%, Obeväpnad strid 70% och Undvika 35%.
Utrustning: Läder/tunn kevlar abs 3p, K-pist H&K 53 (2T6+1) med fem magasin med 40 skott i varje.

ARBETARE (13 ST)

Liksom MERC varierar även arbetarna i utseenden och kunskaper, men ett medelvärde presenteras här för en typisk arbetare. Gemensamt är att de bär vita rockar och att de har fått ut var sin automatpistol för att kunna försvara sig.

STY	12	KP	19
STO	10	SB	—
FYS	9		
SMI	11		
INT	10		
MST	10		
PER	11		

Klass: Nom
Yrke: Varierar
Färdigheter: Gömma sig 40%, Iakttagelseförmåga 35%, Markfordon 40%, Rörliga manövrer 40%, Teknik/medicin 40%, Pistol 35%, Obeväpnad strid 40% och Undvika 20%.
Utrustning: Pistol Walter PPK (2T6–1), ett magasin med 7 skott.