



DRÖM VÄV

Text och kartor: Mikael Bergström

Illustrationer: Steven Austin

Korrläsning: Henrik Falk, Johnny Bergström, Magnus Wählberg



Drömväv

Väven är vidsträckt – och gränslös.

Ryan Seldon har sett igenom illusionerna. Han vet hur världen egentligen fungerar. Drömväven finns på riktigt och han är utvald att skydda den mot de demoner i mänsklig skepnad som konspirerar för att ta över den. Drömväven måste skyddas. Till varje pris...

Drömväv är ett utredarscenario där rollpersonerna anlitas för att undersöka mordet på rockstjärnan David Trana. Deras uppdragsgivare Indira Sterling vill att fallet blir löst så snabbt och diskret som möjligt.

Spåren pekar snart mot Ryan Seldon, som fram till nyligen var en helt vanlig bartender. Det visar sig att Ryan råkat ut för något slags psykos och drivs av vanföreställningar. Ligger det något i det han säger, eller är det bara fria fantasier? Är Grönskan inblandad på något sätt? Hur fick Ryan tag på mordvapnet? Det finns många frågor, få svar och alldeles för lite tid kvar innan han slår till igen.

Äventyret är starkt inspirerat av PC-äventyrsspelet *Dreamweb* och passar därför bäst för spelare utan erfarenhet av denna klassiker.

Aktörer

RYAN SELDON

Fram till nyligen levde Ryan ett föga anmärkningsvärt liv nära samhällets botten. Han jobbade enstaka pass på baren Gnistan's och spenderade sina E-kreds på drogen Lugn och ibland på att få fast föda ur sin 3d-skrivare. Han har varit tillsammans med Eden i något år.

Han klär sig i blå jeans, svart T-shirt, svarta solglasögon med inbyggd aggdisplay, mörkbrun rock och sneakers av märket Vanliga Jävla™. Han är vit och har svart, självlockigt hår.

Tidigare hade han bara en implantatdator men för några veckor sedan övertalade han Eden att hjälpa honom att uppgradera till neuroimplant. Kort efter operationen drabbades han av en psykos.



EDEN



Eden är en förstklassig hacker som fått jobb som programmerare inom Sartain Industries. Hon är ordningssam, prydlig och gillar struktur. Hon var tillsammans med Ryan tills han började bli obehaglig och svår att ha att göra med. Numera har hon i princip sagt upp kontakten med honom.

Hon klär sig i designerjeans och figursyddade hawaii-skjortor. Hennes cybernetiska ögon lyser med ett svagt grönt sken och hennes långa rosa tuppkam är nedkamrad på sidan.

LOUISE



Ryans bästa vän Louise är en gamer som tjänar pengar på att farma guld i onlinespel. Hon lärde känna Ryan för sex år sedan genom deras gemensamma intresse i Lugn. Hon har en del skumma kontakter, till exempel Tiarnan Silverman som hon refererade Ryan till när han behövde en pistol.

Hon är överviktig, bär slitna jeans och T-shirts med hårdrockstryck och har en cybernetisk ryggrad kopplad till ett neuroimplantat. Hon har stripigt, råttfärgat hår och är i princip konstant hög på Lugn.

INDIRA STERLING



Säkerhetschefen på Sartain Industries är framför allt professionell och hänsynslös. Hennes första prioritet är i alla lägen företagets bästa, och hon är mycket mån om att rollpersonerna ska klara upp Tranas mord snabbt och framför allt diskret.

Indira är lång och bär en mörk, industrigrå power suit med vit skjorta och diskret slips. Hennes vita hår är bakåtdraget i en hård knut.

TIARNAN SILVERMAN

Silverman har sina smala, bleka fingrar i många smutsiga pajer – förutom handel med vapen och droger agerar han också lånehaj och utpressare. Kort sagt är han en allmän småskummis som karvat ut ett litet rike åt sig i den undre världen. Han använder virr-arkaden Zapp som täckmantel för sina skumraskaffärer. Han sålde en primitiv, krutdriven pistol utan serienummer till Ryan.

Silverman är medellång, smal och tunn och nästan alltid iklädd en sliten kostym. Han har ett glest skägg och cybernetiska ögon och händer.



AMANDA GNIST

Amanda äger baren Gnistan's i Omnis slumområden och var fram till för ett par veckor sedan Ryans arbetsgivare. Hon gav honom sparken efter att han blivit alltmer opålitlig, men hon har lite dåligt samvete och är orolig för honom.

Hon är omkring medellång, flintskallig och lite rundlagd. Hon klär sig i blå jeans och vita T-shirts med tryck från olika rockmusiker, bland annat David Trana. Hon skadades i korporationskrigen och har en cybernetisk högerarm och ryggrad.



DAVID TRANA

När nästan all musik skapas elektroniskt blir det akustiska, genuina och omodifierade kuriosa – och det finns alltid en publik för kuriosa. Frånsett enstaka experiment med trummaskiner och elektriska bakgrundsljud var Davids Tranas musik helt analog och han hade hittat sin publik – mestadels yngre retrohipsters och en och annan nostalgiker.



Tyvärr var hans stämband och hals nära att kollapsa – det var därför han gick med på att låta sig sponsras av Sartain Industries, som lovade att de kunde ersätta hans stämband med nyutvecklade implantat och att han skulle kunna fortsätta sjunga som förut. Operationen skulle ha gått av stapeln efter hans nuvarande turné.

David var lång, blond och fager. Han var vältränad och klädde sig ofta i blå, slitna jeans och rutiga skjortor.

Sartain Industries

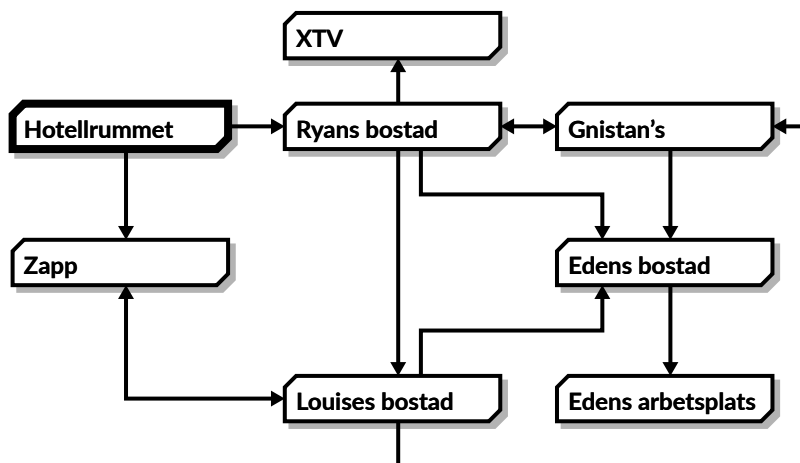
Sartain Industries är ett av Omnis många underföretag, och deras fokus ligger på cybernetik och biomedicin, huvudsakligen inom den militära sektorn. Det händer att deras produkter visar sig ha potential på konsumentmarknaden – till exempel de implantat de erbjuder David Trana. Tanken var att kunna få Trana att fungera som talesman för den nya produkten, men nu måste de snabbt städa upp situationen och hitta en ny kandidat.

Scenariots struktur

Scenariot är konstruerat så att all information kan upphittas på flera olika sätt. Rollpersonerna får det de behöver för att nå scenariots avslutning relativt tidigt, men genom vidare undersökningar kan de få ytterligare förståelse för bakgrunden.

Det hela börjar på Regalia Hotel där David Trana och hans livvakter mördats. Här kan rollpersonerna hitta spår av ett krutdrivet vapen av en typ som säljs av Tiarnan Silverman på Zapp samt information i hotellets datorsystem om Ryans namn, utseende och hemadress.

Hemma hos Ryan kan de söka igenom hans elektroniska kontaktlista och dagbok. Här får de veta hans nästa mål – Indiras intervju på XTV – samt kontaktuppgifter till hans flickvän Eden och till Louise. De kan få veta att han fått sparken från Gnistan's. Här kan de också hitta tecken på att Ryan nyligen opererats.



Om de hälsar på hos Louise kan hon informera dem om Ryan och Edens förhållande, Ryans jobb som bartender och om att hon tipsade honom om att Silverman skulle kunna sälja en pistol till honom.

I Edens bostad hittar de information om att hon jobbar för Sartain Industries och tecken på att en cyberoperation utförts där.

På Edens arbetsplats kan de förhöra henne. Hon kan berätta för rollpersonerna om Ryans sinnestillstånd de senaste veckorna. Hon har också adressen till Ryans lägenhet och till Gnistan's.

På Gnistan's kan de få kännedom om Ryans beteende den senaste tiden och hur han fick sparken. Ägaren kan också ge dem adressen till Ryans lägenhet och berätta om hans vänskap med Louise.

På XTVs livestudio där Indira Sterling ska intervjuas kan rollpersonerna gillra en fälla för Ryan och hindra honom från att nå sitt mål antingen genom våld eller diplomati.

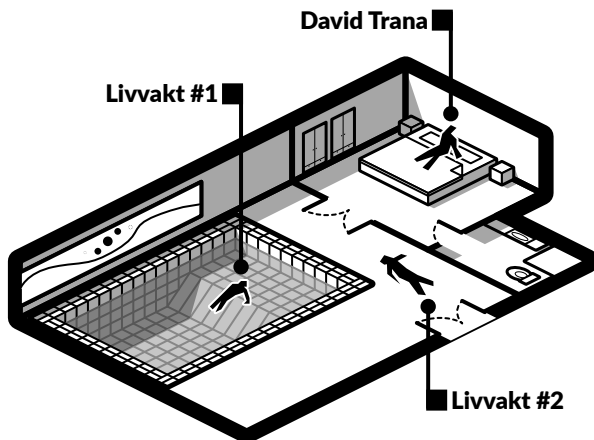
Platser

Scenariot utspelar sig på följande åtta platser. Det är fem timmar till Indira Sterlings intervju på XTV. Det tar omkring en timme att ta sig mellan platserna, utom Ryan och Louises bostäder – de bor bara tjugo minuter från varandra.

Hotellrummet

Äventyret börjar in medias res – rollpersonerna har erbjudits uppdraget och tackat ja på kort varsel, och infinner sig nu i lobbyn på Regalia Hotel där de möts av Indira Sterling. Hon ger dem en snabb överblick: Trana ligger död på sitt hotellrum och hon har sett till att hennes säkerhetsfolk har koll på rummet och på hotellet i stort. Rollpersonerna har fria händer att undersöka hotellrummet, intervjua vittnet – Tranas sällskap för natten – och prata med hotellets personal. Sterling har ordnat så att de kan få tillgång till inspelningar från hotellets säkerhetskameror. Så länge de sköter undersökningarna snabbt och diskret är Sterling nöjd. Enligt kontraktet kommer de att få fyra E-kreds var när mördaren är omhändertagen och fallet löst.

Klockan är nio på förmiddagen.



Hotellrummet består av ett sovrum och ett smaklöst partyrum med plastväxter och en pool. I den senare ligger den ene av Tranas två livvakter med ett stort blodigt sår i ryggen.

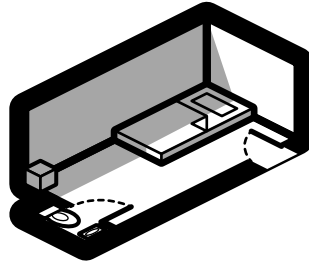
Den andre vakten ligger i ett buskage. Han är skjuten i huvudet på nära håll och utgångshålet är stort som en knytnäve.

I sovrummet ligger Trana, naken. Han är död och sängens vita lakan har färgats röda av hans blod. Han har ett stort hål i bröstkorgen och bakom honom, på väggen ovanför sängens huvudände, har blod spridits ut i ett solfjädermönster.

Det enda vittnet till mordet är Isabella som hade sex med honom när Ryan stormade in. Hon hålls kvar av Indiras säkerhetsfolk och är i chock, men har fått ta på sig kläder och sitter på en stol i ett angränsande hotellrum och smuttar på en kopp lugnande te.

- En rollperson med Rättsmedicin som undersöker livvakten i poolen ser att såret orsakats av en brandyxa – precis en sådan som saknas ur ett brandskåp en våning upp.
- Isabella berättar att de hörde ett skott avlossas i det angränsande rummet. Sedan sparkades dörren in och hon gömde sig under sängen. Hon hann inte se så mycket, men mannen som sparkade in dörren hade mörkbrun rock och vita sneakers.
- En rollperson med Ballistik kan undersöka kulhål och hitta kulorna utifrån blodsplatter och Isabellas beskrivning av var mördaren stod. Värde 1 ger att det rör sig om ett krutvapen av äldre modell och hög kaliber. Värde 2 identifierar märket: en Omni Punisher .50. En rollperson med värde i Subkulturer och som fått veta Ryans bostadsadress vet också att Tiarnan Silverman dominerar handeln med illegala krutvapen i det området. Hen vet också att Silverman använder virr-arkaden Zapp som högkvarter.
- Hotellrets receptionist minns en man som matchar signalementet Isabella gav. Han hyrde ett rum på samma våning som Trana precis innan mordet. Hon ger Ryans namn och hemadress. En rollperson med Dataanalys som tittar på filmer från hotellets övervakningskameror kan lätt få fram en tydlig bild på Ryan när han kliver in i hissen upp mot Tranas hotellrum.

Ryans lägenhet



Dörren till Ryans lägenhet är lättforcerad. Lägenheten består av ett kombinerat vardagsrum och sovrum samt en toalett. Kök saknas; istället har han bara en enkel 3d-skrivare inmonterad i en vägg. Munstycket är täckt av stelnat slem.

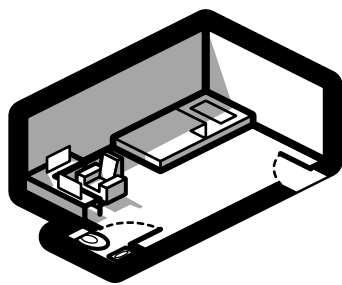
Golvet är fullt av odiskade plastbrickor av fängelsemodell. Han har en obäddad säng som inte sett nya lakan på några veckor. På en av väggarna hänger en stor skärm. På ett lågt bord under den ligger ett tangentbord och en hög osorterade och omärkta dataspikar. Det luktar tobak och Lugn i hela lägenheten.

- Under sängen finns en låda med oanvända sterila kompresser, en jet-injektor och tolv små vätskefyllda plastbehållare. Rollpersoner med Rättsmedicin eller Cybernetik ser att det är medicin för att ta hand om nyligen inopererade cybernetiska implantat. Med Cybernetik 2 kan de avgöra att det specifikt handlar om neuroimplantat.
- Datorn är påslagen. Louise är den senaste person Ryan haft kontakt med; hennes adress finns i Ryans digitala adressbok.
- Om datorn och dataspikarna analyseras mer ingående med Dataanalys framgår även Ryans förhållande med Eden. Även hennes adress finns i adressboken. Dataanalys 2 visar att Ryan och Eden inte varit i kontakt med varandra på flera veckor.
- I datorn finns även Ryans förvirrade anteckningar om något han kallar "Drömväven" – ett nätverk som förbinder alla drömande sinnen. Han skriver att

Väktarna, de som skyddar drömväven, har utsett honom att döda sju demoner som tagit mänsklig skepnad. De vill pervertera väven och använda den för att sprida propaganda rakt in i folks undermedvetna. David Trana var den första demonen; Indira Sterling är den andra. Vem den tredje är har Väktarna inte berättat ännu.

- Anteckningarna innehåller också skisser på vad han kallar ett "drömvävschip" som "Projekt 7" på Sartain Industries konstruerar. Det finns inga som helst tecken på att något av det är sant.
- I datorn finns också Indira Sterlings schema. Hon är tydligen en av de som hotar drömväven. Intervjun hon ska genomföra med XTV i deras studio idag är markerad. Den ska genomföras klockan halv tre på eftermiddagen.
- Det finns dessutom ett mail från Amanda Gnist där hon ger honom sparken från jobbet på Gnistan's.

Louises lägenhet

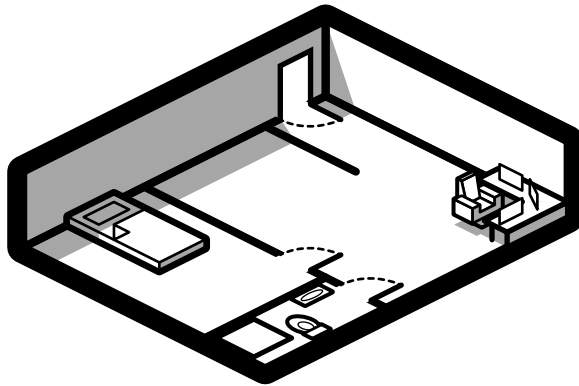


Louises lägenhet domineras av ett datorbord och en stor fåtölj. En virr-hjälms, flera par agg-glasögon, otaliga kablar och många spelkontroller har aggregerats kring en stor högupplöst skärm. En sliten, sunkig madrass ligger i ett av hörnen.

- Louise berättar utan omsvep att Ryan bad henne om hjälp med att få tag på "en pickadulver" och att hon hänvisade vidare till Silverman. Hon kan ge rollpersonerna adressen till Zapp.

- Hon har märkt att Ryan mått dåligt på sistone och vet att han fick sparken från Gnistan's. Hon nämner även att Eden gjorde slut med honom för några veckor sedan.

Edens lägenhet



Edens lägenhet ligger i de lite finare delarna av sektorn och är låst när rollpersonerna besöker den eftersom hon är på jobbet. En rollperson med Teknik och en uppsättning skruvmejslar har inga svårigheter att ta sig in; ett annat alternativ är givetvis våld men det riskerar att dra till sig mer uppmärksamhet och lämnar tydligare spår.

Lägenheten är ljus och fräsch. Väggarna är vita och pryds av E-inktavlor som panorerer mellan olika geometriska mönster. Hennes möbler är svarta och hon har en spegelvägg med inbyggt agg. I en bokhylla står ett fåtal fysiska, traditionella böcker. Hennes arbetsbord har två stora skärmar. Den ena är roterad till porträttläge.

- Under sängen finns en låda med kirurgiska verktyg. Rollpersoner med Rättsmedicin eller Cybernetik kan se att det är ett kit för att operera in neuroimplantat.
- Datorns låsskärm visar Edens kalender – hon jobbar på Sartain Industries och slutar klockan 15.

- För att logga in och titta närmare på Edens filer krävs Teknik 3 eller ett slag mot Hacking med tre lyckade tärningar. Om rollpersonerna försöker hacka sig in får de bara ett försök på sig; färre än tre lyckade tärningar innebär att datorn låser sig. Om slaget misslyckas larmas dessutom Eden och Sartain Industries. Visserligen är de anställda av säkerhetschefen Sterling men hon kommer inte att vara road av att de försöker komma åt företagshemligheter.
- Om rollpersonerna kommer åt filerna ser de förutom ett antal påbörjade styrsystem för vapenimplantat också att Eden arbetat med något som kallas Projekt 7. Längre än så kommer de dock inte – för att läsa den filen krävs Edens hjärnmönster.

Edens arbetsplats

Eden arbetar i ett stort, öppet kontorslandskap på Sartain Industries. Indira Sterling vill helst inte släppa in rollpersonerna eftersom hon vill hålla deras utredning diskret, men kan låta sig övertalas om rollpersonerna kan komma med övertygande argument för att Eden är inblandad.

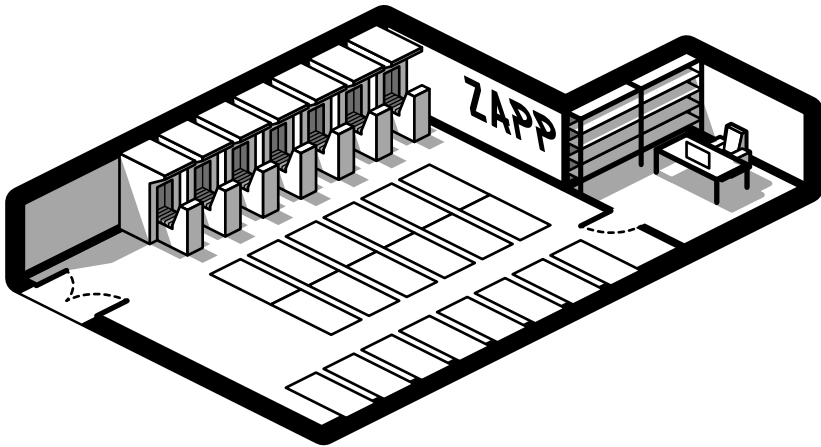
- Eden kan berätta att Ryan varit förvirrad och alltmer oberäknelig. Han har sovit dåligt, suttit allt mer vid datorn på nätterna när han trott att hon sovit. För ett par veckor sedan tröttnade hon på hans beteende och gjorde slut.
- Hon kan också hänvisa till Gnistan's, eftersom hon vet att Ryan jobbade där. Hon känner inte till att han fått sparken.
- Om hon konfronteras med uppgifterna om Ryans nya neuroimplantat och de bevis som finns i deras respektive lägenheter så blir hon nervös. Pressar de henne säger hon att implantatet kom från företagets lager. Hon tog det från ett numera nerlagt projekt för att styra drönare via laserkommunikation. Hon kontaktade en cyberdoc-kompis som opererade in implantatet. Enligt henne var det Ryan som tjatat sig till operationen; han ville kunna använda färdighetsbanker som krävdes för mer välbetalda jobb.

Baren Gnistan's

Gnistan's är ett ganska lugnt ställe; spartanskt men välskött. Ölen är vattnig men billig och klientelet fattigt men lojalt.

- Amanda Gnist är orolig för Ryan, som var där kvällen innan mordet. Han såg på barens TV att Trana bodde på Regalia Hotel och blev märkbart upphetsad; han begav sig därifrån kort därefter.
- Gnist kan berätta om Ryans förhållande med Eden och ge dem hennes adress.
- Hon vet givetvis också var Ryan bor och kan ge rollpersonerna hans adress.

VR-arkaden Zapp



Zapp består av två rum – en stor hall där VR-maskinerna står och ett mindre kontor längst bak. Hallen är uppdelad i två gångar genom att VR-maskiner ställts med ryggarna mot varandra längs mitten av rummet och det står även maskiner längsmed väggarna.

VR-maskinerna liknar gamla arkadmaskiner, med en pelare som innehåller elektroniken och en bekväm stol för spelaren. Från pelaren går kablage som kopplas in

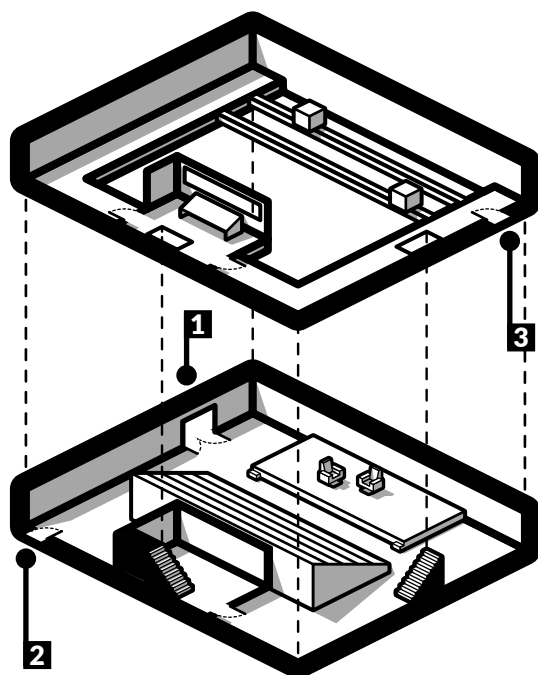
i spelarens neuroimplantat via lämplig port. Flera av maskinerna är upptagna; där sitter bleka människor i solkiga kläder. Flera av dem har en kateter i armen som ger dem näring och en tjock kabel inkopplad i skrevet som tar hand om urin och avföring. Många verkar ha suttit här i flera veckor. Luften inne i arkaden är tung och syrefattig.

Kontoret vaktas av två stora, muskulösa kvinnor med cybernetiska armar. De har order om att inte släppa in någon. Om rollpersonerna blir våldsamma, räkna med att var och en av dem har Närstrid 3 och får +1 för sin cybernetik. Kvinnan med cybernetiska ögon har också en pistol och Avståndsstrid 3.

Om det blir strid kommer Silverman, som sitter inne på kontoret, att packa ihop det viktigaste och försöka fly genom en bakdörr.

- I Silvermans dator finns information om Ryans besök. Han kom in med rekommendation från Louise, som är en av Silvermans trognaste kunder. Han köpte en Omni Punisher .50 och betalade kontant.
- En rollperson med Dataanalys kan också hitta Louises adress.

TV-studion XTV



Studion är två våningar hög och har en scen där intervjun med Sterling ska äga rum, en läktare befolkad med publikrobotar och ett upphöjt kontrollrum längst bak. Kontrollrummet nås via en dörr och en trappa bakom läktaren.

Ovanför scenen är lampor och projektorer monterade på två balkar som kan nås via upphöjda gångvägar som kan nås från kontrollrummet eller via en trappa vid sidan av läktaren.

Studion har tre ingångar. Två av dem finns på bottenplan: den breda huvudingången bredvid scenen som leder till studios lager och en mindre sidoingång som leder till receptionen. Den tredje ingången befinner sig på en av de upphöjda gångvägarna, nära balkarna, och leder till en smal korridor som avslutas med en branddörr.

Ryans plan är att slå ner vakten utanför branddörren och ta sig in via den tredje dörren. Därefter tänker han ta sig till kontrollrummet, hota de som sitter där med pistol och sedan styra om utrustningen som hänger på balkarna så att den ramlar ner och krossar Sterling. För säkerhets skull är han också beredd på att skjuta henne ifall hon skulle överleva.

Vad som egentligen pågår

Större delen av det här äventyret klarar sig bra utan att rollpersonerna får veta hur det egentligen ligger till med Drömväven och Vaktarna. Samtidigt kan det vara bra om du som spelledare bestämt dig för hur allt hänger ihop. Dels kan det göra det lättare att improvisera när spelarna gör något oväntat, dels finns det alltid spelare som inte nöjer sig innan de verkligen gått till botten med det hela. Därför presenteras här tre olika möjligheter – välj en eller hitta på en egen:

- Drömväven finns inte och Ryan drabbades helt enkelt av ett psykiskt sammanbrott. Hela historien med Vaktarna och demonerna är bara hans vanföreställningar. Det här är den enklaste lösningen, men kanske också den minst tillfredsställande.
- Drömvävschippet är en rest från den gamla tiden, som kopplar ihop människors undermedvetna via radiovågor. Projektet stängdes ner när Grönskan upptäcktes. Nyligen har projektet återuppväckts för att försöka skapa kontrollerade sätt att kommunicera med Grönskan. Ryan var, liksom övriga deltagare, helt ovetande om det hela – Eden lurade honom. I det här fallet kan Eden bli en mer aktiv karaktär och kanske även en återkommande skurk.
- Drömväven finns på riktigt och allt Ryan tror på är sant. Det här bygger om ganska rejält i Rotsystems annars ganska materiella världsbild, men kan vara ett intressant avsteg för den som vill ha något annorlunda.