

Sub-Metro akt 1

Syopsis Del 1:

[Teaser]: *Vattnet strålar ned och träffar hans muskulösa bröst. Efter att ha fyllt händerna och sköljt ansiktet rinner tvålen snabbt ned för halsen och vidare över nyckelbenen. Med sina grova händer smeker han över sin kropp och masserar in tvålen innan löddret sköljs bort av den strida strömmen från duschmunstycket. Med vänsterhand känner han sig försiktigt fram utmed tinningen och pillar försiktigt på sårskorpan kring den lilla metallbiten som sticker ut ur huden. Implantatet har suttit där i fyra veckor nu och snart är det dags att ta bort plast banden som håller det på plats och skyddar kanterna. Kliandet var som värst för några dagar sedan men nu har det nästan helt gått över och han längtar bara efter att få slåpå chippet.*

Han vrider om kranen och vattenstrålen falnar för att sedan helt dö av. Med en vit frotté handduk knuten strax under höftbenen kliver han ut med bara fötter på det kalla betonggolvet. Rummet är kallt och på den malätta soffan ligger en halvnaken kvinna och sover, hon har ännu inte märkt att han vaknat och lämnat henne ensam. Samtidigt som han skärskådar de röda rispor som likt linjer på ett pappersark sträcker sig över kvinnans ljusa kropp föser han sitt fuktiga hår ur ansiktet och kan känna hur vattnet letar sig ned mellan hans skulderblad och vidare ned över ryggen.

[Setting]: Individerna är kallade av Tin-tin till ett hemligt möte

[Monolog]: *Du vandrar genom det övergivna nätverket som sträcker sig under staden. En blandning av kloakpassager och tunnelbanan sträcker sig i ett ändlöst vindlande genom berggrunden. Berggrunden hänger tungt ovanför huvudet och vattnet droppar och rinner i rännilar om vart annat över den ojämna marken. Här och var passerar du förbi något trasig, omkullvält tunnelbanetåg och överallt står uppbrutna bitar av räls som skydd för hemlösa.*

På väggarna är det angivet i rebellernas kod hur man kommer till närmsta samlingsplats och snart kan du se andra som rör sig i tunnlarna, först bara någon enstaka som går framför eller bakom dig, sen blir det fler, folk ansluter från andra gånger och tillslut bildar ni en unison marsch in till perrong "44 lila".

[Setting]: Efter ID-kollen kommer du in på perrongen, det är en dubbelspårig betongplattform och på den robusta metallbron som knyter samman de båda perrongerna kan du se Draven (grand leader) omgiven av soldater med automatvapen. Det blir sakta mer och mer folk på de båda perrongerna och det övergivna spåret mellan dem fylls med den ivriga folkmassan.

[Spel]: Yolanda eller Jules möter en alv-kvinna (Esmeralda) som ger rebellerna lite substans och filosofi. (Esmeralda ger karaktärerna en översikt över rebellerna, information om ledaren, läget et.c. dessutom ger hon tillfälle att reflektera. Pratar om de onda gärningarna som det ryktas att företagen håller på med. Var noga med att göra henne intressant och lätt att relatera till för gruppen.)

[Roll likaren]: Esmeralda är en vacker, ung alv-kvinna med asiatiska drag. Hon har kortklippt, lila hår och djupblå ögon. Hon bär inga tecken på implantat men har en oroväckande förmåga att se vad andra inte lägger märke till. Hon är extrovert och trevlig men bitvis undvikande och mystisk. Hon bär en högt skuren skinnjacka med uppkavlade ärmarna, ett svart linne och ett par svarta byxor sydda med armésnitt och knäskydd.

[Roll Rebelledare]: Draven bär fängelsekläder bestående av en ärmlös orange overall. Den har han kompletterat med knä och axelskydd. Hans vänstra arm är gjord av metall och ser ut att vara ett hemmabyggt cybernetiskt substitut. Han har sidecut med axellångt brunt hår och sladdar från höger tinning som löper ned och utmed armen till ett armband på höger överarm. På hakan har han ett ovårdat bockskägg, och med ett bistert ansikte möter han alla som om de vore hans fiender.

Draven har också implantat som gör honom snabbare, uppmärksammare och hans vänsterarm är hemmabyggt men extremt stark och stryktålig.

[Monolog]: Dravens tal bör skapa en känsla av gemenskap, kamp och tro på förändring genom revolution.

[Spel]: Spelutrymme efter talet på perrongen. Esmeralda drar sig undan när de andra närmar sig men är inte avvisande. De känner inte igen varandra men är alla kallade av Tin-Tin (gruppchefen) som efter ett tag kommer och leder dem in i en tunnel.

[Monolog]: ***Tin-Tin (Dyker upp/beskrivning), (Säger till dem att följa med), hoppar ned på spåret och börjar gå – knackar på dörren till el-centralen där Draven sitter uppkopplad***

[Roll Gruppchefen]: Tin-Tin har en trenchcoat i svart läder, långt svart hår med vad som ser ut som sladdar slumpvis utstickande ur skalp och hårbotten. Han bär små runda, lila solglasögon, en stor "Judge Dredd-liknande" pistol, ett par lågt sittande skinnbyxor med flera benfickor och ett tight svart nät-linne som visar hans vältränade överkropp. Dessutom bär han ett par svarta fingerlösa-handskar i skinn med nitar på knogarna. Tin-Tin har rena ansiktsdrag med en bred haka och lite av ett underbett. Hans implantat ger honom extra känsliga sinnen och sänker hans hjärtrytm, ger honom lugn andning och lugnande nerver. Till sättet är han cynisk, har en morbid galghumor och visslar ofta för sig själv. (blodtörstig)

[Setting]: Draven tar emot dem (Esmeralda väntar utanför) och ger dem i uppgift att infiltrera ett sjukhus, där de ska frita några patienter och spränga en sjukhusflygel, detta eftersom att företagen där ägnar sig åt avskryvårda experiment. Han räcker över ett chipp och en hologramplatta och föreslår att de ska slå sig ned någonstans och diskutera genomförandet men vill att det är klart till imorgon kväll. Sen håller han kvar Marcellus Wallace för att informera om risken för att de har en spion bland sig. En del av uppdraget är att hitta någon annan i gruppen som han bedömer är att lita på som lojal.

[Spel]: (Esmeralda möter dem i dörren) Utanför Dravens kontor har Tin-Tin kört fram en dressin. Den har plats för fyra personer fram och fyra bak, mellan sittplatserna som är en kombination av bil och spårvagnssäten sitter pumpen. Hävarmarna är bortkapade och istället sitter en bensinmotor kopplad med kedja till ett hjul som är fäst där vevens axel förut suttit. När Marcellus kommer ut drar Tin-Tin igång motorn som börjar smälla och skriker åt dem att hoppa upp.

[Monolog] ***Den smällande och gnisslande dressinen rusar fram genom gångarna. I en hsvindlande fart skjuter ni fram genom berggrunden och i ljuset från en kraftig strålkastare som lyser upp er väg kan ni se hur gången sträcker ut sig framför er. Precis innan de skarpaste kurvorna använder Tin-Tin den stora spaken som sitter mitt på farkosten för att sänka farten innan han drar på full gas igen. Vid flera tillfällen använder sig Tin-Tin av sin pistol för att skjuta spårväxlarna innan de hinner fram och efter bara ett par snabba svängar har ni tappat räkningen på vart ni kom ifrån. Det enda ni kan höra för gnisslet och smällandet är hur Tin-Tin står och sjunger någon gammal kommunistisk kampsång för sig själv.***

Resan pågår i en dryg halvtimme innan ni kan se ett annalkande ljus och med skrikande bromsar och gnistor som slår ut från dressinens underrede kommer ni till ett stopp vid en övergiven perrong.

[Spel]: På perrongen står det ett antal väskor på några rostiga bänkar, Tin-Tin låser upp dem och räcker gruppen sina vapen. Knivar, pistoler en automat-pistol och en låda med sprängämnen och en utlösare. När de fått vad de ska ha skickar Tin-Tin iväg dem i en av tunnelarna och säger att det finns en uppgång ganska nära. De kommer till en tunnel upp till ett brunnslock.

[Monolog]: *Brunnslocket trycks upp och skjuts åt sidan och ni kan se stadens ljus ovanför er. När ni alla taget er upp i gränden och lagt tillbaka brunnslocket på sin plats kan ni ta en ordentlig titt omkring er. Ett lätt duggregn silar ned genom röken som staden ligger insvept i, nattens mörker skingras av neonljus och gatlyktor som blinkar oregelbundet. Byggnaderna är av betong och marken likaså. Stor sprickor löper genom de blekgrå ytorna och ute på gatan hastar människor förbi från skydd till skydd. Då och då kör en skrotfärdig bil förbi och när ni kliver ut på trottoaren kan ni se hur gatan sträcker sig till synes ändlöst åt båda hållen. Det enda som ger staden lite perspektiv är de monolitiska husen som sträcker sig uppåt, mellan dem hänger ett nätverk av vägar som utgör vad som upplevs som ett tak.*

[Setting]: De befinner sig i ett område där rebellerna har mer eller mindre kontroll (*Dredd*) och från andra sidan gatan kan de se en övergiven lagerbyggnad (skriv en beskrivning av typen: **festen i the Crow II**). Butch känner igen stället och vet att de kan snacka där.

[Spel runt uppdragsplanering]: Uppdraget är att ta sig till avdelning 66 på plan 34 (3x34=102m) och där befria dem som experimenten utförs på samt sabotera databasen i vilken de lagrat sina resultat. På ritningarna kan de se att i närheten av sjukhuset ligger en nedlagd tunnelbanestation och i skydd av några bakgator kan man ta sig till sjukhusets container ramp. En brant sluttning på vilken containrar skjutsas upp och ned från sjukhusets olika avdelningar till en innergård där de fylls hämtas/lämnas av lastbilar. Innergården är omgärdad av sjukhuset och stängd av ett stängsel med grind och kodlås.

[Monolog]: **(detaljer över tunnelbanorna och staden)**

[Spel]: Talas vid under vandringen/ fritt rollsepl

[Monolog]: **Sjukhuset**

[Spela uppdraget]: Om de lyckas beräkna containrarna kan de ta sig till rätt våning direkt, annars får de smyga sig genom sjukhuset för att nå det plan på vilket avdelning 66 ligger.

Sjukhuset är väl bevakat vid ingångar men inne i korridorerna är det nästan spökligt tomt. Rena, sterila miljöer avlöser varandra och när de tvingas gömma sig i städskrubbar upptäcker de att även dem är nitiskt tillrättalagda. Om de är observanta märker de att brandyxor saknas på våningsplan 34 och att datorterminaler är spärrade från kontrollrummet.

När de anländer till avdelning 66 möts de av celler (likt dem i V för vendetta) där nakna barn och vuxna sitter inspärrade. På sina kroppar har de vad som liknar stycken av latex men när de tittar närmre kan de se att det är taktil-celler som fäster på den yta de också aktiveras av. Personerna som sitter i cellerna är bundna med dessa band och har dropp inkopplat. Flera stycken har färskt ärr från operationer och en del har diverse implantat som sticker ut på ett sjukligt sätt eller med infekterade sår kring fästena.

[Monolog]: De fastnar framför en kvinna **(naken, flådda torso, implantat sporadiskt över köttet, halvt medvetlös)**

[Spel]: När de tittar sig om blir de omringade av vakter från ett av säkerhetsföretagen. Srgt. Albrecht stiger fram. De blir tillfångatagna och sövda.

[Roll Srgt. Albrecht (Antagonist)]:

Taktil-cell ansiktsmask i svart latex som man kan ta av och på. Ljus-blå linser, kort platinablont, spretigt hår. Jobbar för Mirapex. Han är klädd i svart overall med silverskärp och vit väst. På västen sitter två röda streck över bröstet (företagens logotype)han stiger fram. Han ser prydlig ut och håller en taktil-cell-piska i handen.

[Setting]: De vaknar till liv i ett **vitt rum**. Ljusrör och de ligger på bänkar bundna med taktil-cell-band.

En man (Combator 1) och en kvinna (Combator 2) kommer in i rummet (spec. ögon, hörlurar), hummandes tar de en av spionerna och börjar skära av hud från fingra, hand och till slut arm likt man skalar en apelsin (får dropp med adrenalin samt en spruta med bedövande). När de är klara lindar de varsamt in armen i taktil-cell läder och släpar in personen i sin cell igen. Filmar processen (experiment för att se om man kan göra syntetisk hud av materialet).

De hinner fly mellan varje tortyr tillfälle annars kommer de in efter ytterligare en timme och tar någon annan och gör samma sak igen.

[Spel]: På väg ut ur sjukhuset tvingas de gömma sig i ett rum på avdelning 66, där träffar den en psykotisk pojke (lemlästad) som vaggar fram och tillbaka i sin säng. Han talar osammanhängande och när de närmar sig honom kan de se att hans hår växt över hans skalle vilken ser ut som ett lapptäcke av hud och implantat. Hans överarm är avsågad och ur stumpen hänger det sladdar. Pojken (Ringo) ser mer ut som en vandrande dator och om han kopplas in i en terminal så kortsluter han den direkt. Karaktär Butch's bortrövade bror Ringo.

De blir jagade och tvingas slåss med två till tre soldater

Kan fly [Slut på akt ett]

Drivande roller, antagonister mf.l.:

Darla (Spion kontakt)

Ett namn för spionerna, ett inkognito ansikte på en skärm

Sarha, Skank och Funboy (Tre personer bland rebellerna)