

EVOLUTIONENS BARN

チルドレン・オヴ・ザ・エボリューション

Ett rollspel av
Mikael "Krank" Bergström

EVOLUTIONENS BARN

チルドレン・オヴ・ザ・エボリューション

Mikael "Krank" Bergström

Idé, text, layout och regelsystem

Simon "Genesis" Pettersson

Ovärdelig hjälp under regelklurandet

Niklas "Surukai" Berg - Statistikhjälp

Dan Algstrand - Typografihjälp

ILLUSTRATÖRER

Ronja Melin

<http://auroracarina-chan.deviantart.com>

Matilda Holmberg

<http://osho-zena.deviantart.com>

Johanna Håård

<http://sollyx.deviantart.com>

Lina Rydebjörk

<http://lasaro.deviantart.com>

KORREKTURLÄSARE

Andreas Rönqvist

Anders Blixt

Björn Thalén

Brynnolf

Erland Nylund

Hugo Royen

Joel Möller

Joel Nordström

Jonathan Kilhamn

Josef Höglund

Magnus Bergqvist

Nils Hintze

Simon J Berger

Wilhelm Person

SPELTESTARE

Erik Slesgård

Freddie Juza

Fredrik Sergler

Hugo Royen

Joel Nordström

John-Olov Reinholdsson

Kristoffer Andersson

Majja Gehlert

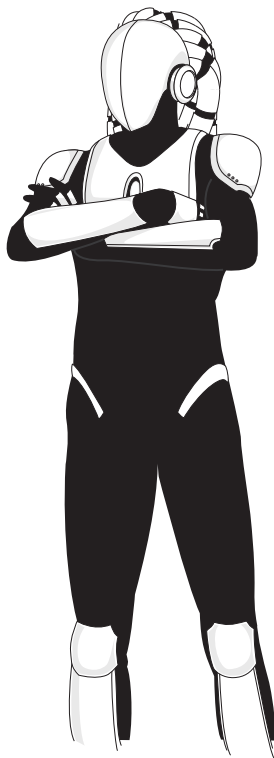
Malcolm Royen

Pär Lindén

Simon Pettersson

Teodor Allmér

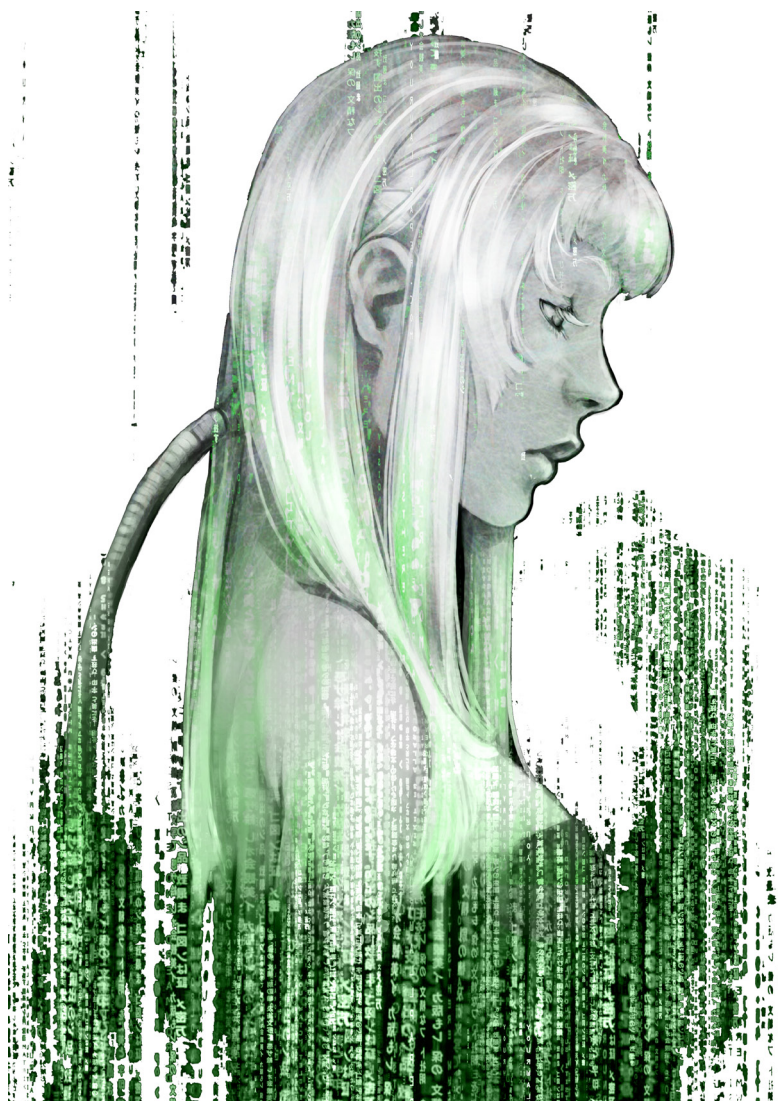
(Och en hel del andra, som jag antingen glömt namnet på eller som inte presenterat sig)





INNEHÅLLSFÖRTECKNING

FÖRORD	5
UTOPIA	9
Centrala koncept	15
REGLER	19
Att skapa huvudpersoner	19
<i>Snabbguide till skapandet av huvudpersoner</i>	20
<i>Aspekter</i>	20
<i>Memplex</i>	22
<i>Bakgrunder</i>	24
Konflikter	28
<i>Yttre konflikter</i>	29
<i>Inre Konflikter</i>	44
Dramaregler	51
<i>Spänningskurvan</i>	53
<i>Diagrammet</i>	54
<i>Scenkontroll</i>	54
<i>Framgång</i>	55
<i>Exempel</i>	62
SPELLEDARTIPS	69
APPENDIX	79
Exempel och listor	80
Färdiga huvudpersoner	84
Inspirationskällor	91
Namnlister	93
Tabeller för anpassning av motstånd	96
Rollformulär	99





FÖRORD

Metropolis, den utopiska världsstad som byggts och styrs av SigmaTec Multicorporated, är en plats av kontraster. Svala, vita ytor och öppna kontorslandskap, medbestämmande för anställda, miljömedvetenhet och fred kontrasterat mot artificiella livsformer som går bärsärk, ungdomar som hackar sig in i militära nätverk, industrispionage och, kanske framför allt, en hel underjordisk värld för den nya arbetarklassen, som är genetiskt modifierad och fast i kontrakt som spänner över generationer.

Metropolis är en plats för tusen berättelser. Berättelser om kamp mot förtryck, om terrorism, om företags girighet och om brottslingar i den nya tiden. Berättelser om hur allting kan säljas med mördande reklam, om hur en monopolkapitalistisk företagsstat kan uppfattas som en utopi, om hur människor går med skyggglappar – och kanske den mest centrala frågan av dem alla: Vilket pris har Utopia, och är vi villiga att betala det?





Till dig som inte har spelat rollspel tidigare

Evolutionens Barn är ett rollspel för två eller fler deltagare – allt du behöver för att spela är den här boken, papper, penna, och några tärningar. Det finns många sorters specialtärningar med udda antal sidor, som till exempel tjugosidiga eller tolvsidiga tärningar, men i det här spelet fungerar det utmärkt med vanliga sexsidiga tärningar.

Tanken med spelet är att dess regler ska hjälpa er som spelar att skapa och uppleva häftiga berättelser i en science fiction-miljö med manga-/animestuk. Det här är alltså inte ett traditionellt spel med bräde och figurer, utan reglerna är mer till som ett sätt att förstärka och ge ramar för era egna fantasier och påhitt.

En person agerar spelledare (SL) och är den som har mest makt över berättelsen. Spelledaren är oftast den som hittar på och beskriver miljöer, personer man träffar och så vidare. Övriga personer är spelare som styr varsin rollfigur som agerar i berättelsen. Dessa rollfigurer kallas "huvudpersoner". Man styr sina påhittade figurer genom att helt enkelt säga vad de gör; hela spelet pågår i de spelandes fantasi. Genom hela boken finns exempel på hur det kan fungera, så med lite tur har du åtminstone en hyfsad aning om hur det går till när du läst igenom dem.

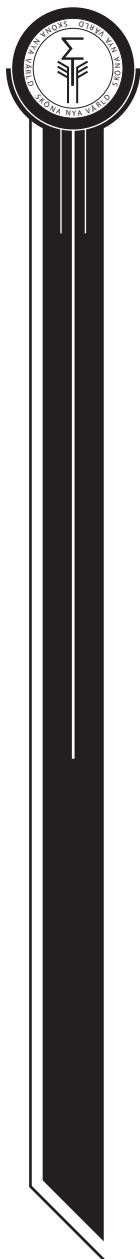
Då och då dyker det upp stycken med kursiv text. Dessa är tänkta att konkret förklara vad som är poängen med det som står i den angränsande texten. Så här, till exempel:

I Evolutionens Barn är tanken att man tillsammans ska berätta en berättelse. Berättelsen skapas inte på förhand, utan växer fram under spelandet. Den här boken innehåller en "värld" för berättelserna att utspela sig i, och en uppsättning regler. Reglerna ger ramar för vem som får berätta vad och när. Dessutom hjälper de till att skapa en dramaturgisk struktur.

Till dig som redan är rollspelare

I Evolutionens Barn är berättarmakten mer utspridd än i traditionella rollspel och spelarna agerar mer som medskapare av värld och berättelse än vad de normalt gör i dessa. Det betyder att karaktärsinlevelsen inte alltid ligger i fokus – målet är inlevelse i berättelsen, inte i huvudpersonerna. Spelet kan spelas med vilken sorts tärningar som helst, men texten refererar till sexsidiga.







UTOPIA



SigmaTec – ett bättre sätt att leva

Välkommen som medborgare i SigmaTecs världsstad Metropolis. Som medborgare/anställd hos oss så kommer du att upptäcka att vi är ett företag som bryr oss – inte bara en ansiktslös koncern. Det här informationsmaterialet har tagits fram för att du ska kunna se vilka fördelar det innebär att plantera sina rötter i SigmaTecs rika mylla.

Hälsa och sjukvård

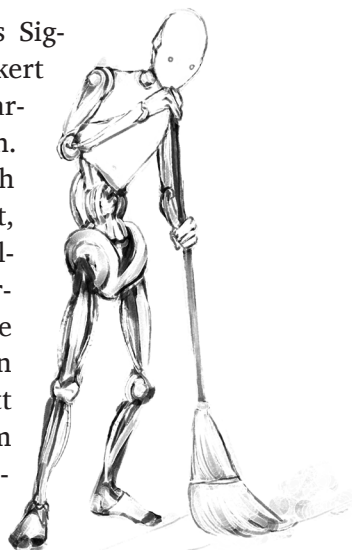
Som medborgare/anställd hos SigmaTec åtnjuter du självklart som del av ditt trygghetspaket alla de fördelar modern avancerad sjukvård kan erbjuda. Om olyckan skulle vara framme vill vi att du ska veta att vi finns där för dig. Vi erbjuder allt från framklonade ersättningar av förlorade kroppsdelar till cybernetiska korrektionsverktyg för dig som lider av någon medfödd defekt du inte längre vill ska betynga ditt liv. Vi kan korrigera i stort sett varje sjukdom, missbildning eller skada den mänskliga kroppen kan ådra sig och allt detta finns tillgängligt för dig och din familj – helt utan kostnad – som del av ditt kontrakt hos oss.



Vi på SigmaTec menar dessutom att friskvård är ett självklart inslag i en god företagssjukvård. Som medborgare/anställd har du ständig tillgång till spa, massage, gym och många andra stärkande och långsiktigt förebyggande aktiviteter.

Boende och barnomsorg

Du som är medborgare/anställd hos SigmaTec garanteras ett tryggt och vackert boende i någon av de många standardiserade megaskraporna i staden. Varje lägenhet är ljudisolerad och optimerad för bästa möjliga utsikt, och inkluderar bland annat fri tillgång till Nätet, ett komplett datorpaket som uppgraderas var tredje månad till den senaste tekniken av vår kunniga personal samt ett modernt och vackert möblemang som kan bytas ut eller via inbyggd nanoteknik byggas om efter din smak och dina önskemål.



Bostäderna är dessutom utrustade med ett trygghetssystem som bland annat innefattar det senaste inom övervakningsteknik och elektroniska lås. Köket är fullt utrustat och automatiserat för att er familj enkelt ska kunna avnjuta de över 16 000 kulinariska läckerheter SigmaTec erbjuder.

Som del i ert kontrakt ingår också barnpassning av kompetent och resurskraftig pedagogisk personal, som är utbildad i förmågan att [HJÄRNTVÄTTA] ta hand om just ert barn och fylla [DESS HUVUD MED LÖGNER] just dess individuella behov av stimulans, kunskap och trygghet.



Miljöskydd och klimatsäkring

I vår strävan efter att skapa ett harmoniskt och miljöanpassat boende har SigmaTecs stadsplanerare noggrant sett till att våra kluster av megaskrapor inte står alltför tätt – här finns gott om luft, ljus och breda esplanader. Kring varje kluster finns stora parkområden, noggrant planerade av SigmaTecs landskapsarkitekter för att maximera den biologiska mångfalden och minimera negativ miljöpåverkan.

SigmaTec har bevarat samtliga former av växt- och djurliv som fanns Innan, och har dessutom via modern genteknik återskapat stor del av den flora och fauna som människorna Innan trodde gått förlorade för evigt. SigmaTecs forskare arbetar ständigt på att förbättra tekniken, och målet är att vi även i fortsättningen ska kunna leva hand i hand med naturen.

Personalomsorg och trivsel på arbetsplatsen

Var och en av våra arbetsplatser är anpassade för optimal ergonomi. Våra öppna kontorslandskap är **[[BLÄNDVERK]]** anpassade för maximal social synergi och effektivitet – vi tror att den som trivs på sin arbetsplats och mår bra också arbetar bättre! Det är en företagsfilosofi som har gjort SigmaTec till det framgångsrika företag det är idag.

Vi tillhandahåller vällagade, goda och näringsriktiga måltider på arbetsplatsen och har mycket flexibla arbetstider. Vi vill visa att alla är uppskattade hos oss. De flesta av våra arbetsplatser har också en platt demokratisk struktur där du och dina medarbetare arbetar i dynamiska grupper med förtroendevalda ledare som roterar varje månad. På så vis har du själv en ordentlig möjlighet att påverka din arbetssituation.

[[MEN VÅRA LIV SER DU INTE, VÅR BÖRDA MÄRKER DU INTE, OCH VÅRA DÖDA SÖRJER DU INTE]]



Fritid och nöje

Vår fantastiska stad erbjuder allt det man skulle kunna vilja ha av livet; varje område har minst en sportarena dimensionerad efter befolkningstätheten, i nästan varje megaskrapa finns ett flertal cineplex där filmer av alla slag visas dygnet runt, och för den som föredrar att avnjuta film i hemmets lugna vrå finns också i varje lägenhet ett nöjescenter där du enkelt kan nå alla filmer, all musik och alla serier som producerats Efter via beställning genom ditt personliga upplevelsecentrum.

I varje bostad, och på de flesta offentliga platser, finns också möjlighet att utan kostnad koppla upp sig mot Nätet. Hastigheterna är alltid höga i Metropolis, och du behöver aldrig kompromissa vad gäller din upplevelse kvalitet. Som anställd har du dessutom ditt eget OrbSpace som Du kan inreda efter dina önskemål, och du har självklart tillgång till ständigt uppdaterade versioner av de olika säkerhetsprogram SigmaTec erbjuder.

Vårt gränssnitt SigmaOS finns i varje dator, och säkerställer din säkerhet och att din upplevelse alltid är smidig och intuitiv. Du kan snabbt och enkelt hitta den information och de upplevelser du eftersöker.

Transporter och geografi

Hos oss går tågen alltid i tid! Det uppnår vi dels genom att använda den allra senaste transporttekniken med avancerade magnetåtgång som färdas snabbt och säkert från hållplats till hållplats, men också genom Avdelning 3:s duktiga män och kvinnor. Dessa ständigt kringresande tekniker sköter det dagliga underhållet på alla tåg och varje centimeter av rälsen med sina trogna och specialbyggda ALeisters och ALicias.

Avdelning 3 sköter även planeringen kring utbyggnaden



av olika transportnätverk, samt ser till så att hela transportsektorn håller sig inom Miljömål 23–40. Vi kan stolt meddela att vi hittills inte bara håller oss inom miljömålen, utan faktiskt vida överträffar dem trots ständig utbyggnad. Våra tåg är nollemissionståg, vilket innebär att de inte släpper ut någon form av skadliga gaser eller gifter under någon del av sin livstid.

Vi har också ansträngt oss för att våra transporter inte ska inverka negativt på upplevelsen av den vackra natur som bevarats kring våra byggnader. Världsstaden Metropolis sträcker sig över såväl land som sjö och såväl strand som berg. Våra landskapsarkitekter och geografiska ingenjörer ser i största möjliga mån till så att viktiga och vackra naturfenomen bevaras så att du kan besöka dem på din lediga tid. På så vis finns både hav och vackra skogar kvar inom staden, och vi säkrar både vår och planetens framtid – tillsammans!

Trygghet och säkerhet

På Metropolis breda, vackra och skinande rena gator går du säker – SigmaTecs sociala ingenjörer har eliminerat svält, fattigdom, arbetslöshet och all grövre brottslighet ur vårt gemensamma samhälle. Vi vill skapa den sorts samhälle där du och din familj kan leva säkert och tryggt, och där dina barn kan växa upp till att bli lyckliga och produktiva delar av samhället. Tillsammans bygger vi morgondagens värld!

Skulle olyckan ändå vara framme och något missöde inträffa, så upptäcks detta omedelbart av Avdelning 9, som hanterar säkerheten. Dessa modiga och välutbildade kvinnor och män är beredda 24 timmar om dygnet, 7 dagar i veckan på att rycka ut och hjälpa till vid olyckor och andra tillbud.



Framsteg och utbildning

Har du någonsin undrat **[[VaR ALLTinG EgEntLIGEn PRoDUCerAS oCh AV VEM?]]** hur det kan komma sig att vi är så framstående på så många områden? Svaret är naturligtvis **[[SLaVERI]]** forskning. Varje år avsätter SigmaTec 35 % av sin vinst till nya forskningsområden, där vi ständigt strävar efter nya, effektiva sätt att **[[DöLJA PRoDUk-TioNEN]]** lösa problem och producera **[[NyA MoDifiERaDE ArbEtaRSLAVAr]]** allt våra medborgare/anställda kan tänkas behöva.

I våra kostnadsfria skolor får era barn en god och bred utbildning anpassad efter just deras individuella behov, och våra kunniga pedagoger hjälper era barn att utvecklas till att bli sina bästa jag. Varje barn behandlas som en individ, och tränas under skoltiden i just de färdigheter han eller hon behöver för sin personliga utveckling och sin framtid som produktiv samhällsmedborgare.

När tiden är kommen för högre, mer specialiserade studier vet vi redan vilka önskemål barnet har och kan dessutom utifrån dess tidigare resultat se precis vilken utbildning och avdelning som passar. Varje avdelning sköter sedan sin egen interna utbildning, och varvar teori med praktiskt arbete så att när utbildningen är slut, så är också barnet vuxet och redo att kasta sig ut i det spännande arbetslivet som en fullärd och produktiv medmänniska!

[[bAKöM SIGMaS LYCKtA DörraR LEVER vi, i SKUGgAn av de SMÄCKRA tornEN DÖR vi. FLeR-GENERationSKoNTRAKT, GenETISK MoDIFIKaTION av Våra BARN, en STÄNDIG skULDSPiral av FalSKT HoPP och brUTNA Löften - En DöLD SLAvKLASS är PRISET för ert UTopia]]



Centrala koncept

ALF:er: Artificiella LivsFormer, skapade av SigmaTec för att vara mänsklighetens icketänkande, ickeifrågasättande tjänare. De sköter alla slav- och tjänaruppgifter, och i det finns också sexuellt orienterade varianter. Utseendet varierar från uppenbart robotaktigt till mer människoliknande med strömlinjeformade antenner som öron. De har rudimentär artificiell intelligens men ingen egen identitet. Tror man i varje fall. ALF:er blir ibland galna och går bärsärk, förvandlas till stora biomekaniska monster, eller lönnmördar toppolitiker. Det brukar då vara upp till huvudpersonerna att sätta stopp för och i allmänhetens intresse dölja det inträffade. ALF-konflikten finns som en metafor för diverse saker; från rasism och slaveri till farorna med alltför avancerad teknologi, till barns revolution över sina skapare (de vuxna), beroende på vilken sorts berättelse man vill berätta. ALF:er heter i stort sett alltid ALeister (manliga) eller ALicia (kvinnliga).

Katastrofen: En obestämd katastrof för några generationer sedan. Är eventuellt en fiktion. Eller en klimatkatastrof. Eller en miljökatastrof. Eller vad som nu passar den aktuella berättelsen. Tiden innan katastrofen benämns i allmänhet som "Innan", och tiden efter katastrofen som "Efter".

Världsstaden Metropolis: En eventuellt världsomspännande utopisk stad skapad och styrd av SigmaTec. Såvitt medborgarna på ovensidan vet är staden perfekt, vit, vacker och tar aldrig slut. Om det finns ett slut på staden är det i varje fall inte relevant. Utanför staden kanske det finns muterade motorcykelgäng, svarta öknar efter kärnvapenkrig, gigantiska insekter, vilda ALF:er eller andra "världsstäder" styrda av andra superkorporationer beroende på vad som passar berättelsen.

I Metropolis finns inga fabriker, och de flesta reflekterar aldrig över varifrån varor kommer. Folk som bor i Över känner inte till Under.



Över: Namn på ovansidan av Metropolis, den sida där medel- och överklassen bor och verkar. Eftersom de inte känner till att det finns någonting Under, så använder de inte begreppet – det är mer något som används av vissa som bor Under.

Under: Namn på undersidan av Metropolis, de underjordiska gånger i vilka Proleterna arbetar.

SigmaTec: Det företag som skapat och driver Metropolis. SigmaTec är mycket byråkratiskt och är uppdelat i ”Sektioner” – transport, livsmedel, försvar, polisväsende etc. Varje sektion är som en kroppsdel i samhällskroppen, heter det. I hög grad gäller nollinformationsdirektivet, d.v.s att de allra flesta har en mycket liten koll på helheten och inte vet någonting mer än vad som krävs för just det egna arbetet.

Proleterna: Den faktiska arbetskraften som ser till så att Över går runt och har tillgång till varor och energi. Proleter är nästan alltid fast sedan många generationer i multigenerationskontrakt som medger genetisk manipulation av avkomman, och befinner sig i en situation där de inte kommer att kunna befria sig från sina kontrakt överhuvudtaget. Det finns dock ett antal av SigmaTec införda åtgärder som ökar hoppet hos Proleterna – olika former av osannolika ”lotterier” eller omöjliga arbetspremier enligt svärnavigerade system som tillsammans med massiv propaganda och memetisk programmering gör att den genomsnittlige Proleten ändå känner att om man bara står ut ett tag till, bara några år till, så kommer han eller hon att kunna bli fri, eller åtminstone barnen ... Hopp är ett mäktigt vapen.

Revolutionärerna: Mer eller mindre organiserade revolutionärer i Proleternas led. De har ”vaknat” ur alltihop och är förklarligt nog ganska förbannade. Pysslar med allt från psykologisk eller memetisk krigföring till rent fysiskt våld. Revolutionärerna behöver inte nödvändigtvis vara ”good guys”, då de förstör för och skadar civila ganska ofta. En hel del av Revolutionärerna har mystiska mutantkrafter av nästan-superhjältetyp vilket ger dem en möjlighet



att gå jämna ronder mot de mer teknologiskt avancerade SigmaTec-styrkorna.

I hur hög grad dessa är organiserade och om huvudpersonerna alls träffar på dem beror mycket på hur man väljer att fokusera kampanjen. Det går absolut att skapa episka berättelser om hur ett gäng SS5-agenter upptäcker hur alltihop egentligen ser ut och tvingas ta ställning åt det ena eller det andra hållet ...

Nätet: Internetmotsvarighet som man oftast kopplar sig till direkt via hjärnan, vilket då ger mycket verklighetstroga upplevelser av syn, smak, hörsel, känsel och lukt. Hur nätet "känns" och ser ut varierar mycket beroende på vad man försöker göra. Här finns massor av bortglömda regioner där saker (halvmedvetna virus, förrymda artificiella intelligenser) gömmer sig. Det kan vara så att nätet självt håller på att bli medvetet, eller så finns det kanske folk som föds med direktkoppling till det och som då har fullständig förståelse och kontroll. På uråldriga datastrukturer byggs de nya informationsmotorvägarna, och här finns allt från virtuella porrklubbar till barnspel och familjerådgivningscentra.

Specialstyrka Fem/SS5: Särskild avdelning inom säkerhetssektionen som tar hand om "oförutsedda hot", det vill säga den sortens hot mot status quo och den rådande samhällsordningen som allmänheten helst inte ska känna till. Man stoppar anarkistiska hackers från att skriva fula ord på trafiklysen, besegrar ALF:er som blir vansinniga och går bärsärk, förhindrar mord på högt uppsatta chefer, hindrar terrorister som bara vill spränga alltihop, stänger ner militära artificiella intelligenser som rymmer från sina skapare, stoppar seriemördare, stänger ner piratradiostationer – och alltsammans samtidigt som man gör sitt absoluta bästa för att allmänheten inte ska få reda på att dylikt pågår överhuvudtaget.



SS5 är självt också uppbyggd enligt starka sekretessprinciper, och agenterna agerar generellt på en "need-to-know basis". Varje agent har en uniform designad för hans eller hennes egna förmågor och kroppsform, men huvudkonceptet är vit "plast" (egentligen ett mycket starkare material) och svart läder.

Sektionerna: SigmaTec är uppdelat i ett antal mindre "sektioner", där varje sektions funktion är att utöva kontroll och ge service inom ett visst område. Det är osäkert hur många Sektioner som finns – alla känner till Sektion 1 (centralsektionen) där alla medborgare av "chefs-material" förr eller senare hamnar, Sektion 9 (säkerhetssektionen) som innehåller militär och polis, och även Specialstyrka Fem, Sektion 4 (sanningsssektionen) som producerar all tillåten media – och det är en hel del, Sektion 3 (transport- och konstruktionssektionen) som bygger vägar och hus och ser till så att tågen alltid går i tid och Sektion 5 (administrationssektionen) som sköter allt pappersarbete. Det finns också sektioner som tar hand om jordbruk, matdistribution och annat som behövs för ett fungerande samhälle. Sektionerna är generellt numrerade, men varierar mycket i storlek. Den sektion som sköter all produktion och styr Under är Sektion 66, "Hadessektionen" – och den känner verkligen ingen från Över till, utom ett fåtal i sektion 1.



REGLER



Att skapa huvudpersoner

Huvudpersoner är det som i andra rollspel brukar kallas "roll-personer". De är berättelsens huvudaktörer. Varje huvudperson styrs av en spelare.

De viktigaste personerna i berättelsen är givetvis huvudpersonerna. Varje drama har sina protagonister, de personer som publiken är tänkta att identifiera sig med. I Evolutions Barn styrs huvudpersonerna av spelarna och oftast är det också spelarna som skapar dem genom de regler som presenteras här. Exempel på färdiga huvudpersoner finns i Färdiga huvudpersoner, s. 84.

Tanken är att spelarna ska gestalta huvudpersoner som är medlemmar av den särskilda insatsstyrkan Specialstyrka 5, eller SS5. Styrkan hanterar framförallt "unika hot" mot status quo och stadens (och dess invånares) säkerhet – hot som helst inte ska komma till allmänhetens kännedom.



Allmänna råd

Prata med varandra under skapandet av huvudpersonerna – rollspel är en gruppaktivitet, och blir nästan alltid bättre om man pratar ihop sig och ger varandra respons och förslag.

Det är också bra om gruppen i det här läget diskuterar lite kring vilken stämning man är ute efter, hur okej det är att man tar/ger kontrollen över andras huvudpersoner och så vidare. Det är viktigt att alla spelare och SL är överens om vad det är för slags kampanj eller spelmöte man är ute efter.

Snabbguide till skapandet av huvudpersoner

1. **Välj tre Aspekter.** Fördela fem poäng så att varje Aspekt har minst 1 poäng.
2. **Välj tre Memplex.** Fördela fem poäng så att varje Memplex har minst 1 poäng.
3. **Välj Bakgrunder.** Anpassa antalet beroende på hur lång berättelsen är tänkt att vara.

Aspekter

Varje aspekt kan "aktiveras" en gång per konflikt för att ge dig en bonus.

Aspekter speglar vad huvudpersonen är bra på och hur han eller hon löser konflikter. Se Konflikter, s. 28. En Aspekt kan vara t.ex. att huvudpersonen har hög social status, är bra på att hantera en viss sorts vapen, eller är en ledartyp. Se Exempel och listor, s. 80 för exempel.



Dela ut sammanlagt 5 poäng på tre utvalda Aspekter, dock minst ett poäng i varje Aspekt. Ju fler poäng, desto starkare är den aspekten av personens karaktär. Hur du placerar poängen avgör också hur du tänker dig att huvudpersonen löser konflikter.

Exempel

My och Jacob har läst igenom regelboken och beskrivningarna av spelvärlden, och har sedan diskuterat och utbytt idéer tills de båda har varsin huvudperson i tankarna. My vill skapa en stadsninja vid namn Toshiko, och Jacob tänker sig en lugn, sofistikerad cyborg med utfällbara klor, som kallas "Steel".

När My kollar igenom exempellistorna och funderar kring vad som skulle fungera för just hennes koncept så fastnar hon för att vara en **ledartyp** [1], som slåss med hjälp av **vibrosvärd** [2]. Hon tycker inte att "Kampsportstränad" är tillräckligt specifikt, så hon väljer att ha en Aspekt hon själv kommer på som heter **Stadsninja** [2], kort och gott. Nu har hon sammanlagt 5 i sina Aspekter och är klar med det här steget.

Jacob tycker att Steel ska ha **Cybernetiska armar, ryggrad och ben** [1], och **sylvassa klor** [3]. Han bestämmer också att Steel ska vara **beslutsam** [1]. Nu har Jacob också sammanlagt placerat ut 5 poäng i Steels Aspekter.

Välj dina Aspekter utifrån hur du tänker dig att din huvudperson löser problem; när spelledaren konstruerar utmaningar kommer han eller hon att se till så att utmaningarna passar din huvudperson och genom ditt val av Aspekter visar du vilken sorts problem du tänker dig att din huvudperson löser.



Memplex

Memplex kan ge bonusar i Yttre konflikter, men är också centrala i Inre konflikter. Se Konflikter, s. 28 för mer information.

Memetisk teori säger att idéer fungerar som biologiska varelser; de föds, lever, förökar sig och dör. En mem är en ensam informationsbärande enhet, som kan jämföras med en gen. När ett antal memer klumpar ihop sig bildar de ett memplex. Memplex är värderingar, ideologier och värdegrunder. Enligt teorin kan man se dem som tankevirus, tankebakterier – levande ting som använder människorna och deras kommunikation för sin spridning.

I Evolutionens Barn kan man nog enklast tänka sig Memplexen som de åsikter och värderingar som en huvudperson har. När man skapar en huvudperson väljer man ut tre Memplex – idéer, åsikter eller värderingar som tas för givet och som alltid ligger som grund för huvudpersonens beslut. Till exempel kanske han eller hon har stor tilltro till staten, sätter kåren framför sig själv, eller tycker att det viktigaste är att bibehålla status quo. Exempel på Memplex finns i Exempel och listor, s. 80.

Ett tips för att komma på vilka Memplex man vill ha kan vara att låta det första reflektera huvudpersonens syn på sig själv, det andra dess syn på SS5 och det arbete man utför, och det tredje dess syn på samhället i stort.

Dela ut sammanlagt 5 poäng på tre Memplex, dock minst ett poäng i varje. Ju fler poäng, desto starkare är övertygelsen.

Exempel:

My och Jacob är egentligen lite ovana vid att fundera över sina karaktärers värderingar, och går återigen till exempellistorna för att få inspiration. I slutändan bestämmer sig My för att Toshiko anser sig vara **ostoppbar** [2], menar att **alla förtjänar en andra chans** [2], och att **man kan lita på SigmaTec** [1]. Det betyder bland annat att Toshikos tilltro till staten är svagare än hennes tilltro till den egna förmågan och att hon kommer att vara sympatiskt inställd till folk som en gång gjort fel, men som visar ånger.

Jacob hittar på att Steel **ogillar SigmaTec** [1], sätter **gruppen framför allt** [2] samt anser att **majoritetens välfärd går före individens** [2].

När spelledaren sedan skriver utmaningar till Jacob och My, så kommer han till exempel att försöka visa att Toshikos tilltro till den egna förmågan kanske är överdriven, eller att Steel kanske borde bry sig mer om individen. På så vis utmanas och provas huvudpersonernas åsikter, och en utveckling blir möjlig.

Tänk så här: Vilka värderingar hos din huvudperson skulle du vilja se utmanade? En av spelledarens uppgifter är att utmana och genom berättelsen ifrågasätta din huvudpersons Memplex. Välj idéer, åsikter och värderingar du skulle vilja att er gemensamma berättelse handlar om. Prata igenom era Memplex med varandra så att ni alla är införstådda med hur ni har menat och hur Memplexsystemet fungerar, åtminstone översiktligt. Försök också ge ett eller ett par exempel på hur varje Memplex skulle kunna utmanas eller hamna i konflikt.

Det kan vara praktiskt om alla i det här läget antecknar varandras Memplex, för att kunna utmana dem senare i spelet.



Bakgrunder

Bakgrunder är liksom de övriga egenskaperna ett sätt att skaffa extra tid i rampljuset för din huvudperson. De kan aktiveras för att ge bonusar i konflikter, men är till skillnad från Aspekter och Memplex finita resurser, de förbrukas och tar slut. Se Konflikter, s. 28 för mer information.

Allt vi gör påverkas av det vi gjort tidigare. En huvudpersons Bakgrunder är de delar av dennes historia som mest och oftast påverkar honom eller henne idag. I spel betyder detta att bakgrunderna används i konflikter för att skapa korta eller långa tillbakablickar i utbyte mot allt större bonusar.

Antalet Bakgrunder varje huvudperson ska ha beror på vilken sorts berättelse spelgruppen tänkt sig. I Evolutionens Barn pratar vi om långfilmer, miniserier eller längre TV-serier – se Dramaregler, s. 51. I en långfilm kan det vara lämpligt med en Bakgrund per huvudperson, i en miniserie eller i en längre TV-serie serie kanske tre eller flera Bakgrunder är lämpligt. Om man spelar flera säsonger eller flera filmer med samma huvudpersoner kan man såklart också komma överens om att skaffa nya Bakgrunder mellan säsongerna eller filmerna. Bakgrunder kan till exempel vara att ha blivit tränad av en gammal kampsportsmästare, att vara uppvuxen på gatan eller att ha ett kriminellt förflutet som hacker. Hitta på egna bakgrunder eller kolla i Exempel och listor, s. 80 för inspiration.



Exempel

Nu är det dags att bestämma sig för bakgrunder; Eftersom gänget tänkt spela en miniserie så tänker de sig två Bakgrunder var. My börjar med att hitta på att Toshiko är ett resultat av **plågsamma experiment** och har vuxit upp på olika mer eller mindre **hemliga militärbaser**.

Jacob tycker att hans huvudperson behöver lite mer kött på benen och bestämmer att han brukade vara en ganska ordinär skrivbordsnisse med familj och barn, men att dessa **mördades av en ALeister som gick bärsärk** i deras bostadsområde. Efter det drog sig Steel undan samhället och gick under jorden. Under några år levde han utanför det vanliga samhället och kontaktades av en grupp revolutionärer, som visade honom att det bakom stadens svala utopi händer mörka och otrevliga ting. Nu arbetar Steel som **infiltratör för revolutionärerna**.

My vet nu om att Steel är något av en skummis, men Toshiko vet det inte. Hon gillar idén, då konflikten kan bli intressant senare i kampanjen.

Tänk på att välja Bakgrunder du känner att du vill berätta om, som du tycker är coola eller passande. När du aktiverar dina Bakgrunder i spel kommer du att väva in din huvudpersonens bakgrund i er gemensamma berättelse, så fundera gärna lite extra på vilken sorts berättelse du vill vara med och skapa.



Färdigt!

Nu är Toshiko och Steel redo att ta sig världen och dess utmaningar, och Tobbe som spelledare har massor av saker att ta inspiration från när han behöver hjälpa My och Jacob att komma loss när de kör fast i berättandet.

EVOLUTIONENS BARN

**ROLL
FORM
ULÄR**

UTSEENDE

NAMN: Toshiko
SPELARE: My

ASPEKTER

Ledartyp 1
Vibrosvärd 2
Stadsninja 2

MEMPLEX

Är ostopptbar 2
Alla förtjänar en andra chans 2
Man kan lita på SigmaTec 1

BAKGRUNDER

Plågsamma experiment
Hemliga militärbaser

EVOLUTIONENS BARN



UTSEENDE

NAMN: Steel
 SPELARE: Jacob

ASPEKTER

Cybernetik 1

Sylvassa klar 3

Beslutsam 1

MEMPLEX

Ogilla Sigma.Tec 1

Gruppen framför allt 2

Majoriteten före 2
individen

BAKGRUNDER

ALF-dödade föräldrar

Rebellinfiltratör



Konflikter

Varje drama, varje film och varje TV-serie drivs av konflikter. Dels inre konflikter, där någonting får en rollfigur att tampas med sina inre demoner, och dels yttre konflikter, där två eller flera personer drabbar samman. Yttre konflikter behöver inte vara slagsmål, utan kan lika gärna vara intriger, intellektuella diskussioner eller gräl.

I ett rollspel, där det inte finns något manus att utgå från, är det praktiskt att ha regler som i viss mån styr utgången i konflikter. I de flesta finns det bara en vinnare.

I Evolutionens Barn finns det två separata system för att sköta konflikter: Ett för inre och ett för yttre.

En yttre konfliktsituation uppstår när en spelare vill påverka berättelsen i en riktning, men möter motstånd från någon eller något (som inte är hans eller hennes huvudpersons egna värderingar – se inre konflikter nedan). Om en huvudperson hamnar i strid och spelaren vill vinna striden så är det en yttre konflikt, likaså om spelaren hamnar i gräl med en kollega om vem som ska leda en operation.

En inre konfliktsituation uppstår när en persons (huvudpersons eller viktig SLP:s) värderingar antingen krockar med varandra eller med något som upplevs. Tycker man att man kan lita på polisen så får man en inre konflikt om man ser poliser slå ner någon man anser vara oskyldig, t ex.



Yttre konflikter

En Yttre konflikt går till på följande sätt: först kommer man inom spelgruppen överens om hur lång man vill att konflikten ska vara. En konflikts längd reflekterar hur viktig den är och hur mycket plats i berättelsen den ska ha. Detta ges ett värde som oftast ligger mellan ett och fem, där fem är en långdragen konflikt med många vändningar och där mycket händer, och ett är en mycket kort konflikt med bara en enda handling per deltagare. Detta värde är det antal tärningar varje spelare ska ha i sin "Pöl" under konflikten. Pölen är helt enkelt en hög med tärningar, i det här fallet karakteriserad av att det är de tärningar som finns i Pölen som man senare kommer att kunna använda i konflikten. Som riktlinje kan man säga att en konflikt på värde tre är ganska normal och inte tar alltför lång tid samtidigt som den ändå har utrymme för en del vändningar.

Det kan också vara praktiskt att bestämma vad som står på spel i konflikten. Är det en strid till döden? Grava skador? Är det bara en moralisk seger? Innebär en förlust några regelmässiga effekter, till exempel att vinnaren får tvinga på förloraren en Inre konflikt? Det viktiga här är att ganska snabbt komma överens om vad som är lagom spännande och rimligt utifrån det som händer i berättelsen.

Att inleda en konflikt

Alla konflikter i spel behöver inte använda sig av konfliktsystemet som beskrivs här; systemet finns till för att erbjuda ett sätt för spelare och spelledare att fördela spelarmakt. Därför använder man bara systemet när någon i spelgruppen väljer att aktivera systemet.



Den person som drar igång konfliktsystemet lägger fram en tärning ur sin Pöl och beskriver en handling. Handlingen kan beskrivas ganska fritt och bör vara visuell, fantasifull och cool. Man får hitta på i stort sett vad som helst som inte innebär att man vinner konflikten. Man får alltså inte döda eller slå ut sin motståndare som en vanlig handling.

Motståndaren behöver inte vara en levande varelse, utan kan lika gärna vara ett säkerhetsvapensystem, en brandvägg eller något annat som gör motstånd.

Konfliktens huvuddel

Efter att konflikten inletts så lägger den som spelar motståndet fram en tärning ur sin Pöl och beskriver en handling. Så turas man om i valfri ordning att lägga fram tärningar tills alla som är med i konflikten har fått slut på tärningar i sin Pöl. När det har skett så kan ingen göra några fler handlingar som påverkar konflikten, och då ska konflikten Avgöras.

Avgörandet

Då rullar alla sina framlagda tärningar. Målet är att få så många "lyckade" slag som möjligt. För att se om en tärning visar ett lyckat resultat, se om den visar ett resultat som är över hälften av tärningens antal sidor. Det låter mer komplicerat än vad det är: på en vanlig sexsidig tärning är 4–6 lyckat.



$$\begin{array}{ccccccc} & 1 & + & \times & + & 1 & = 2 \\ \text{Spelare:} & \boxed{\begin{smallmatrix} \bullet & \bullet \\ \bullet & \bullet \end{smallmatrix}} & & \boxed{\begin{smallmatrix} \bullet & \bullet \\ & \bullet \end{smallmatrix}} & & \boxed{\begin{smallmatrix} \bullet & \bullet & \bullet \\ \bullet & \bullet & \bullet \end{smallmatrix}} & \text{☹} \\ \hline & & & & & & \\ \text{Motstånd:} & \boxed{\begin{smallmatrix} \bullet & \bullet & \bullet \\ \bullet & \bullet & \bullet \end{smallmatrix}} & & \boxed{\begin{smallmatrix} \bullet \\ & & \end{smallmatrix}} & & \boxed{\begin{smallmatrix} \bullet & \bullet \\ & \bullet \end{smallmatrix}} & \text{☺} \\ & 1 & + & \times & + & \times & = 1 \end{array}$$

Den som slår flest lyckade tärningsslag vinner

Den som får flest lyckade utfall får berätta konfliktens Avslut. Här får man berätta vad som helst, så länge det håller sig inom den ram man bestämde när konflikten inleddes. Huvudsaken är att konflikten faktiskt är över; det går inte att bara resa sig upp efter att ha förlorat en konflikt och fortsätta bråka. Man måste inte berätta att ens egen huvudperson eller sida vinner – det man vinner är inte den konflikt huvudpersonen är inbegripen i, utan det man vinner är kampen om berättarmakten.

Oavgjort

Det finns några olika sätt att hantera oavgjort, och det kan vara en bra idé att diskutera i gruppen vilken variant man trivs med innan man börjar spela.

- Man rullar varsin likadan tärning, högst värde vinner.
- Man rullar extra tärningar tills den ene rullar ett lyckat resultat och den andre inte gör det.
- Försvararen (alltså personen som inte initierade konflikten) förlorar alltid vid oavgjort.
- Försvararen vinner alltid vid oavgjort.



Exempel 1

"Men det fattar du väl själv att det inte funkar att bara gå på som en ångvält mot vittnen? Då får man ju inte ut ett dyft!" Det var inte första gången Steel och Toshiko inte var överens om metoder.

"Men å andra sidan, Steel, så kan man inte vara för mjukig heller – då tror de att de kan komma undan med vilka smålögnar som helst. Bara genom att ligga på kan man få dem att tala sanning!"

Det här är ett klassiskt exempel på en ickevåldsam konflikt – i det här fallet är den dessutom väldigt kort, bara en handling per inblandad individ och inga extra-regler används. Steels spelare Jacob börjar med sitt argument ("Men det fattar...") och lägger fram en sexsidig tärning. Toshikos spelare My kontrar med sitt motargument ("Men å andra sidan...") och lägger fram en likadan tärning. De rullar den tärning de lagt fram. My slår 2, och har alltså misslyckats med sitt slag. Jacob slår 5, och har därför lyckats.

"Men nu var det ju faktiskt så att hon inte talade sanning, den där tjejen du hotade. Faktum är att hon inte talade alls, och inte lär göra det heller. Nu är hon livrädd för oss. Vilken nytta gör det, va?" Toshiko bet sig i läppen för att inte häva ur sig något spydigt, för hon visste att Steel i det här fallet hade rätt.

Jacob vann rätten att bestämma hur konflikten slutar, och väljer att dra sitt slutargument och även bestämma Toshikos reaktion.



Exempel 2

Steel spärrade upp ögonen när mannen han just skjutit ihjäl började resa sig, med ryckiga men bestämda rörelser. "Fördömda odjur!" skrek han medan han laddade om sin pistol. Det som en gång varit Gaworu Tashikoma, ärad direktör för sektion fyras enhet för markburna fordon, var nu ett groteskt monster som med ett vrål kastade sig mot den plats där Steel nyss befunnit sig – Steel hoppade upp i luften, sprang ett par steg på väggen och slog en volt över varelsen samtidigt som han tömde magasinet i dess rygg.

Det här är en mer våldsamt konflikt, med två rundor. Spelledaren, Tobbe, inleder med att beskriva hur den döda kroppen börjar röra på sig, och lägger fram en tärning. Jacob berättar hur Steel svär och laddar om, och lägger fram en tärning. Tobbe låter varelsen kasta sig mot Steel (och lägger fram den andra tärningen) och Jacob följer upp med en elegant undanmanöver kombinerad med ett anfall. Tärningarna rullas, och det visar sig att Tobbe har två lyckade utfall medan Jacob bara har ett.

När Steel for genom luften var han för ett ögonblick säker på att hans kulkärve berövat varelsen det lilla liv den borde ha kvar, men när han landade möttes han av en fot som svingats i en vid, svepande bana rätt in i hans solarplexus. Under de sekunder det tog för honom att återhämta sig hann varelsen försvinna. "Fan!" tänkte Steel. "Där försvann bevismaterialet ..."

Observera att Steel här varken blir skadad, medvetlös eller dör av att förlora en konflikt; han uppnår bara inte sina uppsatta mål.



Att använda Aspekter

När man lägger fram en tärning och beskriver en handling där man använder sig av en av sin huvudpersons Aspekter, så får man lägga till så många tärningar extra som huvudpersonens värde i Aspekten. Man får använda varje Aspekt en gång per konflikt.

Exempel

*Steels tunga andetag ekade i de tomma korridorerna, och smala ljusstrimmor ritade mönster på golven. Var det slut? Var det över? Ett dovt morrande bakom honom avslöjade att så inte var fallet. Han hann precis kasta sig åt sidan innan... vad det nu var kastade sig mot honom. Medan han fortfarande var i luften fällde han ut sina **sylvassa klor** och kände hur de stötte på motstånd. Nu var den försvagad. Steel gjorde sig redo att möta dess motattack.*

I den här konflikten ser Jacob ett tillfälle att aktivera en av Steels Aspekter, nämligen **sylvassa klor** [3]. Den första handlingen var spelledarens (varelsen kastade sig mot Steel) och den andra handlingen var att kasta sig åt sidan och fälla ut klorna. Jacob deklarerade i sin handling att han aktiverade sin Aspekt, och istället för att lägga fram **en** tärning för den handlingen, lägger han fram **fyra** (en för handlingen, tre för Aspekten). Nästa gång Steel får agera i konflikten får han visserligen slåss med sina klor om han vill det, men han får inga tärningsbonusar eftersom Aspekten bara ger bonus en gång per konflikt.





Att använda Memplex

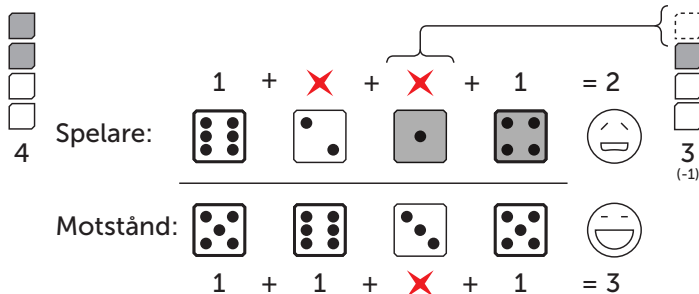
När man kämpar för något man tror på eller bryr sig om så är det större chans att man lyckas – oavsett om det rör sig om en diskussion eller slagsmål. När en yttre konflikt eller någon del av den knyter an till en av huvudpersonens Memplex så kan spelaren välja att *satsa* så kallade memplextärningar ur denna. Man kan bara satsa tärningar från ett Memplex per konflikt.

Man får maximalt satsa hälften så många tärningar som Memplexets värde, avrundat nedåt (dock minst en tärning). När man väljer att satsa memplextärningar så lägger man helt enkelt fram så många extra tärningar som man väljer att satsa. Helst ska memplextärningarna vara av en annan färg än de andra tärningarna, men det går bra att bara lägga fram och slå dem separat också. Det viktiga är att man håller reda på huruvida memplextärningarna visade lyckade resultat eller ej.

När det är dags att Avgöra konflikten så rullar man både övriga tärningar och memplextärningar och lägger ihop antalet lyckade slag från båda när man ska bestämma vem som vann.

Här kommer det kniviga: om huvudpersonen *vann* konflikten, så *ökar* memplexet man satsade ur med 1 poäng.

Om huvudpersonen däremot *förlorade* konflikten så minskar memplexets värde med det antal memplextärningar som misslyckades. Det är därför man ska kunna skilja dem från de andra tärningarna när man slår.



Striden har varit två handlingar lång och spelaren satsade två Memplextärningar ur sitt fyra poäng stora Memplex. Spelaren förlorade, och *en* av de två Memplextärningarna var misslyckad. Därför blir spelaren av med *ett* poäng från sitt Memplex.





Exempel

*Toshikos svärd hade sargat den tatuerade mannens högerarm, han stod fortfarande upp. Det här var annorlunda än andra strider hon utkämpat – det här var mot en man, en människa. Hon visste att han hade barn, hon visste att han utfört sina brott för att skydda oskyldiga. Han var ändå en SigmaTecs fiende, han såg helt enkelt inte den stora helheten utan agerade blint och utan känsla för proportioner. Med en snabb rörelse flyttade han över sitt automatvapen till vänster hand och använde den högra som stöd. Det syntes att han var ovan vid att skjuta med vänstern när han tömde magasinet mot Toshiko, och rekyl fick honom att stapla bakåt. En skarp smärta i axeln sade Toshiko att minst ett av hans skott hade träffat henne. Hon bet ihop tänderna – även i det här fallet kunde man **lita på SigmaTec** – det här var en farlig brottsling, och hans existens var ett hot mot säkerheten. Hon drog sitt sylvassa svärd och kastade sig mot honom ...*

Toshikos spelare My tycker att i konflikten mot den tatuerade mannen är hennes memplex **man kan lita på SigmaTec** relevant, och hon aktiverar därför detta memplex. I det här fallet ligger det bara på ett värde av 1, så My väljer att satsa den enda tärning hon kan.



När avgörandet faller, så rullar My dels de tre tärningar hon lagt fram (striden var tre handlingar lång), och dels en extra tärning för memplexsatsningen. Hon rullar 3, 2 och 6 med sina vanliga tärningar, och 2 med memplextärningen. Spelledaren rullar sina tre vanliga tärningar, och får 4, 5 och 1. Det betyder att My får 1 lyckat utfall, och SL 2 – Tobbe, spelledaren, vinner konflikten! Detta betyder att My blir av med sitt enda poäng i Memplexet **man kan lita på SigmaTec**, eftersom den tärningen misslyckades. Det betyder att hon helt blev av med memplexet.

Den tatuerade mannen föll ned på knä, med blod vällande ur munnen. Han försökte hosta, men Toshikos svärd hade genomborrat hans lungor. Hon gick fram till honom, med tveksamma steg. "Hälsa ... mina barn ..." var allt han fick fram innan han föll baklänges ned mot marken, död. Toshiko föll ner på knä bredvid honom, med tårar i ögonen.

Här vann Tobbe konflikten, men valde ändå att låta Toshiko döda motståndaren – men det är en ihålig seger, för Toshiko vet att hon har agerat fel, och hennes förtroende för SigmaTec är brutet. På ytan har hon segrat, men under den har hon förlorat mer än hon kunde tänka sig... Tobbe valde att göra så eftersom det blev en mer effektfull scen, och eftersom en vinst i en konflikt betyder att man som *spelare eller spelledare* får makten över fiktionen – man måste inte använda den makten till att se till så att det går bra för *den person* man agerat genom.



Att använda Bakgrunder/Återblickar

Precis som med Aspekter och Memplex kan man använda sig av sina Bakgrunder för att skaffa bonustärningar och därmed öka sina vinstchanser. Skillnaden är att Bakgrunder faktiskt tar slut – de kan bara aktiveras tre gånger och ger då olika stora bonusar beroende på hur många gånger de har aktiverats.

Första gången – omnämmande

"När jag växte upp träffade jag många män som han. Kalla. Överlägsna. De ville alltid öka doserna, öka graden, göra allting värre. 'Det klarar hon nog', sade de och gjorde anteckningar i marginalen på sina listor."

Spelaren nämner något som är relevant för Bakgrunden, kryssar den första rutan och får en extra tärning i konflikten.

Andra gången – berättande

"Tonåren var fruktansvärda. Kroppen växte, men mina implantat byttes inte alltid ut i samma takt. Smärtan var ofta fruktansvärd. En av mina tränare, Mäster Sakaryomi, brukade berätta sagor för mig när jag försökte sova. Hans röst lugnade mig, gav mig något att fokusera mig på, så att jag nästan kunde glömma hur ont det gjorde. Han lärde mig hitta mitt inre jag, mitt zen, oavsett hur många distraktioner världen slänger i min väg. Närhelst jag känner att jag är distraherad, hör jag hans röst, och plötsligt blir allting knivskarpt, och jag kan fokusera på det som är viktigt."

Spelaren berättar mer utförligt om något specifikt från Bakgrunden och kryssar den andra rutan – och får två extra tärningar i konflikten.



Tredje gången – agerande

"Okej, jag kryssar i min sista ruta för 'Plågsamma experiment', hörni. Nu skall vi spela igenom scenen som var mitt första egna uppdrag. Jacob, du kan spela min övervakare. Han är en riktig såndär fadersgestalt, med varm brummande röst och ständigt uppmuntrande med en gnutta stränghet. Det fixar du, eller hur?"

För att få kryssa i den tredje rutan i en bakgrund krävs något speciellt – spelaren sätter upp en komplett scen med aktörer, omgivning, tidsram och så vidare. Scenens handling ska vara något som skett tidigare i huvudpersonens liv, och anknyta till den aktuella konflikten. Spelarna spelar tillsammans upp scenen, och sedan återgår "kameran" till konflikten, i vilken spelaren nu får fyra extra tärningar.

Det finns två saker att poängtera med Bakgrunder. För det första så måste man använda varianterna i den ordning de står angivna ovan – först Omnämnande, sedan Berättande och sist Agerande. Man kan alltså inte använda Agerande för att man känner att man behöver de där extra tärningarna, om man inte tidigare använt de tidigare. För det andra så ska användningen vara relevant – att minnas något som inte alls har med konflikten att göra eller ens kan relateras dit är alltså något man bör undvika.



Motstånd

Motståndet, som styrs av spelledaren eller av en annan spelare, har istället för Aspekter, Bakgrunder och Memplex helt enkelt en Svårighetsgrad. Svårighetsgraden fungerar som Aspekttärningarna, med skillnaden att de automatiskt läggs till motståndets tärningshög utan att man behöver "aktivera" något.

Man kan också, om man så önskar, dela upp Svårighetsgraden i Aspekter och så vidare för att ge motståndet mer personlighet. Svårigheterna i exemplen nedan är tänkta som ungefärliga riktlinjer åt spelledaren, som givetvis bör anpassa motståndet efter den aktuella spelgruppen.

Exempel – ALEXander [ALF]

ALEXander är en del av en helt ny specialtillverkad ALF-serie som är tänkt att på sikt ersätta dagens ineffektiva SS5-agenter i fält. Han är utrustad med betydande vapensystem och en utökad intelligens som nästan får honom att verka mänsklig. Kanske lite *för* mänsklig ... helt logiskt har han dragit slutsatsen att han är överlägsen sina mänskliga "kollegor" och har beslutat sig för att eliminera alla ineffektiva element i organisationen.

Svårighetsgrad: 5 eller 6

Aspekter: Vapensystem [3], Taktiker [1], Artificiell Livsform [2] = 6



Exempel – Clowner utan skratt

Ett gatugäng av ungdomar som inte känner att de passar in i samhället. De hämtar inspiration från urgamla filmer och spel som de hämtat djupt nere i Nätets underjord. De åker futuristiska motorcyklar och bär läderjackor med en clownsymbol på. I strid betraktas de tillsammans som en enda fiende, och de har inga Aspekter. Svårighetsgraden varierar med deras antal och hur mycket motstånd SL vill att de ska vara.

Svårighetsgrad: 1–4

Exempel – Säkerhetssystemet S160

S160 är ett virtuellt säkerhetssystem, en aggressiv brandvägg som bland annat skyddar ett antal högt uppsatta chefer inom SigmaTecs privata konton. Systemet gillrar fällor för inkommande hackers och försöker spåra dem till deras fysiska plats samtidigt som det försöker infektera deras dator med elakartade virus.

Svårighetsgrad: 3–4



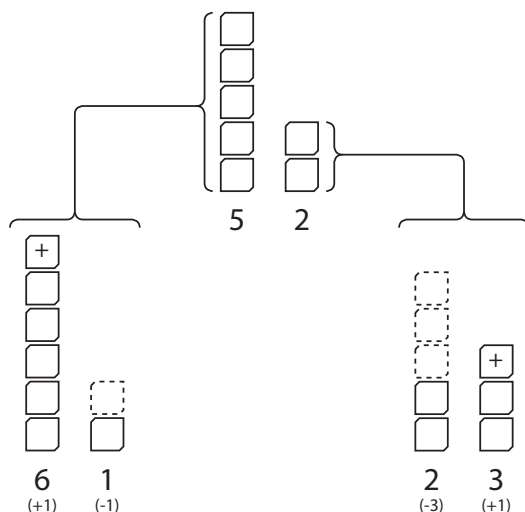
Inre Konflikter

Konflikt mellan egna Memplex

När en spelare hamnar i en situation där två av huvudpersonens Memplex kommer i konflikt med varandra så måste spelaren prioritera mellan dem.

Att välja det Memplex som har högst värde innebär att det ökar med ett medan Memplexet med lägre värde minskar med ett. Att välja det Memplex som har lägst värde innebär att det med högre värde sjunker till det lägre Memplexets värde, varpå det Memplex som var lägre ökar med ett.

Om båda Memplexen har samma värde ökar det valda med ett och det andra sänks med ett.





Att välja det högsta av två memplex innebär ofta en mindre total förlust av memplexpoäng än att välja det lägre.

Yttre påverkan

Saker som man är med om påverkar vad man tycker. Ibland är man med om saker som stärker ens uppfattningar och ibland upplever man sina värderingar som hotade av omständigheterna. Det gäller också huvudpersoner i Evolutions Barn.

När spelledaren, eller den spelare som för närvarande styr scenen, tycker att något som händer i scenen är en stark indikation för eller emot ett existerande eller helt nytt Memplex, så säger han eller hon hur den nya värderingen ser ut och hur stark påverkan är. Exempel:

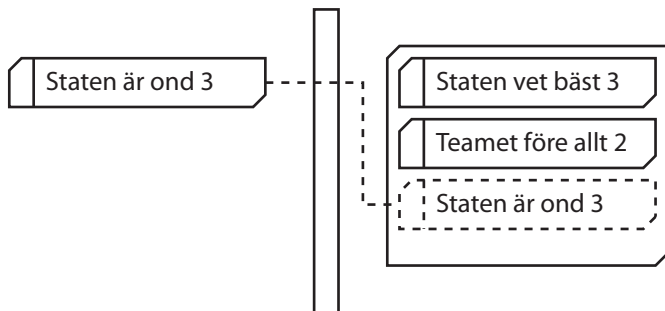
- Polisen använder för mycket våld, 3.
- Alla fattiga är fula och våldsamma, 1.
- Kvinnor är dummare än män, 4.

Nu är det upp till de påverkade spelarna att antingen *acceptera* eller *försöka motstå* det invaderande Memplexet.

Om en spelare väljer att *acceptera* det nya Memplexet in i sin huvudperson, så skriver han eller hon helt enkelt till Memplexet på sitt rollformulär med värdet som angavs av den som introducerade det. Det finns dock en risk med att ta in Memplex, ju fler man har desto lättare är det att



OK

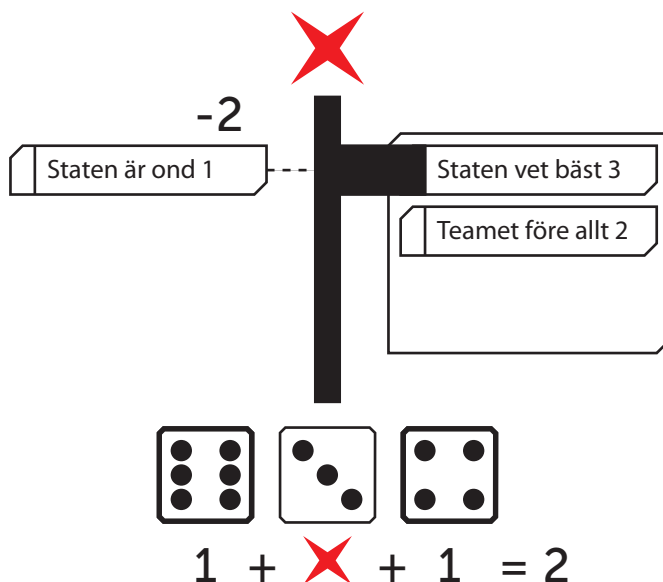


de hamnar i konflikt med varandra. Det kanske inte alltid behöver visa sig omedelbart; ibland kan det krävas att spelledaren, eller någon annan, medvetet skapar en scen för att få dem att hamna i direkt motsats till varandra.

Man kan välja att acceptera ett inkommande memplex och då läggs det helt enkelt till dem man redan har.

Om det Memplex man tar in är likadant som (eller tillräckligt likt) ett man redan har så ökar bara det gamla med ett.

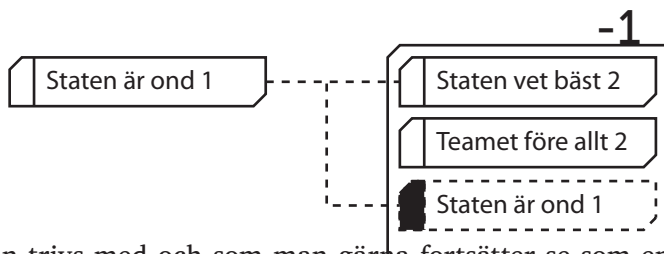
Om man istället väljer att *försöka motstå* Memplexet så väljer man först ut ett av sina vanliga Memplex att försvara sig med. Man får bara välja ett Memplex om man på ett vetligt sätt kan förklara hur det utgör ett försvar mot det invaderande Memplexet. Man rullar det antal tärningar som



man har i det försvarande Memplexet, och antalet lyckade resultat dras av från det invaderande Memplexets värde.

Man kan också välja att försöka motstå det invaderande Memplexet genom att försvara sig med ett av de Memplex man redan har.

Om det invaderande Memplexets värde inte reducerats till noll så kan spelaren välja mellan att antingen dra av dess kvarstående värde från det försvarande Memplexet eller att lägga till det som ett *undertryckt Memplex*. Detta är en åsikt eller en värdering man inte vill ha men som ligger och gnager i ens undermedvetna. Undertryckta Memplex lever och växer och blir större enligt samma regler som för vanliga Memplex. Ett undertryckt Memplex är en tillfällig, kortsiktig lösning; ett sätt att slippa bli av med ett Memplex



man trivs med och som man gärna fortsätter se som en del av huvudpersonen.

De kvarvarande poängen från ett inkommande memplex man försvarat sig mot dras antingen av det försvarande memplexet eller läggs till som ett nytt, undertryckt Memplex.

Det finns dock en fara att ha undertryckta Memplex. Om man råkar ut för en inre konflikt mellan ett undertryckt Memplex och ett vanligt, och väljer att agera utifrån den undertryckta Memplexet, så drabbas man av en *emotionell krasch*. Det vanliga Memplexet raderas helt, och det undertryckta förvandlas till ett vanligt.

En sådan krasch är alltid mycket påfrestande, och huvudpersonen kommer inte att kunna agera normalt på ett tag. Kanske kommer han eller hon till och med att behöva psykologhjälp? Något har förändrats – en av huvudpersonens grundläggande värderingar, de ben han eller hon står på, de pelare på vilka han eller hon byggt sin värld har rasat i ett enormt brak. Exakt hur detta påverkar huvudpersonen är upp till spelaren att gestalta. En tumregel är att ju



högre värde det raderade memplexet hade, desto värre blir kraschen.

Exempel:

*För varje steg Steel tog in i den förbannade konspirationhärva han och hans kamrater börjat nysta i, blev det allt klarare att saker och ting inte var lika svartvita som de en gång verkat. Han tyckte inte om att erkänna det ens för sig själv, men inom honom grodde ändå tanken att **SigmaTec är ett nödvändigt ont** [1]. Samtidigt visste han vad han sett, där i underjorden, i de hemliga laboratorierna...*

Steel har under kampanjen dragit på sig ett undertryckt Memplex, "SigmaTec är ett nödvändigt ont", som ganska direkt skaver mot det memplex karaktären skapades med, "ogillar SigmaTec". Det senare har höjts från 1 till 2 genom att Steel under kampanjen fått en del glimtar av underliga, plågsamma och allmänt oetiska experiment företaget genomfört.

"Pass på!" Toshikos röst skar som en laser genom Steels tunga, och förvirrade, tankar. Längre bort i korridoren hördes svaga ljud av strid. "Två stycken", viskade hon. De rörde sig tyst men snabbt och närmade sig dörren i korridorens slut med dragna vapen. Hon signalerade tyst: "ett, två ..." Men hon hann aldrig till tre, för ut genom dörren, som reducerats till flisor och damm, flög de två kombatanterna. Den ene, iförd en uniform från SigmaTecs säkerhetsstyrkor, verkade ligga i underläge. Den andre, som ursinnigt bevade med kloförsedda fingrar, kände både Steel och Toshiko igen. Det var Yericho, mannen som legat bakom bombningen av flera kontorskomplex. Han hade många oskyldiga liv på sitt samvete.



Eftersom Steels memplex är i såpass stark kontrast, så bedömer hela gruppen gemensamt att det här absolut räcker för att starta en inre konflikt – Jacob måste välja mellan att Steel ”ogillar SigmaTec” eller tycker att ”SigmaTec är ett nödvändigt ont”.

Steel tvekade, men bara en tiondels sekund. Han kastade sig sedan framåt, ursinnig, mot Yericho och slet honom bort från säkerhetsvakten. Det var länge sedan Toshiko sett honom vara så vildsint. Efter en kort, brutal och ganska ensidig strid signade Yerichos livlösa kropp ned mot golvet. Steel vrålade som ett djur. Han vrålade fortfarande tre timmar senare, när läkarvårdsteamet plockade upp dem ...

Jacob väljer det undertryckta memplexet, vilket betyder att Steels tilltro till SigmaTec kommer till ytan samtidigt som hans ogillande av samma företag helt försvinner. På ytan kanske det ser trivialt ut, men för Steel har ogillandet av SigmaTec alltid varit en hörnsten i hans föreställningsvärld. Nu inser han att trots företagets brister, så är det ändå ett nödvändigt ont – nödvändigt, eftersom alternativet är så mycket värre, så mycket mer hänsynslöst. En smärtsam insikt.



Dramaregler

De här reglerna sätter ramar för berättandet och hjälper gruppen att skapa en filmisk känsla genom upprättandet av en klassisk dramaturgisk struktur.

Varje berättelse har en början, en mitt och ett slut. Innan spelet börjar behöver spelgruppen komma överens om hur lång berättelsen ska vara, och om den ska bestå av flera delar (som en TV-serie), några få delar (som en miniserie) eller av en enda del (som en film).

Om man väljer att göra en TV-serie eller en miniserie så bestämmer man också på förhand hur många avsnitt, eller episoder, serien ska bestå av. Man kan till exempel välja att spela en miniserie med fem episoder, eller en TV-serie med tretton.

- **Filmer** spelas ofta igenom vid ett enda längre eller ett par kortare spelmöten, och i regeltermen betraktas den som en enda lång episod.
- **Miniserier** består av 2–6 episoder där varje episod spelas igenom under ett halvlångt spelmöte eller ett par kortare.
- **TV-serier** består av flera kortare episoder, där varje episod spelas igenom på ett kortare spelmöte. På ett längre spelmöte hinner man generellt med 2–3 episoder av en TV-serie.

Varje episod brukar ha en egen berättelse men dubbelavsnitt kan förekomma.

För att alla ska veta ungefär var i berättelsen man befinner sig, så behövs ett mått på hur lång episoden ska vara. Detta mått kallas här för Framgång. Framgång mäter handling och drama, och illustreras genom att spelgruppen tillsammans, enligt vissa givna regler, samlar på sig "framgångskryss". Exakt hur många kryss ett avsnitt ska ha beror



på hur mycket gruppen vill ska hinna hända innan det tar slut. Det bestämmer man tillsammans innan man börjar spela.

En grov riktlinje kan vara att ett avsnitt av en TV-serie är omkring 10 kryss, ett avsnitt av en miniserie kring 10–20, och en långfilm 20 eller fler. Man brukar i genomsnitt hinna med 2,5 kryss per timme; ett avsnitt på 10 kryss tar alltså i allmänhet sett fyra timmar att spela igenom.

FRAMGÅNG



Ifyllbara cirklar för Framgångskryss





Spänningskurvan

I klassisk dramaturgi, sådan som används inom såväl film som teater och TV-serier, finns något som brukar kallas "den dramaturgiska kurvan". Vi kallar den "spänningskurvan" eftersom den mäter spänningen i äventyret.

Snabbguide: Spänningskurvan

Spänningskurvan och diagrammen i den här texten kan verka förvirrande. I grunden är systemet ganska enkelt, men här är en snabbguide:

- I den första delen av äventyret ska det inte vara så mycket spänning, utan där ska man introducera mot-sättningar och viktiga spelldarstyrda personer (kallas också "spelldarpersoner" eller "SLP:er"). Om det är första gången man spelar ska också huvudpersonerna introduceras.
- I den andra delen av äventyret trappas spänningen upp och konflikter eskalerar.
- I den tredje delen av äventyret knyts så många mindre konflikter som möjligt ihop, så att berättelsens huvudkonflikt sedan kan avgöras.
- Sedan kommer äventyrets Klimax där allt ställs på sin spets och äventyrets huvudkonflikt avgörs.
- Efter det spenderas en stund med att "varva ner".



Diagrammet

I diagrammet nedan finns två axlar, en som representerar tiden och en som representerar spänningen. I början ökar spänningen långsamt men sedan trappas dramatiken upp för att slutligen nå klimax och sjunka tillbaks. Det är den strukturen spelgruppen ska sträva efter att följa om en så filmisk och dramatisk känsla som möjligt eftersträvas. Givetvis är det svårt att följa kurvan helt, men den kan ge ett hum om ungefär var spänningen bör ligga.

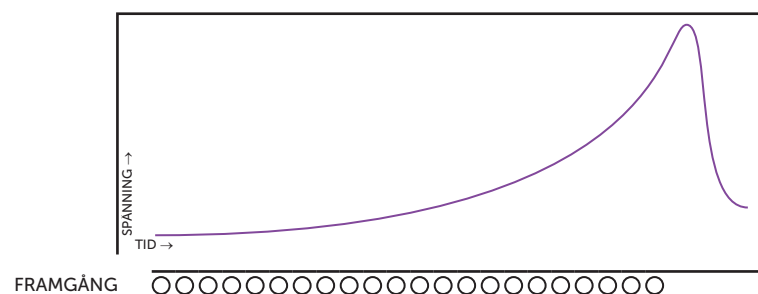


Diagram – kopplingen mellan Framgång, spänning och tid

Scenkontroll

Varje episod är uppdelad i ett antal scener. Inför varje scen etableras först dess grundförutsättningar: **Var den utspelas** (på ett hustak, i en park, under jorden, på en rymdstation) och **vilka som är med i scenen** (huvudpersonerna, chefen, fiender).

Alla spelare, inklusive spelledaren, turas om med att etablera scener. Spelledaren etablerar normalt varje spelmötes första scen, och därefter turas man om genom att låta turen gå runt bordet medurs, eller enligt något annat system



gruppen känner sig bekväm med. När det är ens egen tur att etablera en scen bestämmer man **Plats** och **Personer**. Det betyder att man också, om man vill, får beskriva miljön mer detaljerat – rita en översiktskarta, beskriva hur det luktar eller vilken färg himlen har.

Därefter kan andra spelare komplicera scenen genom att lägga till personer eller företeelser. Det ingen av spelarna kan bestämma på förhand är hur scenen utspelar sig och slutar – det är bara **utgångsläget** som kan bestämmas.

Om någon spelares huvudperson inte är med i scenen så kan spelaren istället spela en spelledarperson.

Framgång

Framgång mäter hur långt i den tänkta berättelsen man kommit. I traditionell dramaturgi, som används än idag i film och TV-serier, så händer saker i en viss ordning. Framgångskryssen gör att alla spelare vet var i ordningen man befinner sig.

Under spel kommer spelgruppen att samla på sig Framgångskryss. Vad som ger Framgång beror på vilken fas av berättelsen man befinner sig i. Vilken fas berättelsen befinner sig i beror i sin tur på hur mycket Framgång gruppen samlat på sig.

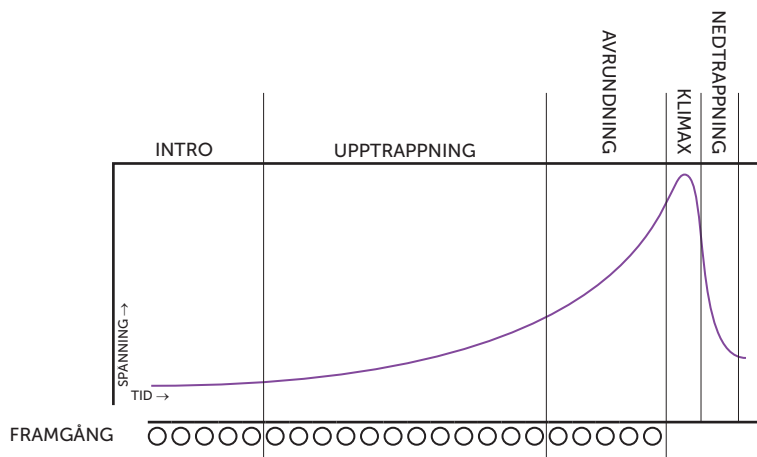


Diagram med Framgång, tid/spänning och fas

Det är inte helt ovanligt i TV-serier och miniserier att det förutom den berättelse som finns i varje enskilt avsnitt också finns en övergripande berättelse som spänner över hela serien. De första avsnitten används för olika introduktioner och större delen av serien används sedan för att ladda upp inför en "final" som kommer i sista eller näst sista avsnittet. Därefter spenderar man något avsnitt eller kanske bara de sista minuterna av sista avsnittet med "nedtrappning", där man visar efterspelet till seriens klimax.

Det finns alltså två dramaturgiska kurvor – en för det enskilda avsnittet, och en för den övergripande handlingen i hela serien.

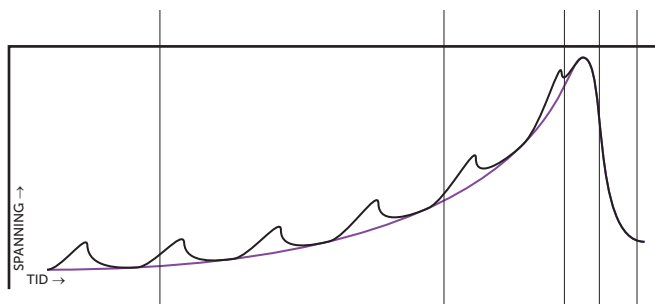


Illustration av dramaturgin i en hel TV-serie – de små kurvorna representerar episoderna som var och en följer den dramaturgiska mallen samtidigt som de tillsammans bildar en större kurva

Framgångskurvan är gemensam och antalet Framgångskryss varje fas ska bestäms gemensamt innan spel. Använd diagrammen i det här kapitlet för att få en ungefärlig känsla för hur stor del av avsnittets totala längd varje fas bör vara. Även om man har fler eller färre kryss än vad bilderna visar bör proportionerna vara ungefär desamma. Varje uppnått kriterium i listorna nedan ger 1 Framgångskryss.



Berättelsens faser

1. Intro

De huvudpersoner och andra viktiga aktörer som ska vara med i Episoden men som inte introducerats i tidigare avsnitt presenteras i denna fas. Bakgrunden för avsnittet läggs upp och miljöer beskrivs överskådligt. I speltermer kan detta innebära att huvudpersonerna får varsin introduktionsscen eller att de får visa sina specialiteter i en första konflikt eller att spelledarpersoner som är relevanta för just det aktuella avsnittet träffar huvudpersonerna eller syns på TV.

I slutet av Introt bestämmer SL, efter att ha rådfrågat spelarna, vilken av de introducerade konflikterna som är avsnittets Huvudkonflikt eller problem. Övriga konflikter/problem reduceras till sekundära och kan givetvis ha en plats i avsnittet, men det "handlar" inte om dem. Det är från och med nu Huvudkonflikten eller problemet som står i fokus, det är den eller det som genom berättelsen eskalerar och slutligen når klimax. Om ingen introducerat en konflikt eller ett problem man vill bygga avsnittet kring kan SL i slutet av Introt slänga in ett eget problem eller en konflikt som huvudpersonerna inte har något annat val än att ta ställning till eller hantera. Det är viktigt att tänka igenom sådana saker man slänger in, så att huvudpersonerna inte kan ignorera dem. De ska tvinga huvudpersonerna till handling.

Exempel

Steel får i uppdrag att arresterar ett gäng revolutionärer, som man misstänker ligger bakom ett bombdåd. Det visar sig att revolutionärerna i själva verket är de han själv jobbar med och är infiltratorer. Ska han överlåta arresteringen på någon annan, och helt avsäga sig kontrollen (då kan vad som helst hända) eller ska han själv arresterar dem och tortera dem enligt order?

Huvudkonflikten kan vara många saker, till exempel att rollpersonernas avdelning får besök av en inspektör, att en framstående chef blir kidnappad eller att en ALF (Artificiell Livsform) löper amok. Er fantasi är gränsen.

I Introt kryssas Framgång när spelarna:

- Genom sina Huvudpersoners agerande skapar ett problem för gruppen (eller samhället), skapar osämja eller på annat sätt "sätter igång" något som behöver lösas eller hanteras.
- Etablerar en scen som presenterar eller introducerar ett problem (eller en osämja eller liknande, se ovan) som inte varit med tidigare.
- I en annan spelares scen introducerar en huvudperson eller en spelledarperson som inte varit med i serien tidigare (det behöver alltså inte vara en ny bekantskap; det kan vara en gammal vän eller fiende som bara inte har "synts" förut). Att introducera sin egen huvudperson räknas också.



2. Upptrappning

Den här delen av berättelsen är ofta den längsta och handlar om hur avsnittets huvudproblem eller konflikt trappas upp och kompliceras.

Om vi spinner vidare på exemplen ovan så kan det vara så att inspektören lägger sig i det dagliga arbetet allt mer, att gruppen söker efter kidnapparna, eller att allt fler ALF:er går bärsärk samtidigt som huvudpersonerna allt mer desperat försöker räkna ut vad de bärsärkande har gemensamt. Här är det viktigt att spänningen hela tiden ökar. Om spelarna tycker sig sitta fast eller verkar lösa problemen alldeles för snabbt för att det ska passa den dramatiska situationen, kan spelledaren kasta in ytterligare problem för att sätta fart på eller komplicera handlingen.

I Upptrappningen kryssas Framgång när spelarna:

- Genom sina huvudpersoners agerande komplicerar en relation, eskalerar en konflikt eller trappar upp ett problem.
- Etablerar en scen på ett sådant sätt att en relation kompliceras, en konflikt eskaleras eller ett problem trappas upp.
- Genom att etablera eller komplicera en scen, eller genom sina huvudpersoners agerande, utlöser en Inre konflikt hos sig själva eller varandra.
- Genom att etablera eller komplicera en scen, eller genom sina huvudpersoners agerande, eskalerar episodens huvudkonflikt genom att komma närmare dess lösning (t.ex. genom att besegra hejdukar, undersöka lagerlokaler, hacka sig in i fiendens datorsystem eller fysiskt infiltrera deras bas, etc.)



3. Avrundning

Efter ett tag börjar det bli dags att knyta ihop alla mindre trådar och problem innan berättelsens klimax nås. Detta sker framför allt under den här fasen.

I Avrundningen kryssas Framgång när spelarna:

- Genom att etablera eller komplicera en scen avslutar eller knyter ihop en konflikt eller ett problem (som inte är episodens huvudproblem).
- Genom sina huvudpersoners agerande avslutar eller knyter ihop en konflikt eller ett problem (som inte är episodens huvudproblem).

När det inte finns någon Framgång kvar att kryssa så går episoden in i Klimax.

4. Klimax

Här kommer berättelsens höjdpunkt och upplösningen av episodens huvudproblem eller konflikt. Allting ställs på sin spets, och saker och ting förändras till det bättre eller det sämre. Inspektören kommer till sin slutsats, man finner kidnapparna, som visar sig ledas av den kidnappade chefens egen son, och besegrar dem, man hittar och arresterar hackaren som tagit sig in i ALF:ernas hjärna efter att ha besegrat hans medbrottslingar. Om spelarna inte av egen kraft når denna punkt kan SL lämpligen slänga in en "bomb" även här. Det finns inget självklart i att spelarna kommer ur Klimax oskadda eller ens segrande; det finns alltid en risk att inspektörens slutsats är att hela avdelningen bör stängas ned, att hackaren tar sig in i huvudpersonernas implantat och gör dem till hans personliga lakejer, eller att kidnapparna hellre dödar gisslan än ger upp.



5. Nertrappning och efterspel

Konsekvenserna av avsnittets klimax visar sig och man förbereder kanske så smått inför nästa avsnitt. Inspektören åker iväg till nästa ställe, hackaren skeppas iväg till någon otrevlig plats, kidnapparna är besegrade och får sina straff. Huvudpersonerna spenderar lite tid med att röja upp bevis efter alltihop.

Exempel

Tobbe, Jacob och My tänker spela Evolutionens Barn. Jacob och My har redan skapat sina rollpersoner, tillsammans och i samråd med Tobbe. De tänker sig en mindre kampanj i tre delar, ungefär som en miniserie, och eftersom deras plan är att varje spelmöte ska ta omkring 5–6 timmar så anpassar de längden på varje avsnitt efter detta, och säger att varje avsnitt ska vara 12 kryss långt.

Under tiden diskuterar de sig också fram till hur de vill att spelvärldens detaljer ska vara – hur SS5:s högkvarter ser ut, vilket fokus kampanjen ska ha, och så vidare. Både Jacob och My tycker att hela grejen med Nätet verkar häftig, och ser gärna en kampanj som är sammanknuten med det på något sätt. Tobbe håller med, och gör en skisserad kampanjstruktur – med tydliga punkter i början och mer vaga mot slutet, eftersom han vet att kampanjer i Evolutionens Barn snabbt hamnar utanför spelledarens kontroll när spelare börjar hitta på scener. Tillsammans kommer man överens om att använda de första fem kryssen till Introduktion, och de sista två till Avrundning; det innebär att Upptrappningen kommer att vara fem kryss lång. Ganska lagom fördelat, speciellt eftersom det är det första avsnittet.

Dags för första fasen – Introduktion. Eftersom Tobbe är spelledare så etablerar han den första scenen, och berättar att Toshiko och Steel fått i uppdrag att undersöka en serie



mystiska dödsfall. Den första scenen börjar med att huvudpersonerna anländer till brottsplatsen. Tobbe beskriver byggnaden, att det regnar utanför och att det ligger en svag lukt av ozon över korridoren där Toshiko och Steel går.

My berättar hur Toshiko tyst smyger in i den nedsläckta lägenheten. Hon beskriver hur Toshiko ser ut och rör sig – huvudpersonen introduceras. Det betyder ett lättförtjänt kryss. Jacob hittar istället på att Steel i den här scenen mest finns med som en radioröst i Toshikos öra; han agerar backup. Tillsammans undersöker de brottsplatsen. När de undersöker offrets kropp meddelar Tobbe att personen, precis som de övriga offren, har ett cyberimplantat i huvudet. Toshiko föreslår att hon och Steel ska koppla in sig i implantatet och se om de kan hitta några ledtrådar där.

Det hade Tobbe inte räknat med, men tycker att det räknas som en ny scen – det var egentligen inte Mys tur, men nu får hon ändå etablera scenen. Hon målar upp ett nedgången inre landskap, där det syns att det tidigare varit snyggt och kliniskt rent men att något verkar ha trasat sönder stället ordentligt. Något har bränt ut de flesta sensorer och terminaler och här och var gnistrar det av elektriska urladdningar. Jacob, som faktiskt såg till att ha öronen spetsade när Tobbe förklarade reglerna och minns att man fick komplicera andras etablerade scener, inflikar att något rör sig en bit in i det nedgångna rummet.

Efter en strid mot vad som antagligen var någon form av virus, där Jacob dessutom fick tillfälle att introducera Steel, bestämmer man sig för att återvända till basen. Det här måste undersökas och jämföras med tidigare offer. Finns det något samband, utom att samtliga offer hade cyberimplantat? Vad var det där för virus? vem har planterat det, och hur tog det sig förbi brandväggarna?

Eftersom både Tobbe och My nu etablerat varsin scen är alla överens om att det är Jacobs tur; egentligen var det tänkt att det skulle vara Jacob efter Tobbe, men när My nu så snyggt lade upp för sin scen så tyckte båda de övriga



spelarna att det var OK att bryta ordningen. Jacob beskriver Specialstyrka Fems huvudkontor, och presenterar gruppens omedelbara överordnade, kapten Itsuhara. Kaptenen är en man i femtioårsåldern med retirerande hårfäste, tilltagande korpulens, stora buskiga ögonbryn och ett hett humör. My kompletterar genom att berätta att Toshiko och chefen sällan drar jämnt, att han aldrig verkar riktigt nöjd med hennes prestation. Det betyder att gruppen inkasserar två kryss – Jacob introducerade en viktig spelledarperson och My introducerade en konflikt med denna.

Scenen urartar snart till en verbal konflikt mellan chefen och Toshiko, som den senare förlorar. Tobbe, som spelade chefen, bestämmer att Toshiko måste erkänna att det var onödigt och förhastat att kasta sig in i cyberimplantatet innan kroppen tagits till laboratoriet och undersökts.

Nu är det dags för Upptrappning, och inför denna behöver gruppen gemensamt bestämma sig för vilken konflikt eller vilket problem man vill ha som huvudspår i avsnittet. My är lite ovan vid att ha den sortens inflytande, så när Jacob föreslår att de ska dyka rakt på vad han uppfattar som kampanjens huvudspår, det inplanterade viruset, så håller hon med. Tobbes planer är vid det här laget redan slagna i småbitar, men han tycker att Jacobs idé är bra.

Under Upptrappningsfasen bestämmer My att ledtrådar pekar mot den plats där Jacobs rebellkamrater befinner sig. Det betyder dels att huvudkonflikten kompliceras (ett kryss), samt att hon skapar en inre konflikt hos Steel (ett kryss): Ska han vara med och arrestera sina kamrater och därmed svika dem (memplexet "Gruppen framför allt" gäller inte bara SS5) eller ska han sätta sina kamraters väl före majoritetens, som ändå hotas av de här dåden som utförts mot oskyldiga? I slutändan väljer Steel att vara med och arrestera sina kamrater. De säger inget till honom, men deras blickar bränner ... och Steels tro på att gruppen måste komma före allt minskas. Dessutom grundas



en konflikt mellan Steel och rebellerna, men eftersom det är en konflikt som introduceras, snarare än att man komplicerar något som redan finns, så får inte gruppen några kryss.

Ett sidospår leder mot en lägre SigmaTec-chef; men medan man följer detta spår anfalls gruppen av en ALF som muterat till ett groteskt monstrum; efter striden upptäcker de att någon medvetet stoppat in samma virus i ALF:en som de tidigare hittade i den döda kroppen.

Under upptrappningen skapar sig Steel och Toshiko fler fiender; bland annat ett ungdomsgäng vid namn Clowner utan Skratt och en konkurrerande SS5-grupp ledda av den dryge Erien Andou. Det är bra att skapa extra konflikter; det betyder att när man går in i Avrundningsfasen så finns det mycket att välja på.

När berättelsen når sin Avrundningsfas har man två kryss att sätta ut innan man får nå Klimax. Har man i det här läget inte hittat på tillräckligt många sidokonflikter så kan man antingen försöka komma på någon ny konflikt som kan blossa upp och sedan avslutas, eller så får man helt enkelt strunta i Avrundningen; dramareglerna är inte huggna i sten.

I det här fallet har dock gruppen flera konflikter och problem att välja på; tillsammans kommer man fram till att fokusera på dels Toshikos konflikt med chefen, och dels på Steels konflikt med rebellerna. Det är osannolikt att man lyckas lösa den senare helt och hållet, men den mest omedelbara konflikten kan man nog lösa. Jacob sätter en scen där Steel ensam smugit iväg för att genomföra en egen undersökning av rebellernas tillhåll. Han är dessutom lite sugen på att testa gränserna för konfliktsystemet och låter My spela den motsträviga brottsplatsen; det blir en ganska utdragen konflikt som börjar med Steels försök att rota efter ledtrådar och som sedan övergår i hans letande i



rebellernas datorer; My hittar på att det faktiskt finns rester av viruset de slagits mot tidigare kvar i datorerna, och de sista framlagda tärningarna i konflikten är rena stridshandlingar från Steels och virusets sida. Steel vinner striden och tar triumferande med sig viruset som bevis, instängt i en minnessticka.

Konflikten med kapten Itsuhara kulminerar i en högljudd verbal konflikt mellan Toshiko och kaptenen. Tobbe som spelar kaptenen vinner konflikten; och kaptenen gör helt klart för Toshiko vem det är som är chef och att det inte finns något mer att diskutera.

Det betyder att konflikten med kaptenen inte är över; men å andra sidan lyckas Jacob få sina rebellkamrater frisläppta genom att bevisa att viruset agerat genom deras datorer utan att de hade något med saken att göra. Det betyder att det finns ett Avrundningskryss kvar; efter lite diskussion bestämmer sig gruppen för att det är bättre att strunta i det sista krysset än att försöka krysta fram något. Det betyder dessutom att det finns fler sidokonflikter kvar att bygga vidare på i nästa avsnitt!

Efter att ha samlat ihop en gedigen mängd bevis mot den lägre SigmaTec-chefen beslutar sig gruppen för att genomföra en räd mot hans bostad. My etablerar scenen med regn, rusk och specialutrustade specialenhetstrupper i tung stridsutrustning. Nästan omedelbart utbryter en konflikt mot försvarssystem som tydligen installerats illegalt i bostaden.

Efter en hård och effektiv strid mot bland annat vad som verkar vara en fysisk, ihopmonterad kropp åt viruset och ett flertal hushålls-ALF:er ser den tidigare så lyxiga tvåvåningsbostaden ut som ett slagfält. Spelledaren Tobbe vann konflikten, så han berättar att när Toshiko och Steel slagit sönder de sista försvarssystemen och äntligen tagit sig in i den inre kammaren, så finner de sin måltavla liggandes

orörlig på sin säng. Hans hjärna är helt urblåst och tömd. Någon eller något har raderat allt. Han är bara en grönsak, ett tomt skal.

Vem eller vad ligger bakom virusets framfart? Vem har makten att blåsa ur hjärnan på en SigmaTec-chef, som ju ändå har de bästa brandväggar som företaget kan uppbåda? Svaren på dessa frågor får vänta till nästa avsnitt ...





4.0

SPELLEDAR-TIPS

Rollen som spelledare är inte alldeles lätt att ta till sig eller greppa om man inte spelat rollspel förut, och även erfarna spelledare kan behöva några tips och råd på vägen.

Vad förväntas av spelledaren?

Överlag så är spelledarens roll att se till så att spelet drivs framåt; att hindra tristess och inaktivitet.

Spelledaren ska:

- aktivt försöka hitta sätt att utmana huvudpersonernas memplex.
- ha händelser, spelledarpersoner och platser redo om spelarnas fantasi tryter.
- pressa spelarna till handling om tempot sänks alltför mycket.
- underlätta för spelarna att hålla sig till den dramatiska kurvans struktur.
- finnas där för att "fånga upp" berättelsen när den blir tråkig, fylla i med extra stämningssgivande beskrivningar, och fördela ytterligare berättarmakt till spelarna om de vill ha mer än vad reglerna säger.



Scener och flyt

Det är viktigt att spelet inte avstannar; därför är det alla spelares, men framförallt spelledarens, uppgift att hålla spelet flytande. Om någon tvekar för länge om sin handling i en strid – ta nästa person istället; alla har ju ändå samma antal tärningar att lägga ut. Om någon inte kommer på en scen att etablera – fråga om det är OK att nästa person etablerar istället, eller se om övriga spelare kommer på något. Flödet i spelet är viktigare än reglerna, så om reglerna segar ner, strunta i dem och bara kör istället.

Att planera ett avsnitt

Det finns lika många sätt att planera ett avsnitt som det finns spelledare och spelgrupper, men det här är ett sätt:

- Bestäm antal Framgångsrutor avsnittet ska bestå av.
- Kom på en skissartad intrig eller premiss.
- Spinn vidare och gör en lista över komplikationer som kan följa på den inledande premissen.

Sedan måste man heller inte planera – känner man sig bekväm i spelgruppen och i att improvisera så kan man helt enkelt låta spelarna introducera de grundläggande premisserna och spinna vidare tillsammans. Några inledande idéer kan man också få genom att kolla igenom listorna i slutet av det här kapitlet.

Att anpassa motståndet

Det är inte alltid en konflikt begränsar sig till två deltagare; ganska ofta står ju till exempel huvudpersonerna inför ett gemensamt hot. Spelledaren bör kunna dimensionera



motståndet så att det blir en lagom utmaning – inte för lätt och inte för svårt.

Att räkna ut hur många tärningar en spelare i rollen av en huvudperson har att använda, utan risk, i en konflikt är enkelt: Man tar den Pöl man kom överens om (alltså, konfliktens längd) och adderar det antal poäng huvudpersonen sammanlagt har i sina Aspekter (eftersom Aspekter kan användas i varje konflikt). Vill man då ha en motståndare som en huvudperson har omkring 50 % chans att besegra utan att använda sig av Bakgrunder eller Memplex, så låter man motståndet ha denna storlek eller något lägre på sin Pöl.

Det man bör komma ihåg är att om två spelare deltar, så är det 75 % chans att någon av dem besegrar en fiende som de var och en för sig bara har 50 % chans att klara av. Chansen modifieras alltså beroende på antalet deltagare på vardera sidan.

Om man istället vill ha en mer utmanande strid, där spelarna tvingas riskera Memplex eller offra Bakgrunder så utgår man istället från motsvarande "maxsatsningar" när man räknar på vilken nivå man vill ha på motståndet – och hur många motståndare det ska röra sig om. Generellt betraktas även multipla motståndare som ett enda "motstånd", de ges alltså sällan helt egna pölar eller svårighetsgrader.



Saker att diskutera

Att prata om en pågående kampanj före, efter och mellan spelmöten kan vara oerhört konstruktivt. Dels kan man diskutera sådant som direkt rör berättelsen – frågor som ”hur tänkte du där?”, ”vad tänker du göra nu?” eller ”hur känner din huvudperson inför ...” kan ge en djupare förståelse för varandras huvudpersoner och dessutom ge spelledaren en massa intressanta trådar och idéer att spinna vidare på.

Dels kan man också diskutera ”orelaterade” saker – att känna till sina och varandras huvudpersoners favoritfärger, relation till föräldrar, smak vad gäller filmer, Nätvanor och liknande kan göra så att huvudpersonerna när de väl spelas känns mer ”tredimensionella” och levande i berättelsen.

Saker att bygga tillsammans

Något som helt klart kan förhöja en spelgrupps upplevelse av en spelvärld är att man skapar delar av den tillsammans. I Evolutionens Barn har tanken varit att skriva in såpass mycket att det utan problem eller större förberedelser går att börja spela på kort tid, samtidigt som vi har försökt balansera detta mot att lämna stora delar öppet för gruppens fantasi. Här nedan finns listor med sådant som gruppen gemensamt kan skapa för att berika spelvärlden

SS5:s högkvarter

Hur ser SS5:s högkvarter ut? Rita en karta! Är det under vatten, under jord, högst uppe i en skyskrapa, eller på ett gigantiskt luftskepp? Hur luktar det på basen, vilken sorts ljud kan man tänkas höra? Hur har basen det med transporter – använder man sväware, helikoptrar, jetpacks?

Andra SS5-agenter

Hur arbetar egentligen SS5? Finns det andra agentgrupper?



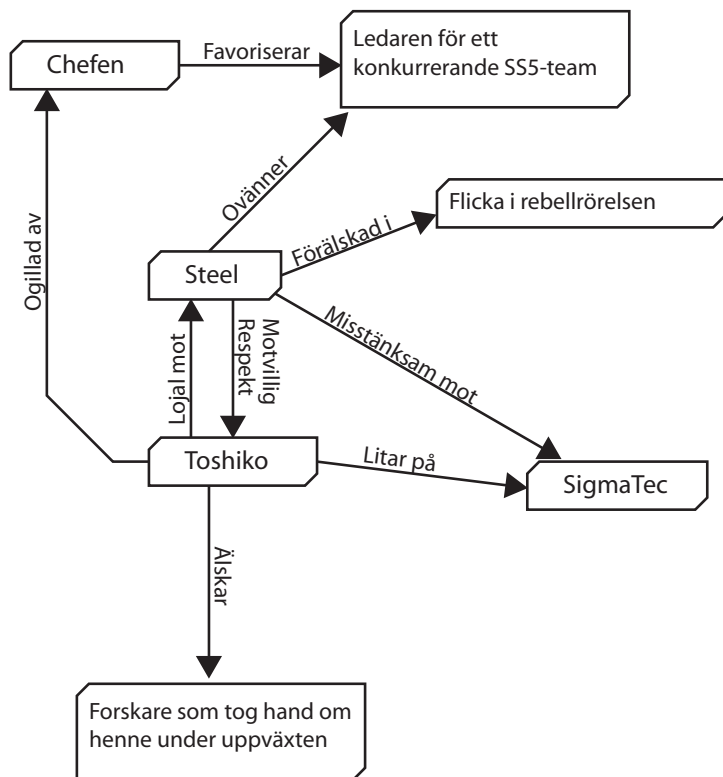
Har hela organisationen en chef som alla får sina order från, eller har man underchefer som delegerar? Vet man vem ens övre chefer är, eller kommer man bara i kontakt med sin direkta överordnade? Gör listor över personal, och fundera kring personligheter och relationer mellan olika individer och grupperingar. Finns det en konkurrerande grupp som alltid verkar lyckas lite bättre? Finns det en grupp hackkycklingar som mest får städa upp efter de andra? Fundera lite extra på huvudpersonernas omedelbart överordnade chef och andra man kommer att ha kontakt med. Hitta på Aspekter, Memplex och Bakgrunder!

Relationer

Låt varje huvudperson ha tre relationer: En till någon i gruppen, en till någon annan inom SS5 och en utanför SS5. Definiera relationerna – till exempel:

- Är (olyckligt) kär i ...
- Avskyr verkligen ...
- Ser upp till ...
- Ser ... som inkompetent
- Vill ta ...s position
- Lustar efter ...
- Är gift/tillsammans med ...
- Är avundsjuk på ... (specificera exakt vad man är avundsjuk på!)

Har man extra tid kan man låta personer man har relationer till ha egna liknande relationer, och så vidare. Rita en relationskarta!



Exempel på relationstankekartan



Sektionerna

Vilka sektioner finns det? Vad behöver egentligen skötas i en världsomspännande stad? Vilka saker kan eller bör skötas tillsammans? Hur sköts renhållning, transporter, säkerhet, forskning, barnskötsel, miljöarbete och boende-frågor egentligen? Försök skapa ett heltäckande system av sektioner, som känns väl avvägda och som täcker alla behov en stad skulle kunna ha.

Historia

Om det känns intressant och relevant för den berättelse ni vill berätta, fundera på vad som egentligen skiljer Innan från Efter. Vad skulle behöva hända för att förvandla vårt samhälle till det som skildras här? Naturkatastrofer, krig, utomjordisk invasion eller ekonomisk kollaps?

Utanför

Om det känns spännande med en yttre fiende – låt världsstaden ta slut, låt det finnas något utanför. Vad? Motorcykelgäng, muterade våldsmakare, arméer av AI-kontrollerade mördarrobotar, eller helt enkelt andra "världsstäder" ledda av andra företag?



Berättelser

Evolutionens Barn är skrivet för att man ska kunna börja spela i stort sett helt utan förberedelser och bara förlita sig på improvisationen. Systemet ska också kunna se till så att den improviserade berättelsen blir intressant och rolig.

Ibland kan dock fantasin behöva en liten skjuts på vägen, och det finns spelledare som tycker om att ha några punkter nedskrivna som man kan använda sig av om spelet avstannar. Det betyder inte att man slaviskt följer sina punkter, tvärtom kan de vara bra just för att få igång spelet, som förhoppningsvis sedan tar fart och drar iväg åt helt andra håll än man tänkt sig ...

Här nedan presenteras fyra olika scenarier i punktform. Tanken är att man som spelledare ska kunna ta en av listorna, starta med den första punkten och se vad som händer. Om spelarna inte tycks komma någon vart, så kan man försöka leda storyn vidare till nästa punkt. Förhoppningsvis kommer spelarna förr eller senare att komma igång och själva hitta på saker och komma med intressanta idéer, och göra så att berättelsen går i en helt annan riktning. Då är det definitivt läge att släppa listan och istället bara köra på!

Chimera

- Huvudpersonerna ska avbryta en illegal försäljning av cybernetik ...
- ... och det visar sig att säljaren är en högt uppsatt chef inom någon sektion ...
- ... och hans livvakter visar sig ha fått sina hjärnor utbytta mot styrbara cyberhjärnor ...
- ...som styrs av något som kallas "Chimera" ...
- Chimerasignalen utgår från en bortglömd del av staden ...



- ... i en bunker, där det finns bevis på att SigmaTec genetiskt manipulerat människor i industriell skala ...
- ... vilket gör att huvudpersonerna måste ta ställning till deras samhälles grundvalar.

Satellit 5 aktiverad

- En liten flicka kidnappas, huvudpersonerna beordras att hitta och ta tillbaks henne ...
- Det visar sig att hon är kidnappad av rebeller ...
- ... som vid närmare påseende visar sig agera på order av flickans pappa!
- Det visar sig att flickan kan styra Sigmatecs system av försvarssatelliter ...
- Pappan säger sig bara vilja skydda sin lilla flicka ...
- ... men vill egentligen sälja kontrollen över vapensystemen till högstbjudande, till exempel någon rebellgrupp eller liknande.

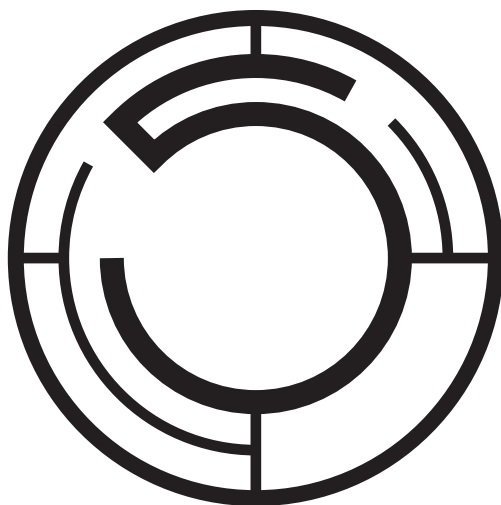
Man/Machine interface

- Huvudpersonerna sätts på att undersöka en rad mystiska mord ...
- ... där samtliga offer visar sig ha fått sina hjärnor delvis utbytta mot cyberhjärnor, för att de ska kunna fungera som perfekta prostituerade.
- Bland deras kunder märks fler mäktiga män, som agenterna inte har någon jurisdiktion över.
- Det visar sig att samtliga offers hjärnor blivit helt urblåsta, när en alltför tung dataström laddats in i dem.
- Dataströmmen är i själva verket en artificiell intelligens, född på Nätet, som vill hitta en kropp.



Enhet ALEXander online

- Ett nytt experimentellt projekt ska utvärderas, med huvudpersonernas grupp som första försöksgrupp.
- Gruppen tilldelas en ny "kollega" – en ALF som presenterar sig som ALEXander.
- ALEXander utför sina uppgifter mycket väl.
- ALEXander börjar visa tecken på eget tänkande.
- Han börjar arbeta för att han och hans gelikar ska byta ut de nuvarande SS5-medlemmarna så snart som möjligt.





APPENDIX





Exempel och listor

Ibland när man skapar huvudpersoner kan det vara svårt att få igång inspirationen, och då kan det vara praktiskt med listor med exempel. Nedanstående listor är absolut inte tänkta att vara fullständiga, utan är bara utgångspunkter för när man hittar på sina egna egenskaper.

Aspekter

- Cybernetiska ben/armar/ryggrad/skalle/kropp.
- Kampsportstränad.
- Hacker.
- Personligt exoskelett, med eller utan stridskapacitet.
- Stark.
- Riktigt tunga skjutvapen.
- Kaststjärnor/knivar/yxor.
- Krypskytt.
- Mästare på vibrosvärd/knivar.
- Slagskämpe.
- Beslutsam.
- Inbyggda vapensystem.
- Motorcykelkrigare.
- Revolverman.
- Hög social status.
- Känner till pinsamma hemligheter om folk.
- Bra på att framkalla skuldkänslor.
- Skådespelare/lurendrejare.
- Ledartyp.
- Sexuell attraktion.



- Staten vet bäst.
- Man bör lita på/inte lita på auktoriteter (Storebror vet bäst).
- Det är väl bra som det är.
- Livet är skit/underbart.
- (Barn/poliser/pensionärer/etc.) är värda mer/mindre än andra.
- Inget kan skada mig (jag är oförstörbar).
- Majoritetens väl går före individens.
- Sökandet efter kunskap går före allt.
- Våld löser inga/alla problem.
- Kåren/laget/teamet går före allt.
- Individens frihet går före allt.
- Blod är tjockare än vatten.
- Livet i sig är det viktigaste.
- (Stor) Förändring är farligt/nödvändigt.
- Vänner är det viktigaste man har.
- En människas yttre är en reflektion av hennes inre.
- Våld är ett nödvändigt ont.
- Om det känns bra så är det bra.
- En man/kvinna behöver sex, men inte kärlek.
- Brott lönar sig inte.
- De (fysiskt) svaga behöver de starka för att klara sig.
- Allting händer av en anledning.
- Allt händer av en slump.
- Det man inte vet har man inte ont av.
- Gammal vet bäst.
- Pengar kan köpa allt.



Bakgrunder

- Familj/förälder/bästa kompis dödad av en bärsärkande ALF (Artificiell Livsform).
- Pappa/mamma/äldre bror/syster ...
 - var polis.
 - byggde robotar.
 - hackade sig in i databaser.
 - är chef.
- Växte upp Under, och har smugit sig in Över för att förverkliga sina drömmar/nästla sig in och slå ner samhället.
- Ensamstående mamma/pappa, saknade förebilder, var ensam.
- Var mobbad i skolan.
- Brukade vara en l33t h4xx0r men åkte fast och jobbar nu för snuten.
- Genomgått stenhård militärträning från unga år pga. naturlig fallenhet
- Var med om bilolycka i unga år, blev av med armar/ben/hjärta/rygggrad.
- Hade en mycket krävande mamma/pappa som alltid sade att man inte duger något till.
- Var en mobbare som barn.
- Har genomgått en stormig, svår och i slutändan olycklig kärlekshistoria.
- Rymde under tonåren hemifrån och försökte leva på egen hand, borta från familjen.
- Har vuxit upp i och gjort uppror mot ett hem med en stark religiös eller politisk övertygelse.



Arketyper

Ibland kan det vara svårt att komma på en huvudperson, framför allt om det ska spelas med kort varsel. För sådana tillfällen presenteras här några *arketyper*, alltså grundläggande huvudpersonskoncept som kan ligga till grund för vidare fantiserande.

Envis puritan – Du har en stark kvardröjande övertygelse om den egna kroppens helgedom, och ser cybernetik, implantat och liknande som fuskverk. Du har varit tvungen att jobba mycket hårt för att nå en position jämförbar med de som tagit de teknologiska genvägarna, och du är definitivt hårdare än vad de är på grund av vedermödorna. Du använder gärna äldre, nästan antika vapen och skulle aldrig drömma om att genomgå någon form av genetisk modifikation.

Ovillig tvivlare – Du har levt ditt liv som alla andra, gjort som du blivit tillsagt – men på senaste tiden har du börjat tvivla på världen som den förklarats av din utbildning, av dina överordnade. Du ser allt fler sprickor i fasaden, dina upplevelser stämmer aldrig riktigt med den officiella bilden. Till en början var det mest småsaker, men nu känner du hur allt större delar av de grundstenar du byggt ditt liv på faller sönder. Du försöker desperat hålla kvar vid den trygga säkerheten i ditt gamla liv, men i ditt bakhuvud maler insikten att du förr eller senare kommer vara tvungen att lämna det bakom dig ...

Reformerad informationsknarkare – Du brukade leva ditt liv uppkopplad. Tiotusen dynamiskt genererade informationskanaler brände genom dina synapser varje sekund, du simmade som en fisk genom Nätets hav av information. Allt i strävan efter Sanningarna – sanningarna bakom alla ansiktslösa SigmaTec-kommunikéer om beklagliga olyckor, gasläckor och strömfel. Du nöjde dig inte, du letade djupare och djupare – och till slut hittade svaren dig. Nu arbetar du innanför de murar du ville penetrera, dina kunskaper satta



i deras tjänst. Istället för att borra dig genom brandväggar, bygger du dem. Istället för att leta information, döljer du den. I utbyte får du tillgång till sanningar du tidigare bara kunde ana dig till. Det finns bara ett problem: de sanningar du jagade börjar verka misstänkt trasiga i kanterna ...

Utled veteran – Du har varit i många strider mot många motståndare, och känner kanske att din tid som verksam börjar närma sig sitt slut. Du är trött – trött på alla oskyldiga du inte kunnat rädda, trött på alla ansiktslösa fiender, trött på att döda en och se tusen nya ta dess plats. Varje morgon letar du efter en anledning att hålla dig kvar. Än så länge har du lyckats. Men hur länge?

Macho med sviktande självförtroende – Du visar ett mycket hårt yttre mot omvärlden; du är våldsam och en smula oberäknelig, en riktigt hård typ som inte tar skit från någon. Allt detta är dock bara en fasad, som döljer en människa som för länge sedan lärt sig att man inte kan lita på någon, att man inte får visa någon svaghet för då kommer någon och hugger kniven i ryggen på en. Du jobbar för SS5 och gör allt du tror krävs av en som arbetar med de hårdaste av de hårda fallen, som är den sista försvarslinjen mot det hotande kaoset. Du vågar inte visa några känslor eller släppa in någon nära på dig, och fruktar att dina kollegor skulle se igenom ditt hårda yttre, och se osäkerheten och rädslan du vill dölja.

Färdiga huvudpersoner

När man har kort om tid eller vill börja spela direkt, eller kanske bara vill ha lite extra inspiration när man skapar sin egen huvudperson, så kan det vara praktiskt med ett antal färdigskapade att välja mellan.



Taheiji Ueda, Envis puritan

En av de få SS5-medlemmarna som helt vägrat all cybernetisk kroppsförbättring och även genetiska och kemiska behandlingar. Tahejis kropp är hans tempel – och han har träningen och styrkan att bevisa sin poäng. Han litar mer på sin pålitliga gamla grovkalibriga revolver än på laservapen, och föredrar en vanlig skyddsväst och att lita på sin skicklighet framför moderna, opersonliga implantats främmande information.

Aspekter

Ordentlig magnumrevolver	1
Auktoritet	2
Hård jävel	2

Memplex

Den mänskliga kroppen tjänar inget på att modifieras	3
Vägen till individens lycka ligger i ett ordnat samhälle	1
Det måste finnas starka individer som beskyddar de svaga	1

Bakgrund

Stenhårt tränad från barndomen



Aiko Yamada, Ovillig tvivlare

Aiko har tjänat SS5 i ett antal år nu, efter att ha jobbat som vanlig polis. Som polis upptäckte hon att det fanns saker bortom det liv hon kände till. Hon klippte alla band med sitt tidigare yrke när hon fann, och blev rekryterad av, SS5. Hon vill fortfarande tro på SigmaTecs perfektion; tron på att staten fungerar och att hennes egen roll är konstruktiv är det som håller henne samman. Det är dock svårt när tvivlen börjar gnaga; tänk om det finns ytterligare lager av hemligheter, tänk om SigmaTec i själva verket ... ?

Aspekter

Cybernetiska armar	2
Ser svaga punkter	2
Beslutsam	1

Memplex

Sigmathec/Staten vet bäst	1
Det finns något mer ...	1
Vanligt folk behöver beskydd	3

Bakgrund

Arbetat som polis



Isaki Kamata, Reformerad informationsknarkare

Isaki växte upp i det ultimata informationssamhället och fann snabbt sin naturliga hemvist ute på Nätet. För Isaki blev Nätet mer verkligt än verkligheten själv. Där andra njöt av mat och dryck och den rena friska luften en vårmorgon, levde hon för bits och bytes, andades information och drack kunskap. Hon lärde känna sin värld, men mycket var dolt. I sitt sökande blev hon till slut likt Ikaros övermodig, vilket ledde till vad hon då först trodde var hennes undergång. Men istället för att arresteras blev hon rekryterad till SS5, som ville utnyttja hennes kunskaper. Idag arbetar hon som hacker åt SS5, och har tillgång till långt mer information än sitt gamla jag – men fortfarande finns det saker som är dolda ...

Aspekter

Hacker	3
Social ingenjörskonst	1
Kampsport	1

Memplex

Sanningen är viktigast av allt	2
Individens frihet går före allt	2
Vi lever i den bästa av alla tänkbara världar/det bästa samhället	1

Bakgrund

Hacker



Tekin "Teck" Iwasaki

När Tekin, eller "Teck" som han föredrar att kallas, förlorade sin familj i unga år slogs hans värld i bitar. SigmaTec gav honom ett hem och ett liv, och som ung vuxen rekryterades han in i Specialstyrka Fem där han nu gör sitt bästa för att betala tillbaka den tacksamhetsskuld han känner att han har till företaget. Hans arbetskamrater är de enda vänner han har; företaget, hans familj. Han har funnit sitt expertisområde, sin nisch i gruppen, i modern vapen- och dator teknik.

Aspekter

Stora vapen	2
Mechapilot	1
Teknisk	2

Memplex

Vänner är det viktigaste att ha	2
Företaget är min familj	2
Ingen är bättre än någon annan	1

Bakgrund

Blev omhändertagen av SigmaTec efter att hans familj dog i en tragisk olycka.



Kazumi Murakami

Kazumi kan nog uppfattas som impulsiv och en smula bimbo, med sitt rosa hår och tendens att springa in först och ställa frågor senare. Bakom skalet finns dock en hård tjej som är mer än nog kompetent vad gäller att sköta sitt jobb. Hennes impulsivitet grundar sig paradoxalt nog i en överdriven försiktighet; hennes föräldrar var mycket misstänksamma mot SigmaTec och uppfostrade sin dotter i samma tankemönster. Ibland överkompenserar hon alltså i sin vilja att dölja sina åsikter – hon har rensat upp tillräckligt många fall under sin tid inom SS5 för att veta vad som händer med dissidenter ...

Aspekter

Snabb och smidig	2
Vibrodiskar	1
Hot/förhörsteknik	2

Memplex

SigmaTec är egentligen onda och skumma	2
Våld och hot är bättre än babbel	1
Hellre agera fort än rätt	2

Bakgrund

Föräldrarna hade starka åsikter om SigmaTec, och uppfostrade henne till att tycka samma saker



Erien Andou, livsnjutare

Erien är den impulsive äldste sonen till en av de högre cheferna i SigmaTecs styrelser. Till faderns förtvivlan lärde sig Erien stridstekniker och taktiker istället för företags ekonomi och samhällsbyggnad, och till slut fick fadern resignera inför det faktum att hans son valts ut att gå med i SS5, och att sonen tackat ja. Erien å sin sida anser att han genom att vara med i styrkan hjälper till att försvara vad han anser vara det bästa samhället på jorden.

Aspekter

Vibrosvård	2
Hög social status	2
Smidig	1

Memplex

Livet är underbart (och detta faktum bör avnjutas och försvaras)	2
Status quo ska upprätthållas	1
Saker ska göras med finesse och stil för att ha något värde	2

Bakgrund

Fadern tvivlade på honom och ansåg att han gjort fel livsval



Filmer och TV-serier

Akira

Stadsmiljöerna i Akira är inte lika rena som de i Metropolis, men i stämning, stil och arkitektur kommer den här filmen inte långt ifrån det Evolutionens Barn vill förmedla.

Ghost in the Shell

Originalfilmen Ghost in the Shell, baserad på Masamune Shirows lysande mangaserie med samma namn, var en lysande cyberpunkberättelse med många ingredienser som återkommer i Evolutionens barn – filosofiska frågor kontra häftig animeaction, cyborgkroppar, mänskliga robotar, och inte minst en organisation, Sektor 9, vars uppdrag det är att bekämpa cyberbrott och terrorishot. Filmerna och TV-serierna som följde har fördjupat världen och gjort den rik och levande, och en god källa till inspiration för Evolutionens barn.

Serial Experiments Lain

En ganska mörk och udda serie, som definitivt inspirerat Evolutionens barn med sin stil och sin berättelse om gränslandet mellan Nät och verklighet. Den lyckas skildra framtida teknologi på ett trovärdigt och intressant sätt, och även om miljöerna ofta på ytan är utopiska, så lurar hela tiden ett mörker, en spänning, över allting.

Bubblegum Crisis/Crash

I Bubblegum-serierna och dess spinoffs finner man många element som kan kännas bekanta – snygg animeaction, ett stort företag som utåt verkar vara bra och fint men som egentligen har en massa skumma saker för sig, humanoida robotar som muteras och går bärsärk ...



BLAME!

Den här animeserien, som egentligen är helt obegriplig om man inte också läser mangan, ligger egentligen en bit bort från Metropolis och dess berättelser, men den grafiska stilen påminner ganska mycket om hur Nätet är tänkt att visualiseras: underliga korridorer, enorma schakt, konstiga symboler som fladdrar förbi på väggarna ...

Böcker och serietidningar

Shirow, Masamune: Appleseed

Det mer eller mindre utopiska samhället i Appleseed, Olympus, med arkitektur och allt har varit stora influenser på hur vi tänkt oss Metropolis. Dessutom finns en hel del konstgjorda livsformer i form av "bioroids", vilka med lätthet kan användas som inspiration till ALFerna i Evolutionens Barn. Liksom Shirows Ghost in the Shell har denna manga också blivit omvandlad till ett antal animefilmer och -serier.

Pohl, Frederick: Venus är vår!

På engelska: *The space merchants*. Den här boken visar upp ett samhälle där reklamen tagit över kulturen och där det finns ett starkt tudelat klassamhälle: De som bor i den vanliga världen, och de som lever på faktisk matproduktion. Mycket av filosofin bakom Evolutionens barns uppdelning i Över och Under har hämtat härifrån, och boken är en rekommenderad läsning för den som vill ha lite inspiration till Under.

Huxley, Aldous: Du sköna nya värld

På engelska: *Brave new world*. I Huxleys otäcka framtidsvision finns, till skillnad från i Orwells 1984, ingen olycklighet, inget öppet förtryck. Alla är lyckliga i ett samhälle där lyckan blivit en fråga om biologi. Alla föds ur provrör i massiva identiska kullar. Fostren formas av kemi och de



födda barnen av social programmering under sömnen, till att uppfylla den samhällsfunktion som behövs. Deltamänniskorna är ointelligenta arbetare, medan alforna bibehåller en viss individualitet. Samhället som skildras i boken är till viss del likt det utopiska samhället i *Evolutionens Barn*, givetvis anpassat efter den tid boken skrevs i. Starkt rekommenderad läsning.

Levin, Ira: En vacker dag

På engelska: *This perfect day*. Det samhälle som beskrivs i den här boken är ett där människor genom kontrollerad avel, genetisk forskning och medicinering uppmuntras till ödmjukhet, ickeaggression och att inte vara nyfikna; helt enkelt att vara nöjda med sin lott. Individualitet och självbestämmande förnekas, även om detta tema inte är riktigt lika tydligt som hos Huxley. Centrala för bokens handling är en liten grupp "abnorma" samhällsmedborgare, som lyckas befria sina sinnen och "vakna" för att återupptäcka sin individualitet och frihet. Bokens samhällsuppbyggnad är inte helt olik Metropolis, med skillnaden att centralstyrning och aktivt förtryck av kollektivistisk natur är det som givit upphov till dystopin, snarare än företagsstyre och individualism/egoism.

Namnlistor

Ofta kan det vara svårt med namn i rollspel – dels vill man som spelare ha ett namn som passar huvudpersonen och som gör den lite mer personlig, och dels vill man gärna ha möjligheten att hitta på namn på nya spelledarpersoner och liknande på kort varsel. Framför allt blir detta ett problem med spel som utspelar sig i en annan namnkultur än den egna – och eftersom *Evolutionens Barn* är ett manga/animespel är också tanken att huvudsakligen använda sig av japanska namn. Det är dock absolut inget måste; västerländska namn fungerar också bra



Förnamn – män

Akio	Kamin	Mitsu	Tadataka
Akinori	Kanbe	Miyazaki	Takauji
Arata	Kaz	Morimasa	Takesi
Bokkai	Kazushi	Namboku	Tamasaburo
Chuichi	Keitaro	Noburo	Tango
Eikichi	Kenzo	Noriyori	Tessai
Fujita	Kikaku	Rikyu	Toichi
Gihei	Kisho	Ringo	Torazo
Hachemon	Kiyoshi	Ryu	Toshitsugu
Haruki	Koetsu	Ryuji	Toyozo
Heiji	Korekiyo	Saku	Udo
Hiroshi	Kozue	Satu	Washi
Hisayuki	Kunimichi	Seiko	Yasuhiro
Hytaru	Kyoji	Shichirobei	Yogi
Iemitsu	Magobei	Shinichi	Yoriyoshi
Isao	Mamoru	Shinri	Yoshiaga

Förnamn – kvinnor

Ai	Kita	Nahoko	Shoko
Akako	Koto	Namiko	Sukey
Ami	Kuniko	Naoko	Sumi
Ayame	Kyoko	Natsuko	Tadako
Cho	Machi	Nishi	Takako
Emiko	Maeko	Noriko	Tamiko
Gen	Maiko	Oki	Tani
Gina	Mamiko	Rei	Tokiko
Haya	Masako	Ren	Tori
Hiroko	Mayoko	Rikako	Usagi
Hisano	Michi	Rini	Yachi
Inari	Midori	Ritsuko	Yayoi
Kagami	Mihoko	Ryoko	Yoko
Kaiya	Miki	Sachiko	Yoshe
Kameko	Minako	Saeko	Yoshino
Kaori	Misako	Sakuko	Yuki
Kata	Miya	Sakurako	Yumako



Efternamn/familjenamn

Abe	Jouda	Miyamoto	Samurakami
Agano	Kamida	Miyazaki	Sano
Ageda	Kaneko	Mizuno	Sanu
Andou	Katou	Mori	Sasaki
Aoki	Kawaguchi	Morita	Satou
Arai	Kawano	Murakami	Shibata
Chiba	Kawasaki	Murata	Shimada
Chikafuji	Kichida	Nakada	Shimizu
Endou	Kichikawa	Nakagawa	Shini
Fujii	Kikuchi	Nakano	Sugimoto
Fujimoto	Kimura	Nakashima	Sugiyama
Fujita	Kishita	Nakayama	Suzuki
Fukuda	Kitamura	Nii	Takahashi
Furukawa	Kiyomizu	Nishida	Takaki
Gotou	Kodou	Nishimura	Takata
Hamada	Kogawa	Noguchi	Takeda
Hara	Kojima	Nomura	Takeuchi
Harada	Kokawa	Ogawa	Tamura
Hasegawa	Komatsu	Ohayashi	Tanaka
Hayagawa	Kono	Okada	Uchida
Hayashi	Kouda	Okamoto	Ueda
Heida	Kouki	Ono	Ueno
Hirano	Kouno	Oonishi	Wada
Hirata	Kouno	Oono	Watanabe
Ichikawa	Koyama	Oota	Watanabe
Ikeda	Kudou	Oyama	Yamaguchi
Imai	Maeda	Rin	Yamamoto
Ine	Maruyama	Saikawa	Yamasaki
Inoue	Masuda	Saitou	Yamashita
Ishii	Matsui	Sakai	Yasuda
Ishikawa	Matsumoto	Sakamoto	Yokoyama
Itou	Matsuo	Sakei	Yoshida
Iwasaki	Miura	Sakurai	Yoshikawa



Tabeller för anpassning av motstånd

Följande tabeller visar hur stor chans ett givet antal deltagare har att vinna en konflikt mot en ensam motståndare. "Bonus" är här samlingsnamnet för antalet extra tärningar varje spelare kan skaffa sig genom Aspekter, Memplex och Bakgrunder. SG är "Svårighetsgrad", eller det antal tärningar motståndet förses med. Tabellerna är kalibrerade efter tre rundor långa strider, men längden på striden har endast en mycket liten inverkan på statistiken. De utgår också från regeln om att oavgjort innebär vinst för motståndarsidan.

Exempel

Exempel: För att ta reda på hur stor chans det är att minst en av tre spelare vinner över en fiende med Svårighetsgrad fyra om samtliga spelare får möjlighet att aktivera samtliga sina Aspekter men inte använder vare sig Memplex eller Bakgrunder, så börjar vi med att gå till tabellen för tre spelare. Där letar vi upp Svårighetsgrad fyra till vänster, och följer sedan med fingret den raden tills vi kommer till kolumnen det står fem ovanför (fem är den maximala bonusen man kan få av enbart Aspekter). Där står svaret: 76 %.

Kolumnen med en femma ovanför är bra att ha som riktmärke, eftersom Aspekter är gratis att använda och dessutom har en tendens att kunna användas väldigt flexibelt. Så länge det bara handlar om konflikter mellan en sammanhållen grupp spelare mot en gemensam fiende kan man dessutom hålla sig till en enda tabell. Det brukar också sägas att 75 % är ett bra riktmärke för när det är lagom stor chans att klara sig och lagom stor risk att förlora för att det ska bli spännande. Det är dock bara riktlinjer, och



tanken är att du som spelledare ska anpassa motståndet så att det kan finnas både små, enkla fiender och stora, där man måste ta i lite extra.

1 spelare

Bonus:

SG	3	4	5	6	7	8
1	62 %	73 %	81 %	87 %	91 %	94 %
2	50 %	61 %	71 %	79 %	85 %	89 %
3	39 %	50 %	61 %	70 %	69 %	83 %
4	29 %	40 %	50 %	60 %	68 %	76 %
5	21 %	30 %	40 %	50 %	59 %	64 %
6	15 %	23 %	32 %	47 %	50 %	59 %
7	10 %	17 %	24 %	32 %	41 %	50 %
8	7 %	12 %	18 %	25 %	33 %	42 %
9	5 %	8 %	13 %	19 %	26 %	34 %
10	3 %	6 %	10 %	14 %	20 %	27 %
11	2 %	4 %	7 %	11 %	15 %	21 %

2 spelare

Bonus:

SG	3	4	5	6	7	8
1	80 %	88 %	93 %	97 %	98 %	99 %
2	67 %	78 %	87 %	92 %	96 %	98 %
3	54 %	67 %	78 %	85 %	77 %	95 %
4	42 %	55 %	67 %	77 %	84 %	90 %
5	32 %	44 %	56 %	67 %	76 %	84 %
6	23 %	34 %	46 %	57 %	67 %	76 %
7	17 %	26 %	36 %	47 %	57 %	67 %
8	12 %	19 %	28 %	37 %	48 %	58 %
9	8 %	13 %	21 %	29 %	39 %	49 %
10	5 %	9 %	15 %	22 %	31 %	40 %
11	4 %	7 %	11 %	17 %	24 %	32 %



3 spelare

Bonus:

SG	3	4	5	6	7	8
1	87 %	94 %	97 %	99 %	99 %	99 %
2	76 %	86 %	92 %	96 %	98 %	99 %
3	63 %	76 %	85 %	92 %	91 %	98 %
4	50 %	64 %	76 %	84 %	91 %	95 %
5	39 %	52 %	65 %	76 %	84 %	90 %
6	29 %	41 %	54 %	66 %	76 %	83 %
7	21 %	32 %	43 %	55 %	66 %	75 %
8	15 %	23 %	34 %	45 %	65 %	66 %
9	10 %	17 %	26 %	36 %	47 %	57 %
10	7 %	12 %	19 %	28 %	38 %	48 %
11	5 %	8 %	14 %	21 %	30 %	39 %

4 spelare

Bonus:

SG	3	4	5	6	7	8
1	90 %	96 %	99 %	99 %	99 %	99 %
2	81 %	90 %	95 %	98 %	99 %	99 %
3	69 %	81 %	89 %	94 %	95 %	99 %
4	56 %	70 %	81 %	89 %	94 %	97 %
5	44 %	58 %	71 %	81 %	88 %	93 %
6	33 %	46 %	59 %	71 %	81 %	88 %
7	24 %	36 %	49 %	61 %	72 %	81 %
8	17 %	27 %	38 %	50 %	62 %	72 %
9	12 %	20 %	30 %	41 %	52 %	63 %
10	8 %	14 %	22 %	32 %	43 %	53 %
11	6 %	10 %	16 %	25 %	34 %	44 %

ROLL FORM ULÄR

[illegible]

[illegible]

[illegible]

<http://www.urverkspel.com/evolutionensbarn>
http://studio.omegarpg.net/evolutionens_barn:start

Texten och layouten är © Mikael Bergström. Illustrationerna är © sina respektive skapare.



Detta verk är licensierat under Creative Commons Erkännande 2.5 Sverige-licens. Licenstexten finns tillgänglig på <<http://creativecommons.org/licenses/by/2.5/se/>> eller genom att skriva till Creative Commons, 543 Howard Street, 5th Floor, San Francisco, California, 94105, USA.

Det betyder att och alla tillhörande texter, bilder, regler och layout/designelement är helt fria att kopiera, modifiera och sprida efter behov och tycke. Det enda vi insisterar på är attribueringsrätten; alltså att ni talar om vart materialet kommer ifrån och vem som är upphovsperson. Du får däremot inte säga att vi stödjer eller rekommenderar just din användning av materialet.

All text och layout, regelillustrationer samt bilden på sida 1 är skapade av Mikael Bergström
Ronja Melin har skapat bilderna på sidorna 4, 8, 10, 67 och 68 samt fram- och baksidan.
Johanna Håård har skapat bilderna på sidorna 37 och 52.
Lina Rydebjörk har gjort bilden på sidan 34.

ISBN: 978-91-978488-0-0

Evolutionens Barn är utgivet under Urverk Speldesign och Studiomega
Nynäshamn, 2009