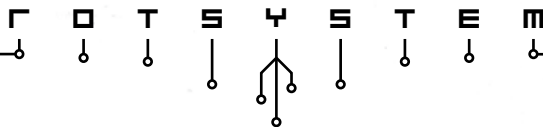


Targeting System

TARGET LOCATED



G-SOM i GÅNGKRIG



G-SOM I GÅNGKRIG

Text, layout och kartor

Mikael Bergström

Redigering och korrektur

Kathrin Hagmaier

Ovärderlig hjälp

Dan Algstrand
Ett Svenskt Rollspelsforum

Korrektur

Pontus Kjellberg
Nils-Erik Nauc ler
Daniel Janhagen
J rn Joghans
Nhlaskel
Nicklas Lallo
Peter Larsson
Vincent Eskilsson

Illustrationer

Steven Austin

Omslag

George Cotronis



Gäng

Megaföretagen må ha den formella makten över större delen av arkologin, men de är knappast allsmåktiga. De är stora byråkratiska kolosser med stark maktkoncentration i toppen, och med den överbefolkning som råder saknar de resurser för att ha absolut kontroll och hålla ordning i varje skrymsle.

Samtidigt innebär bristsamhällets återkomst att många människor inte bara saknar den lyx de kunde ta för given innan Grönskan kom utan även något så enkelt som ordentlig mat för dagen.

I ett bristsamhälle som inte har resurser nog för att skapa en polisstat kommer det alltid att finnas kriminella element. De utnyttjar bristerna, skor sig på dem, samtidigt som de utnyttjar sitt våldskapital för att skaffa sig fördelar över sina mindre kapabla olycksbröder. Kriminella gäng är alternativa maktstrukturer vid sidan av de officiella. Så länge de inte ställer till alltför stora problem tolereras de i allmänhet, åtminstone så länge de håller sig till slum- och nollsektorer. Megaföretagen har viktigare saker att lägga sina resurser på.

Gränsen mellan gäng och organisation eller företag är inte knivskarp. Vissa organisationer, som Rada och Nätverket, betraktas av många som föga mer än kriminella gäng medan vissa större gäng närmast ses som uppskattade samarbetspartners. Många av megaföretagens mer ljusskygga operationer tangerar definitivt de kriminella gängens verksamhet. Samhällskritiska röster påpekar gärna att det egentligen inte är speciellt stor skillnad mellan strukturen i ett kriminellt gäng och strukturen i en företagsstyrelse.

Gänggenerator

Gäng kan fylla många funktioner; till exempel som livvakter till individer rollpersonerna anlitas för att kidnappa eller döda. De kan också helt enkelt vara ett hinder på vägen när rollpersonerna försöker ta sig genom ett område de kontrollerar. I sådana fall behöver du egentligen inte hitta på speciellt mycket detaljer om gänget; det räcker bra med ett namn, en stil och kanske lite spelvärden för typiska medlemmar ifall det finns risk för strid.

Gäng kan också fungera som utgångspunkter för äventyr eller hela kampanjer. De kan vara återkommande motståndare eller allierade. Om gänget ska spela en sådan, mer komplex roll finns det anledning att gå mer på djupet. Det finns dessutom inget som hindrar dig från att ta ett gäng som först dyker upp i er kampanj som enkla motståndare och senare ge dem de detaljer som gör dem lämpliga för återanvändning.

Vilken typ av gängrelaterade uppdrag kan rollpersonerna då få?

- **Infiltrera gänget och ta över ledarskapet.** Antagligen ett ganska långsiktigt uppdrag som kan bestå av många mindre äventyr där rollpersonerna utför uppdrag för gängets räkning för att vinna deras förtroende och stiga i rang. Här kan fokus också ligga på inbördes intriger och maktspel där rollpersonerna kommer in som jokrar i leken.

- **Göra inbrott hos gänget och stjäla något från dem.** Ett gäng kan givetvis fungera som måltavlor för ett inbrottsäventyr. Kanske är det rentav något i deras hemvist som ska stjälas? Ska rollpersonerna försöka smyga sig in, infiltrera eller gå in med dragna vapen? Kanske kan de få hjälp från ett rivaliserande gäng?
- **Förhindra någon av gängets operationer.** Rollpersonerna får i uppdrag att skydda något eller någon från gängets härjningar.
- **Befria någon som kidnappats av gänget.** Den här sortens äventyr fungerar som vilket inbrottsäventyr som helst, lämpligen kombinerat med en hälsosam dos gisslandrama.
- **Förhandla med gänget för en annan grupps räkning.** Gängen agerar inte i vakuum utan lever under samma begränsningar som alla andra inuti arkologin. Förr eller senare tvingas de till förhandlingsbordet. Rollpersonerna kan då anlitas antingen som förhandlare eller som "fria" agenter med uppdraget att sätta press på gänget och få dem att inse att förhandlingar är deras enda utväg.
- **Starta eller sätta stopp för krig.** Gängkrig är ingen ovanlighet i arkologin och rollpersonerna kan sättas in både för att starta och sätta stopp för gängkrig. Ett megaföretag kan anlita dem för att starta ett gängkrig i ett konkurrerande företags sektor eller för att förhindra ett krig i deras egen. I det kalla krig som råder mellan megaföretagen är gängkrig svärkontrollerade men effektiva vapen.

- **Spionera på gänget.** Ett företag, ett konkurrerande gäng eller någon annan intresserad part vill veta mer om gängets maktstruktur och förehavanden, och anlitar rollpersonerna för att inhämta information. De ges stränga order om att inte störa gängets verksamhet.
- **Desarmera gänget.** Rollpersonerna anlitas för att göra ett otrevligt gäng mindre farligt. Det kan de till exempel göra genom att förstöra relationen mellan gänget och en mäktig allierad, genom att infiltrera och skapa splitt ring mellan olika grupperingar inom gänget eller genom att helt enkelt störa ut deras operationer tills de imploderar av resursbrist.

Hur generatoren fungerar

Generatoren består av ett antal steg med tillhörande instruktioner. Varje steg skapar en aspekt av ett cyberpunkgäng: namn, stil, storlek, rekrytering, hederskultur, hemvist, aktiviteter, relation till samhället, maktstruktur, medlemmar, instabilitet och externa relationer. De kan utföras i vilken ordning som helst och om du redan har vissa delar klara för dig så kan du givetvis hoppa över motsvarande steg.

I de flesta steg ges konkreta exempel och förslag. Du kan välja något av dem eller hitta på något eget. Tanken med stegen är att få igång fantasin, inte att begränsa den.

Namn

Ett gängs namn säger mycket om vilka de är. Dessutom är namnet ofta det rollpersonerna möter först.

Ett gängs namn kan till exempel innehålla:

- **En plats:** 6th Street, Block 88, Roosgatan, Luk Keui, Miu Gaai, Nangijala, Heaven, Grid Sixteen.
- **Något coolt ord:** Devil, cyber, storm, snake, phantom, guardian, angel, runner, original, queen, king, bulldog, kaiser, black, hunter, warlock, commando, alpha, silver, new/nu, öga, snö, kaos, rompecabezas, fuertes, dou (kniv), ngahn (öga), hak (svart), sheui (stygg), huyt (blod).
- **En omskrivning för "grupp":** Boyz, gang, hooligans, mafia, kartellen, vandals, soldiers, overlords, family, syndikatet, brödrskapet, army, legionen, sistahs, madamerna, guerreiros, skupina, asesinas, refens, lobos, dong.

Exempel: Block 63 Panzer Legion, Black Dog Soldiers, Kaoskartellen, Kaiser Vandals, Original Alpha Overlords, Huyt-syndikatet, Fuertes Lobos, Nangijala Hellraisers.

Utifrån namnet kan du sedan fundera ut en symbol för gänget. Den kan använda sig av namnets symbolik, något relaterat eller bara vara stiliserade initialer. Huvudsaken är att den lätt går att känna igen och att den kan ritas upp med relativ enkelhet. En bra gängsymbol kan bäras på kläder, spraymålas på väggar och karvas in i fiender.

Stil

I en cybermiljö är det viktigt med stil och yta så du bör fundera noga på hur ditt gäng skiljer sig stilmässigt från andra.

- **Tatueringar:** ansiktet, händerna, armarna, ryggen, bröstet, hals & nacke; dödskallar och benknotor, tribals, matematiska formler, bibelcitater, binärkod, ansiktsskamouflage som stör kameror.
- **Utmärkande kläder:** särskilda färger, bar överkropp, svarta rockar, coveralls, plastics, blåjeans, militära uniformer.
- **Mängden cyber (krom/skarv):** knappt mänskliga gatu-transhumanister, en och annan cyberarm för att det är coolt, vad som än ger övertag, straight edge:are utan cybernetik.
- **Speciella vapen:** baseballträn, piskor, shurikens, svärd, pistoler, hagelgevär.
- **Speciell frisyr:** mohikanfrisyr, rakat, långt, dreads, samma färg.
- **Graffiti:** tags, citat, dödskallar, djur, växtlighet, krigsscener.
- **Kommunikationssätt:** handsignaler, visslingar, visuella mönster i animerade tatueringar.
- **Speciellt slangspråk:** 1900-talsslang, förkortningar, hackerlingo.

Ett specialfall är i det här sammanhanget posergängen, vars hela stil baserar sig på någon specifik person eller grupp. Vissa härmar äldre tiders kändisar, som Abba, Beethoven eller Skrillex. Andra härmar A/KO, den senaste synth/virrstjärnan eller kända makthavare som direktör Elsa Bailey som är en av Omnis mer synliga chefer.

Exempel: Gänget har svarta tatueringar med krets-kortsmönster och svarta jeanskläder med enstaka inslag av starka pastellfärger. De har ett komplext "visselspråk" som låter dem kommunicera obehindrat. Det är ovanligt att de har synlig cybernetik. Frisyreerna är ofta minimalistiskt punkiga, med korta välordnade spikes och mohikankammar.

Storlek

Gängets storlek avgör hur stort problem det är att gå emot dem, hur ofta rollpersonerna riskerar att stöta på dem och vilken typ av aktiviteter de kan tänkas vara inblandade i.

- **Litet:** 5–20 medlemmar. Små gäng är begränsade och har svårt att expandera eftersom de inte kan kontrollera något större territorium. Ofta rör det sig om kompisgäng av kriminella som nyligen gått ihop. Vanliga aktiviteter inkluderar rån, beskyddarverksamhet och festande. Är gänget tillräckligt framgångsrikt brukar det snart växa.
- **Normalstort:** 20–50 medlemmar. Normalstora gäng har ofta karvat ut en nisch åt sig själva i arkologins kriminella värld. Ett gäng i den här storleken behöver någon form av hemvist (s. 13) och har svårare att passera obemärkta av myndigheter. De ägnar tiden åt att försvara sitt territorium och att försöka se till så att gänget får in tillräckligt med pengar för att hålla sig flytande. Förutom rån och beskyddarverksamhet kan de anordna t.ex. svartklubbar och illegala arenamatcher.
- **Större:** 50–200 medlemmar. Gäng av den här storleken har normalt sett en tydlig hierarki med ledare och löjtnanter. De har ofta resurser nog för att agera kraftfullt på svarta marknader, med smuggling, svartritningar till 3d-skrivare och illegal produktion.
- **Väldigt stort:** 200–1000 medlemmar. Arkologin har väldigt få gäng av den här storleken och de fungerar i princip som mikrostat. De börjar tangera respektabilitet och är tillräckligt stora maktfaktorer för att megaföretagen och andra organisationer ska behöva köpslå med dem. Ofta har de köpt in sig i flera legala eller halvlegala industrier och kontrollerar betydande resurser.

Rekrytering

Gäng ställer ofta krav på den som ska rekryteras. Dels har de en specifik bild av vilken typ av medlemmar de vill ha, dels vet de att den som går igenom tillräckligt mycket skit på vägen in i gänget löper mindre risk att bli en svikare senare. Och ingen gillar svikare.

Hur hittar gänget sina rekryter?

- Pyramidspel – varje medlem måste själv rekrytera ett visst antal för att accepteras som fullvärdig medlem.
- Rekryterare – vissa medlemmar har i uppdrag att hitta potentiella rekryter.
- Reklam på virr eller agg, givetvis via piratkanaler.
- Passivt – gänget inväntar frivilliga.

Vilken typ av rekryter vill de ha?

- En specifik etnicitet.
- En specifik könsidentitet, till exempel män, kvinnor, nongender eller personer med flytande könsidentitet.
- Adrenalinjunkies som letar efter nästa kick.
- Personer som delar deras religion, ideologi eller specifika intresse – de gillar samma fotbollslag, är buddhister eller läser Ayn Rand.
- Frustrerade före detta militärer.
- Erfarna och förhårdade fängelsekunder.
- Personer som bor i ett visst område.
- Personer som de har blodsband till, om gänget består av en familj eller släkt.
- Personer som har en viss typ av krom eller skarv.

Vilken sorts inträdesprov krävs?

- Mörda någon på ett specifikt sätt. Kanske rentav någon som står rekryten nära, så att hen klart visar sin lojalitet mot gruppen.
- Skaffa en tatuering i ansiktet, eller någon annan typ av uppenbar bodymod som tydligt pekar ut rekryten som medlem.
- Planera och genomföra ett rån.
- Skaffa en specifik sorts cybernetik, utan bedövning.

- Överleva en mardrömsnatt där några andra medlemmar gör sitt bästa för att jaga rätt på och skada rekryten.
- Fejka sin egen död.
- Hacka sig in i en svår databas skyddad av svart is.

När rekrytens lojalitet är tillfälligt säkerställd upptas hen som fullvärdig medlem. Det är dock nästan helt säkert att hen kommer att sättas på prov fler gånger. Framför allt om hen agerar på ett vanhedrande sätt enligt gruppens hederskultur (s. 11) eller på annat sätt antyder illojalitet mot gruppen eller dess ideal.

I vissa grupper är pressen att ständigt visa lojalitet hårdare. Då kan varje dag innebära att lojaliteten prövas på något sätt, till exempel genom något motsvarande ett inträdesprov eller genom rituell undergivenhet.

Avhopp och att svika gänget, till exempel genom att tjalla, ses aldrig på med blida ögon. Som allra minst blir avhopparen en paria som aldrig mer kommer att kunna ha någon street cred. Mer sannolikt är att svikaren miss-handlas, ofta till döds. Avhoppare brukar med andra ord behöva beskydd – en del ser till att sticka med tillräckligt mycket pengar för att kunna bekosta sitt eget skydd, andra försöker sälja information eller tjänster till någon annan organisation i utbyte mot skydd.

Hederskultur

Ett gängs hederskultur är dess moraliska kod, vad som leder till heder (höjning av status) eller vanheder (sänkning av status). Fundera på vad som anses hedervärt i ditt gäng och vilka handlingar som är skambelagda och tabu.

Hur tar sig detta uttryck i praktiken? Vilka privilegier får den som agerar i enlighet med gängets hederskultur och vilka straff får den som vanhedar sig?

Handlingar och egenskaper som kan ge heder:

- Visa respekt för äldre.
- Skydda sin familj.
- Lojalitet mot gängets ledare.
- Skryta/ljuga bra.
- Gänget har en religion; utföra riterna och offren som hör till.
- Ha sex med många/leva i celibat.
- Få sin vilja igenom.
- Hugga någon i ryggen för att nå sina mål.
- Fysisk styrka.
- Intelligens.
- Pengar.
- Munläder.
- Hänsynslöshet.
- Respektera andras tro och religion.
- Lida för gänget.
- Bitar ihop och stå ut.
- Stå för sina åsikter.
- Skydd av och lojalitet mot sitt områdes invånare.

Handlingar och egenskaper som kan ge vanheder:

- Inte reagera när någon talar illa om ens familj.
- Tjalla.
- Skryta.
- Vela.
- Vara överdrivet envis och oföränderlig.
- Ha sex med många/leva i celibat.
- Hugga någon i ryggen för att nå sina mål.
- Backa från en strid.
- Få stryk.
- Hänsynslöshet.
- Respektera andras tro och religion.
- Inte kunna kontrollera sina känslor.
- Inte lyda order.
- Inte vara rebellisk nog.

Exempel på hedersbetygelser:

- Få större tillgång till gängets resurser; till exempel mat, vapen eller cybernetik.
- Få utökat ansvar eller en hedersfylld position.
- Andra visar vördnad och respekt.

- Bli befriad från tråkiga, tunga eller förnedrande lågstatusysslor.
- Få mer information och bli en del av den inre cirkeln som känner till gängets viktiga operationer och mörka hemligheter.

Exempel på vanhedrande straff:

- Bli utkastad ur gänget.
- Tvingas utföra förnedrande sysslor.
- Bli av med officiell rang och ansvar.
- Bli utsatt för våld.
- Påtvingas någon form av permanent markering, till exempel ärr eller tatuering som signalerar vanhedern.
- Påtvingas någon form av tillfällig markering, till exempel bli av med sin cybernetik, raka av sig håret eller sitta inlåst.
- Få utstå förnedrande behandling i form av glåpor.

Hemvist

Har gänget någon form av hemmabas? Hur ser den ut? Är den stationär eller mobil? Centraliserad och kompakt eller utspridd? Har gänget något specifikt revir och hur bibehåller de kontrollen där? Har de någon form av försvar mot yttre hot och hur ser det i så fall ut?

- Basen hade en annan funktion tidigare – den kanske var ett sjukhus, fängelse eller ett zoo?
- Basen ligger i en zon som kontrolleras av ett megaföretag.
- Basen ligger i en nollzon.
- Basens placering är hemlig och bara medlemmar känner till ingångarna.
- Alla känner till var basen ligger, men den är välbevakaad och bara medlemmar släpps in.
- Alla känner till var basen ligger och är fria att besöka den, men gängets medlemmar ser till att folk håller sig i skinnet.
- Basen är en specifik byggnad och upptar flera våningar.

- Basen är decentraliserad och utspridd över ett helt block. Gängets olika ledare styr över specifika platser och området mellan dem patrulleras av medlemmar.
- Basen är mobil och inhyst i en serie tunnelbanevagnar som flyttas varje vecka.
- Basen finns bara i virr och medlemmarna kopplar upp sig mot ett säkert nätverk för att besöka den.

Aktiviteter

Vilka är gängets huvudsakliga aktiviteter? Får de in pengar, och i så fall hur? Vad är deras tidsfördriv? I princip alla gäng håller på med flera av nedanstående aktiviteter.

- Kidnappar folk och begär lösensummor.
- Tar emot mer eller mindre frivilliga donationer eller avgifter från medlemmarna.
- Utövar beskyddarverksamhet.
- Agerar medborgargarde i områden som inte skyddas av polis.
- Håller i laglig eller olaglig spelverksamhet.
- Utför personrån, värdetransporrån, inbrott.
- Prostituerar sig själva eller andra.
- Smugglar och säljer via den svarta marknaden.
- Köper och säljer slavar.
- Tillverkar, distribuerar och konsumerar droger.
- Handlar med illegala cybernetiska eller genetiska modifikationer.
- Utför allmän skadegörelse och skapar kaos.
- Utövar utpressning.
- Spöar folk som tillhör en av gänget ogillad folkgrupp.
- Förser en grupp människor med resurser (mat, dryck, energi, varor).
- Samarbetar med megaföretag eller annan organisation (ren finansiering, uppdrag mot pengar, affärer med stulna varor eller köp av vanligtvis licensbelagd teknologi).

Relation till samhället

Många gäng har en koppling till sina lokalsamhällen. Det är ofta därifrån de rekryterar och många gäng agerar dessutom efter principen att man inte ska "kacka i eget bo". Det betyder alltså att de som bor närmast kan åtnjuta ett visst skydd, även om det givetvis förekommer skadegörelse, ordningsproblem och även beskyddarverksamhet. Gängen ses som en ofrånkomlig del av livet.

De kan också äga företag i lokalområdet, antingen som ren inkomstkälla eller som pengatvätt. Ofta brukar gängen vara ganska hänsynslösa mot konkurrenter; till skillnad från de flesta småföretag har de ett betydande våldskapital som de gärna utnyttjar för att skapa sig fördelar.

Andra gäng fungerar mer som gräshoppsvärmare; de saknar fast boplat och koppling till lokalsamhället och drar istället fram och sprider förstörelse omkring sig.

Maktstruktur

De flesta gäng har en strikt hierarki där en stark ledare omger sig med rådgivare och löjtnanter, som i sin tur ger order till gängets fotsoldater och specialister. Större gäng har ofta en hårdare struktur än mindre gäng; med storlek följer behovet av sammanhållning och ordning. Den ledare som befinner sig alltför långt ifrån gängets fotsoldater behöver hålla hårdare på strukturens formalia, rutiner och ritualer.

Små gäng kan vara mer informella och varje fotsoldat kan ha en personlig relation till gängets ledare. Där kan också ansvarsområden vara mer flytande då varje medlem förväntas vara flexibel och fylla flera roller.

Få ledare klarar sig helt utan löjtnanter och rådgivare och det är inte ovanligt att en av dem står ledaren närmare än de andra och kan agera som hens högra hand.

Det finns givetvis många undantag. En del gäng värderar jämlikhet och har en platt och direktdemokratisk struktur. Andra har flera ledare eller styrs av ett råd. Ett fåtal saknar ledarskap helt och hållet och hålls samman av en gemensam etik eller delat utanförskap.

Gränserna mellan vad som är en legitim och kriminell organisation är flytande, framför allt eftersom det inte är ovanligt att företag anlitar, sponsrar eller beväpnar kriminella grupper.

Bestäm hur ditt gängs maktstrukturer ser ut. Vilka poster och ansvarsområden finns? Hur många ledare finns det och hur många rådgivare? Hur många löjtnanter? Hur stor andel av gänget består av vanliga fotsoldater?

Hur gör en medlem för att skaffa sig en ny position? Finns det ett formaliserat system eller handlar det om att ställa sig in hos gängets ledare? Hur bevisar medlemmar sig inför sina överordnade? Vilka egenskaper ges företräde? Ofta är detta kopplat till gängets hederskultur, då medlemmars position beror på deras heder i andra medlemmars ögon.

Exempel på roller:

- **Ledare:** utsedd via val, arv eller genom att hen undanröjde sin föregångare. Hen kan också helt enkelt vara gängets grundare och därmed ursprungliga och första ledare.
- **Vice:** ledarens högra hand, har ansvaret i ledarens frånvaro.
- **Löjtnant:** ansvar för specifikt område, fotsoldater och specialister.
- **Fotsoldat:** vanlig medlem, utan specifik uppgift eller ansvarsområde.
- **Rådgivare:** kan vara till exempel präst eller tillföra annan specifik kompetens
- **Indrivare:** ser till att de som är skyldiga gänget pengar betalar. Det gäller även vid beskyddarverksamhet till exempel.
- **Infiltratör:** kan befinna sig i andra gäng, företag eller organisationer.
- **Distributör:** säljer de mer eller mindre illegala varor gänget producerat eller stulit, till exempel cybernetik, droger eller genetiskt modifierade foster.

- **Rekryterare:** gör bedömningar om vem som skulle passa som medlem och försöker knyta ny kompetens till gänget.
- **Advokat:** försöker se till att gängets medlemmar får låga eller inga straff.
- **Propagandaansvarig:** producerar och sprider självförhärligande propaganda, demoniserar och förolämpar gängets fiender, ser till att gängets område är tydligt märkt med dess symboler.
- **Internpolis:** håller medlemmarna i schack.
- **Livgardist:** livvakter åt ledaren eller andra högt uppsatta i gänget.

Listan ska ses som inspiration. Alla roller finns inte representerade i alla gäng, vissa roller överlappar varandra helt eller delvis och varje medlem kan ha flera olika roller.

Medlemmar

För att ditt gäng ska kännas levande och konkret behöver du ge ansikten till åtminstone några medlemmar. Här kan du med fördel utgå från grundläggande och något grovhuggna karaktärsdrag, och sedan fylla ut med information som ger kontrast och djup åt personerna.

Exempel på karaktärsdrag:

- Udda fågel, passar inte riktigt in.
- Weekend warrior, har ett liv utanför gänget.
- Frihetstörstare, uppskattar livet fritt från samhällets normer och förväntningar.
- Urberg, eftertänksam och långsam men lojal när det gäller.
- Hetsporre, gör hellre än planerar.
- Ambitiös, vill nå högre position.
- Lurig, bra på att manipulera och agera indirekt.
- Lakej, söker ledargestalter, tar gärna order.
- Joker, trickster som ställer till problem och skapar dynamik.

- Ledargestalt, karisma och pondus.
- Svag, skröplig eller skadad.
- Nervös/paranoid, tror att andra är ute efter hen.
- Mobbare, ger sig på de som är svagare och hukar under de som är starkare.
- Brutal/blodtörstig, gillar våld och att skada och döda folk.
- Arg, kort stubin och explosivt humör.
- Hänsynslös, kall och känslolöst beräkande.

Ett snabbt och enkelt sätt att skapa en intressant gängmedlem är att kombinera två karaktärsdrag med en position – till exempel den lurige och ambitiöse viceledaren eller den kanske mer ovanlige indrivaren som är frihetstörstande och samtidigt en mobbare.

Instabilitet

Om du har skapat ditt gängs hederskultur, aktiviteter och medlemmar bör du ha format dig en uppfattning om var gänget är som svagast. Var finns obalans, olösta problem och instabila relationer som när som helst kan explodera? Alla gäng och organisationer har svagheter och det är genom dem de blir riktigt användbara för dig som spelledare – åtminstone om du tänkt använda dem till annat än tillfälliga motståndare.

En annan möjlighet är givetvis att du istället börjar i den här änden – om ditt tänkta äventyr kräver ett gäng där två fraktioner kämpar om makten så har du ju redan en färdig instabilitet som du kan bygga upp gänget kring.

Några exempel på instabila situationer i gänget:

- Någon vill bli kalif istället för kalifen.
- Gängets hembas saknar tillgång till något viktigt (energi, mat, vatten) som de måste stjäla eller byta till sig från andra.
- Gänget har två eller flera fraktioner som kämpar om makten.
- Gänget har en infiltratör från annat gäng eller från polisen.

- Gängets ledare har lovat saker hen inte kan hålla, till exempel pengar, resurser, eller kontroll över ett nytt område.
- Gänget håller på att förlora kontrollen över ett område.
- Gänget har svårigheter att rekrytera och gamla försvinner antingen genom att gå ur gänget eller genom att dödas av andra gäng eller det egna gängets våldsamma hederskultur, ritualer och maktstrider.

Externa relationer

Sätt ditt gäng i ett sammanhang. Vilka andra gäng agerar på samma eller angränsande områden? Finns det några andra organisationer som till exempel megaföretag eller religiösa grupper i närheten? I det här sammanhanget räknas de också som gäng.

Hur ser relationerna ut?

- Gängen är på väg att gå samman och försöker just nu hitta formerna för att detta ska ske smärtfritt. Det finns fortfarande en hel del misstänksamhet och än kan mycket gå fel.
- Gängen är allierade och hjälper varandra då det behövs. Relationerna är goda och medlemmarna socialiserar fritt. Det finns dock de som gärna skulle hugga sina allierade bröder och systrar i ryggen om de upplevde att det skulle hjälpa dem själva eller det egna gänget.
- Gängen samarbetar på specifika områden och informerar ofta varandra om större operationer, men de sitter inte i knä på varandra.
- Det råder terrorbalans mellan gängen. Ingen av dem är direkt starkare än den andra och av olika skäl måste de samsas om samma område. De tolererar varandra tillfälligt, men en konflikt kan blossa upp närsomhelst.
- Gängen håller sig på varsin kant men det finns åtskilliga små konflikter om specifika områden. Situationen kan eskalera när som helst.

- Gängen har utkämpat flera större strider mot varandra, men inget av dem har lyckats utplåna det andra. Än så länge håller de sig från fullskaligt krig eftersom det skulle tära för mycket på deras respektive resurser.
- Gängen ligger i krig och lägger stora resurser på att anfälla varandras områden. Medlemmarna i respektive gäng har stående order att döda eller åtminstone lemlästa det andra gängets medlemmar.
- Det ena gänget ligger i starkt underläge och existerar endast på nåder. Det andra gänget skulle kunna krossa det första när som helst.
- Det ena gänget har intresse av att hålla det andra under armarna och förser det med vapen, manskap och resurser.

Rita gärna en relationskarta över gängets relationer med några andra viktiga aktörer.

Gängen och megaföretagen

Det är inte ovanligt att gäng ingår avtal med megaföretag. Gäng med lokal anknytning kan till exempel få kontrakt på att sköta polisiär verksamhet i ett område. Så länge ordningen upprätthålls och megaföretagets vinster inte riskerar att minska så tolereras en ganska hög grad av kriminalitet. Detta gäller framför allt i slumområden där få med reellt inflytande bor.

Det är också vanligt att gäng anlitas av företag som vill destabilisera sina konkurrenters områden. Megaföretagens kalla krig innebär att de gärna agerar via mellanhänder och kriminella gäng är ofta väldigt praktiska sådana. Det gäller bara att kunna hålla sina egna händer rena och förhindra att gängen vet vilka deras uppdragsgivare egentligen är. Flera stora affärer har genomförts till den ena partens fördel som resultat av ett olyckligt timat gängkrig.

G - som i Gängkrig

Nere i Omnis slumblock finns många platser dit säkerhetspolisen sällan når. Där hanteras ordning och rättvisa av medborgargarden och lokala krigsherrar. Ofta har megaföretaget begränsade resurser och nöjer sig med att ha ett löpande kontrakt med den eller de organisationer som sköter jobbet. Så länge de inte äventyrar megaföretaget eller dess resurser får de fria händer.

Paradistorget är ett sådant område. Där bor huvudsakligen veteraner från korporationskrigen och deras familjer. De har hunnit stadga sig och göra platsen till sin, men resurserna är liksom utrymmet begränsade. De äter sitt näringsblem och försöker utöva handel med andra områden för att få in E-krediter till riktig mat.

De senaste åren har saker och ting börjat ljusna och Paradistorgets innevånare har fått en gradvis förhöjd levnadsstandard. Den utvecklingen beror i hög grad på medborgargardet Paradisväktarna. Väktarna, som bildats av några av de driftigare och mer högfungerande veteranerna, har fått igång pumpsystem och kraftproduktion, fördelat resurser, styrt upp skolgång för barn och sett till att brottslingar straffats. Straffen har ofta varit mycket hårda, framför allt för de personer som äventyrat områdets säkerhet och fortlevnad.

Omnis intressen i området handlar framför allt om att hålla igång de väldiga fläktarna i områdets övre delar. Paradistorget i sig är inte speciellt värdefullt, men om fläktarna stannar blir även andra områden utan ventilation. Fläktarna är också en av områdets få Omnistyrda arbetsplatser.

Gaiakultens inblandning

Väktarnas ledare, paret Jörg och Marja, är gamla nog att minnas den utopiska tiden innan Grönskan. De kommer båda från släkter där naturen betraktades som viktig, rentav helig. Jörgs släkt var wiccaner medan Marjas hade en mer pragmatisk, vardagsromantisk världsbild. Den positiva bilden av naturen som en god och positiv kraft skakade de aldrig av sig – inte ens när de tvingades söka skydd innanför arkologins murar.

Det här gjorde givetvis att de var perfekt villebråd för Gaiakultens propaganda. Där fann de likasinnade som talade om Grönskan – inte som ett straff eller en katastrof utan som världsanden Gaia. En god och positiv kraft. I den form som Gaiakultens ideologi förmedlats till Jörg och Marja uppgår den som smittas i världsmedvetandet och får ett evigt liv.

Paret har radikaliserats allt mer. De har lyckats hålla det hela hemligt för övriga Väktare; endast deras vuxna dotter Anna misstänker att något inte står rätt till. Hon har sett sina föräldrar smyga iväg till hemliga möten och har hört dem viska om förbjudna saker.

Legionens expansion

Legionen leds av den starka och hänsynslösa ledaren Fuzion. Gänget består mestadels av socialt missanpassade krigsveteraner och flåbusar som trivs med gemenskapen i gänget och den känsla av trygghet den ger.

De kontrollerar sedan tidigare några mindre slumområden och har på sistone försökt expandera in i Paradistorget. Expansionen finansieras av megakorporationen Ifrit som hoppas på att Legionen växer sig stora nog att bli en riktig huvudvärk för Omni.

Väktarna och Legionen har drabbat samman ett par gånger men det har ännu inte eskalerat till något fullskaligt gängkrig.

När spelet börjar

Plötsligt händer en sådan sak som inte får hända – områdets sjukhus drabbas av en Grönskeinfektion och måste stängas. Omnis säkerhetsstyrkor, illa ansedda bland de boende, har stängt igen sjukhuset och bränt bort alla spår av utbrottet. Därefter har sjukhuset satts i karantän och alla utgångar blockerats (s. 49).

Men vem ligger bakom utbrottet? Omni har naturligtvis egna utredare men de har generell höga löner och mycket att göra. De sätts nästan bara in i situationer där Omnis styrande skikt eller direkta profit riskerar att drabbas.

Frilansare är mer som ringvikarier, de är billiga och kan kallas in på kort varsel. Dessutom är det mycket lättare att förneka all inblandning ifall något skulle gå snett. Skulle det gå riktigt illa är det inte svårt att helt enkelt sterilisera hela området.

Samtidigt söker Legionen nytt folk för att kunna växa och kontrollera ett större område. Ifrit har dessutom hört om utbrottet och har bett Legionens ledare Fuzion att fixa fram prover från infektionen.

Konflikten mellan Legionen och Väktarna riskerar dessutom att bli än mer komplex genom att två ungdomar från respektive gäng – Jörg och Marjas dotter Anna och Roswell från Legionen – träffats av Amors pilar. De träffas i hemlighet och än så länge har ingen fattat misstankar.

Översikt

Äventyret består av tre huvudsakliga delar:

- **Rekryteringen**, där rollpersonerna på uppdrag av Omni besöker klubben Singularitet i Frizonen och imponerar på Legionens rekryterare. Genom att infiltrera gänget ska rollpersonerna få möjlighet att agera i området utan att någon inser att Omni är inblandade.
- **Infiltrationen och utforskningen**, där rollpersonerna introduceras till Legionen och till området och ges ett par uppdrag av gängets ledare. De får också vara med på gängets fester, vilket ger dem goda möjligheter att rota lite mer i dess internpolitik.
- **Undersökningen**, där rollpersonerna skaffat sig tillgång till det infekterade sjukhuset och försöker ta reda på vem som faktiskt är skyldig till dådet.

Därefter behöver rollpersonerna bestämma vad de ska göra med den insamlade informationen. Ska de orsaka ett gängkrig eller försöka stoppa det? Ska de avslöja Ifrits inblandning? Ska de sälja informationen om Gaia-kultens inblandning till högstbjudande eller ge den till sin uppdragsgivare?

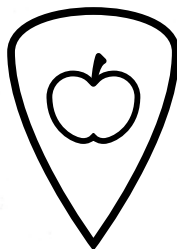
Vad som egentligen pågår

I själva verket är det Väktarnas båda ledare som ligger bakom dådet; de har sugits in i Gaiakulten och på deras order infekterat sjukhuset med smältsporer (s. 54).

Sedan tidigare har Väktarna också kontakter och allierade inom Rada (grundboken, s. 98). Det ger dem tillgång till betydande militära resurser om konflikten med Legionen skulle bli allvarligare.

Legionen å sin sida har starka band till Ifrit som förser dem med vapen och E-krediter i utbyte mot tjänster. Ifrit föredrar Legionen som ny styrande organisation i området, men om det inte går skadar det inte om regionen destabiliseras av öppet krig. Allt för att skada Omni, så länge inget kan spåras tillbaka till Ifrit.

Paradisvåktarna



Stil

Våktarnas medlemmar klär sig i vanliga kläder, det vill säga hyfsat slitstarka och billiga. Märkeskläder är ovanliga i Paradistorget. Det händer att någon tar på sig en svart huvtröja eller liknande för att försvåra identifiering när Våktarna agerar nära de Omnikontrollerade fläktverken.

Alla medlemmar bär en tatuering som föreställer ett stiliserat äpple någonstans på kroppen.

Storlek

Kärnan består av 17 fullvärdiga medlemmar när äventyret utspelar sig men de har många sympatisörer och stödmedlemmar i grannskapet som kan organiseras med kort varsel om akuta situationer kräver det.

Rekrytering

Den som vill bli medlem i gänget måste först och främst ha bott i området ett tag och sedan blir rekommenderad av någon som redan är medlem. Den personen blir nykomlingens sponsor och ansvarar för att hen sköter sig. Nya medlemmar har sedan möjlighet att skaffa sig större förtroende från gängets ledare genom att visa sig pålitliga på längre sikt. De flesta brukar antingen sparkas ut ur gänget eller slippa ha en ansvarig sponsor efter något år. Relationen mellan sponsor och nykomling finns ofta kvar även när sponsorn slutat ha ansvar för nykomlingens beteende.

Hederskultur

Inom Paradisväktarna premieras hårt arbetande människor, ärlighet och rättframhet, beskyddande av familj (biologisk och utökad) och att göra det som behövs även när det är svårt. Familjen är viktigare än området, området är viktigare än resten av världen och det gäller att hålla ihop och lyda de som vet bättre.

Vanära drabbar den som bryter sitt ord, smiter undan svåra eller tunga uppgifter eller inte visar respekt för gängets ledare eller för andra som arbetar hårt.

Hemvist

Gänget saknar fast högkvarter i egentlig mening. De brukar då träffas i någons lägenhet, ofta den som delas av Marja och Jörg, eller i den övergivna teatern. Medlemmarna bor utspridda över hela Paradistorget.

Aktiviteter

Dagliga och återkommande aktiviteter handlar mycket om att hålla Paradistorget flytande – reparationer, resurssamlade och att ta hand om ett par illegala kycklingfarmer som drivs i gängets regi. Några medlemmar genomför också råder mot andra områden för att få tag på piratritningar till 3d-skrivarna, illegala elgeneratorer och annat.

Dessutom är Väktarna väldigt medvetna om sin utsatta situation. De är ständigt beredda att skydda området mot yttre fiender, som till exempel Legionen, eftersom de vet att det är osannolikt att området får något stöd från Omni.

Relation till samhället

Paradisväktarna är engagerade i sitt närsamhälle och är en integrerad del i det dagliga livet. De löser brott och straffar skyldiga, hjälper till när någons lägenhet behöver repareras och fördelar mat och resurser någorlunda rättvist.

Maktstruktur

Våktarna styrs av sina grundare, Jörg och Marja. Deras dotter Anna saknar formell maktposition men agerar i praktiken som deras löjtnant. Övriga medlemmar saknar fasta funktioner.

Medlemmar

Jörg – gängets patriark som grundade Våktarna tillsammans med sin fru Marja. Han är en vänlig själ som tror gott om alla. Han är gärna med och planerar, men lämnar ofta de svåra besluten och disciplinärenden till sin fru Marja. Han älskar sin dotter Anna över allt annat.

Marja – gängets matriark och i praktiken dess huvudsakliga beslutsfattare. Hon vet att Jörg ogillar att fatta beslut; själv stormtrivs hon i ledarrollen och har god fallenhet för den sortens uppgifter. Hon älskar sin dotter Anna över allt annat – nästan. Skulle hon någon gång bli tvungen att välja mellan henne och sitt ledarskap och ansvar så skulle det vara ett mycket svårt val.

Anna – Jörg och Marjas dotter som vuxit upp i gänget och aldrig ifrågasatt dess doktriner. Hon är en av gängets bästa slagskämpar och hennes cyberryggrad med monteringsportar för vapen och cybernetiska tentakler gör henne till en livsfarlig motståndare. Just nu lider hon av en inre konflikt då hon och Roswell från Legionen har ett förhållande hon döljer för sina föräldrar. Hon respekterar och älskar sina föräldrar men håller inte med dem om allt. Hon delar inte deras ideologi och har fjärrmat sig från deras naturdyrkan.

Övriga medlemmar är till större delen arga ungdomar med rakade huvuden. Några har billig gatuskarv.

Instabilitet

Gänget befinner sig i kristillstånd efter terrorattacken. Många är väldigt oroliga över smittorisken och tror att Omni kommer att skicka soldater för att bränna ut hela området.

De övriga gängmedlemmarna, inklusive Anna, vet inte vad Jörg och Marja gjort och skulle de få veta det så skulle gänget troligen kollapsa fullständigt.

Annas relation med Roswell riskerar också att skapa splittring i gänget om den avslöjas, i och med Legionens hotande expansion.

Externa relationer

Jörg och Marja är i hemlighet medlemmar i Gaiakulten.

Väktarnas största fiende just nu är Legionen.

De har allierade inom samarbetsorganisationen Rada och kan kalla på hjälp om situationen med Legionen eskalerar.

Paradisväktarna har kontrakt med Omni om att hålla ordning i området. Samtidigt är de skeptiskt inställda till megaföretaget och vill helst se så lite inblandning från dem som möjligt.

Omni är inte helt säkra på att Väktarna går att lita på och de vet att organisationen sysslat med en hel del smuggling och andra kriminella verksamheter. De skulle inte sörja om Väktarna plockades ner några pinnhål.

Legionen



Stil

Bland legionärerna dominerar traditionell rocker/biker-mundering; jeans- och skinnbyxor och västar med patchar, svarta och vita T-shirts med tryck. Kläderna får gärna vara lite slitna och bära spår av tidigare bataljer. Detsamma gäller medlemmarna själva – de bär sina ärr

med stolthet, håret ska gärna vara lite lagom ovårdat och få medlemmar är helt renrakade. Tatueringar med dödskallemotiv och eldflammar är vanliga.

Cybernetiken är sällan diskret eller minimalistisk; ju större och fläskigare desto bättre. De medlemmar som har möjlighet skaffar skarv som estetiskt påminner om gamla Harley Davidson-motorcyklar – svart lack och kromad metall.

Storlek

Just nu består Legionen av omkring 40 medlemmar. Fler rekryteras kontinuerligt.

Rekrytering

Legionens enda krav på nya medlemmar är att de ska ha något att tillföra organisationen. Något område där de utmärker sig eller åtminstone är mer kompetenta än medelmåttan. Det gäller alltså inte bara slagskämpar utan även till exempel strateger och tekniskt kunniga.

Helst rekryterar de personer som har eller kan tänka sig skaffa skarv. Krom ses som onödigt "fejck" men förekommer.

Den person som rekryterats sätts på prov och får utföra något för gängets räkning som är illegalt och farligt.

Hederskultur

Legionen premierar lagarbete och att dra sitt strå till stacken. Man ska inte fega ur. Man ska känna lojalitet till kollektivet och känna brödraskap med andra medlemmar. Man ska lyda order – andemeningen, inte bokstaven. Det finns utrymme för egna initiativ, så länge de gagnar Legionen.

Människokroppen ses av Legionen som underlägsen, svag och otillräcklig. Skarv ses som en självklarhet och bioteknik som en framtidsteknologi. De är med andra ord transhumanister som menar att tekniken ska befria människan från det veka köttet.

Hemvist

Gänget har tagit över en gammal fordonskyrkogård i en avstängd vägtunnel. Några gamla tåg och långtrad-artrailrar har inretts som bostäder och lagringsytor och de har byggt en mur av bilvrak.

Området skyddas av fem eller sex vakter, där ungefär hälften går öppet och resten gömmer sig. Det är tråkigt arbete, men Legionen har blivit anfallna av både konkurrerande gäng och hemlösa, förvildade människor tidigare.

Legionärerna förflyttar sig via ett nätverk av övergivna och bortglömda vägtunnlar.

Aktiviteter

Gänget har flera 3d-skrivare och en enkel generator som de driver med sopor. De är nästan självförsörjande, och de kompletterar sina inkomster genom inbrott hos småfirmor, handel med illegal skarv och krom samt genom beskyddarverksamhet i de områden de kontrollerar.

Relation till samhället

Legionen har ett antagonistiskt förhållningssätt till resten av samhället och föredrar att ta vad de behöver och i övrigt låta "underlägsna" människor sköta sitt. De har inget intresse av att hjälpa någon annan om det inte leder till direkt fördel för organisationen. Legionärerna kan tänka sig att göra affärer med i princip vem som helst utom Gaiakulten.

Maktstruktur

Legionen är strikt hierarkisk, med Fuzion i toppen och Jimmy K som hennes högra hand. Under dem finns fem löjtnanter. En av dem, Victoria, brukar få huvudansvaret för nya rekryter medan andra tar hand om indrivning, försvar av hemvisten och distribution av narkotika, stöldgods och annat gänget handlar med. Rollerna är en smula flytande och beror lite på gängets behov vid varje givet tillfälle.

Medlemmar

Fuzion – gängets ledare. Hon är en självlärd cybernetiker och mångsysslare som börjar närma sig de 50. Hon har bytt ut i stort sett hela sin kropp utom huvudet och några inre organ mot cybernetik som hon hela tiden uppgraderar och ser till att hålla i topptrim – hon har inga planer att stiga tillbaks och gå i pension någon gång snart. Hon har ett ursprung i den fattigaste underklassen och drivs av en stark revanschlystnad.

Jimmy K – gängets outhärlige chefstekniker som kan reparera eller bygga det mesta. Han fungerar som Fuzions högra hand, men skulle helst av allt bara vilja bli kalif istället för kalifen och ta över gänget för egen del. Han är girig, lurig och manipulativ.

Victoria – en av gängets löjnanter och antagligen den som kommer att bli rollpersonernas omedelbara överordnade när de låtit sig rekryteras. Hon är kort, muskulös och lojal mot Fuzion i första hand, gänget i andra. Hon är hård och inte alltid speciellt rättvis, men hon uppskattar folk som lyder order och gillar fest och våldsfilm.

Tigress – Legionens rekryterare på klubben Singularitet. Hon är en lång och muskulös kvinna med metalliska klor längst ut på varje finger och kattlika cybernetiska ögon. Hennes kropp är täckt av sträv, tigerrandig päls. Hon har en flickvän, Leonore, som inte är med i gänget. Tigress tenderar att vara väldigt beskyddande och försöker hålla sitt förhållande separerat från gänglivet så gott hon kan.

Alex – en ny rekryt som kommer in i gänget samtidigt som rollpersonerna. Han är lite av en hetsporre som hela tiden letar efter sätt att bevisa sitt värde för gänget. Han är kort, senig och impulsiv.

Roswell – en av gängets yngre medlemmar. Han är framför allt en slagskämpe men är också ganska hyfsad på datorer och teknik. Han är kort, lite småtjock och har skarvad ryggrad och vänsterarm. Han har en hemlig relation med Anna i Paradisväktarna.

Instabilitet

Legionens främsta instabilitet ligger i relationen mellan den maktlystne Jimmy K och ledaren Fuzion. Förr eller senare kommer Jimmy att försöka ta över makten, frågan är bara när.

Roswells relation med Anna från Paradisväktarna riskerar också att destabilisera gänget. Eftersom Roswell inte är någon central kugge i maskineriet skulle det sannolikt inte leda till några drastiska konsekvenser för gänget om han skulle avslöjas, men så länge relationen består finns risken att han försöker ta sig ur gänget och istället söker sig till Paradisväktarna. Det skulle i sin tur betyda att de får veta allt han känner till om Legionens medlemmar och metoder.

Externa relationer

Legionen ligger just nu i startgroparna för ett gängkrig eftersom de och Paradisväktarna gör anspråk på samma mark.

Genom Fuzion har de en hemlig uppdragsgivare i megakorporationen Ifrit som betalar dem för att ställa till problem på Omnis område.

Del 1: Prolog

Det enklaste sättet att påbörja äventyret är att helt enkelt börja på klubb Singularitet. Ge spelarna en kort resumé av vad deras uppdragsgivare inom Omni berättat och hoppa sedan direkt in i handlingen.

Om dina spelare ogillar den sortens grepp och brukar föredra att själva få prata med uppdragsgivaren kan scenen naturligtvis också spelas ut. Rollpersonerna kontaktas då av Anella Bredvall, en av Omnis kontaktpersoner. Hon berättar följande:

För två dagar sedan fick Omnis säkerhetsstyrkor larm om en Grönskeattack mot ett sjukhus i sektor BAC108/6, området som informellt är känt som "Paradistorget". När de kom dit möttes de av misstro, stängda dörrar och en närmast fientlig stämning bland de drabbade. De sanerade och stängde igen den drabbade byggnaden. De informerade sedan Väktarna om att de skulle hålla folk borta och rapporterade till sina överordnade att det fanns anledning att misstänka att det rörde sig om ett terrordåd.

Deras överordnade beslöt att lägga utredningsuppdraget på entreprenad till frilansare och att situationen krävde viss finkänslighet eller åtminstone diskretion. Situationen i området var redan instabil och de ville undvika att situationen eskalerar.

Paradisparken är, i ärlighetens namn, ett lågprioriterat område med låg produktivitet. De flesta som bor där är inte arbetsföra eller åtminstone inte konkurrenskraftiga. Omni verkar inte ha speciellt bråttom att undersöka situationen närmare.

Utifrån den information Bredvall har råder viss oro i området. Det bofasta och lokala medborgargardet som kallar sig Paradisväktarna – de som för närvarande har kontrakt med Omni om att hålla området stabilt – har börjat bete sig underligt. Deras rapporter kommer alltmer sällan och siffrorna verkar påhittade och opålitliga. Samtidigt vet Omni också att ett konkurrerande gäng, Legionen, börjat röra sig in i området.

Rollpersonernas uppdrag – om de accepterar det – blir att låta sig rekryteras av Legionen och i rollen som gängmedlemmar försöka få tillgång till det avspärrade området. Dessutom ska de försöka ta reda på vem som ligger bakom terrordådet. Är något av gängen skyldigt eller rör det sig om en ensam galning?

Legionen rekryterar via klubben Singularitet i Frizonen. Rekryteraren heter Tigress och återfinns i ett privat bås på andra våningen. Hon kommer att vilja se bevis på rollpersonernas kompetens, så de bör vara beredda på att visa sig på styva linan.

För Omnis del gäller att rollpersonerna inte ska kunna knytas till dem om uppdraget av någon anledning går snett. Paradisvaktarna är redan väldigt negativt inställda till megaföretaget och att ha lejda utredare som är där och ”rotar” skulle troligen inte ses på med blida ögon. Paradisvaktarna har stort stöd i området och Omni vill inte se någon revolt.

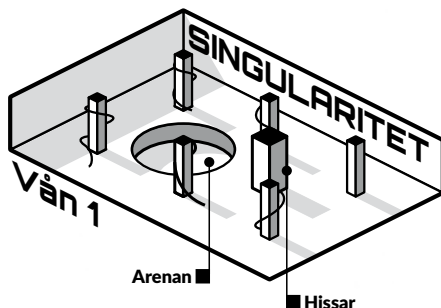
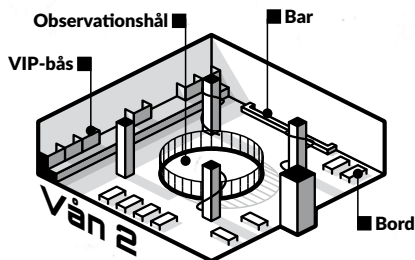
Rollpersonerna kan få säkerhetskoder till sjukhusets ingångar. Huvudentrén är täckt av snabbstelnde betong – rollpersonerna kan få den kemiska formeln till medlet som skulle kunna smälta bort betongen. Det skulle dock betyda att rollpersonerna gick in ”huvudvägen” och riskerade upptäckt.

De kan också få se en karta (s. 51) över sjukhuset, men eftersom Legionen har duktiga hackare på sin sida vågar Omni inte skicka med dem alltför mycket digitalt material som potentiellt kan spåras. De får med andra ord försöka memorera kartan så gott de kan.

Bredvall kan också visa foton på några kända gängmedlemmar. Framför allt kan ledarna för Paradisvaktarna, Jörg och Marja (s. 28) och Fuzion, ledaren för Legionen (s. 33), vara av intresse.

Singularitet

Singularitet ligger i Fristaden (grundboken s. 91) och besöks av alla möjliga ljusskygga individer. Prostituerade av olika kön, smugglare, kultister, gängmedlemmar och revolutionärer träffas här för att dricka, injicera, inhalera eller ladda ner sina favoritdroger. Klubben nås via hiss från närliggande områden.



I mitten av klubbens första våning finns en rund nedsänkning, "Arenan", där klubbens huvudsakliga underhållning utspelar sig – blodiga slagsmål mellan mer eller mindre frivilliga slagskämpar som bankar varandra till köttfärs. Klubbens andra våning har en stor öppning så att alla kan betrakta spektaklet i arenan, en bar samt ett antal bås som kan reserveras.

Klubbens inredning är skitigt industrigrå och överallt står gamla övergivna och trasiga maskiner som vittnar om klubbens ursprung som fabrikskäll. Dess nuvarande ägare förstärker den industriella känslan genom att låta all belysning komma från lysrör och industrilampor. De som arbetar som bartendrar, utkastare och servitörer klär sig i mörkgrå overaller. En del av dem bär skyddshjälm, stora öronkåpor eller liknande.

Vem som helst får slåss i arenan; det är bara att anmäla sig till någon i personalen så ser de till att en öppning skapas. Motståndare finns det ingen brist på. I första hand handlar det om önskade element som gjort sig omöjliga i Fristaden, men det finns också en del yrkesgladiatörer som tjänar pengar på vadslagning.

Tigress

Tigress (s. 38) har gjort sitt bästa för att sprida ryktet om att hon rekryterar och hennes privata bås omges hela tiden av folk som är ute efter att bevisa sig. De flesta håller inte måttet.

Personer som vill visa sin förmåga att slåss för gäng-et hänvisar hon till arenan där de förväntas klara av en match eller två. Personer som vill visa andra talanger ges andra utmaningar. Några exempel:

- Stjäla Stor-Everts plånbok. Evert är en gangster som firar sin födelsedag på klubben. Han bär löst sittande kläder och har rejält häng på byxorna i vars bakficka plånboken ligger. Han omges hela tiden av livvakter, prostituerade och lycksökare.
- Bryta sig in i den välkända och förmögna anarko-kapitalisten Selma Ls hotellsvit och stjäla hennes sons favoritgosedjur. Selma sitter i baren med en kraftigt skarvad livvakt och bor tillfälligt på det intilliggande hotellet. Svitens ytterdörr har ett biometriskt lås med några år på nacken och flera halvkända säkerhetshål. Dörren bevakas av två råbarkade busar som inte är speciellt smarta.
- Ta reda på Lokattens mörka hemlighet. Hen är en av de hallickar vars prostituerade säljer sina tjänster på klubben. Hemligheten är att den okönade hallicken i själva verket är en agent för samarbetsorganisationen Koalitionen och använder sina anställda för att kartlägga och samla information om torskarna. Tigress har egentligen inte så mycket att gå på utöver en generell magkänsla. Rollpersonerna kan undersöka Lokattens bostad – ett hål i väggen nära klubben – eller till exempel anlita någon av hens anställda och försöka pumpa dem på information.

Rollpersonerna bör inte ha några större problem att bli rekryterade. De är, trots allt, specialister... Om allt annat misslyckas kan Tigress definitivt också mutas.

Om rollpersonerna hör sig för hos andra gäng kan de få veta att Tigress flera gånger sålt information om Legionens aktiviteter. Den informationen kan de sedan använda för att utpressa henne.

Del 2: En i gänget

När rollpersonerna rekryterats tar Tigress dem till utkanten av Legionens territorium. Där möts de av Victoria, Roswell och tio andra tungt beväpnade gängmedlemmar som välkomnar dem och eskorterar dem in till högkvarteret. De bevakar de nya rekryterna noga.

Väl i territoriet får de en snabb audiens hos Fuzion som mest upprepar välkommandet och ger grundläggande (och positivt vinklad) information om gänget. Hon talar om livet som en kamp och vikten av självförbättring, om lojalitet och om vikten av att kämpa för sitt. Jimmy K står bredvid och fyller i där han kan – han avbryter aldrig riktigt, men det märks att han säger saker Fuzion själv tänkt säga och att hon blir lite irriterad.

Victoria får uppdraget att visa rollpersonerna runt i basen och blir också den som i första hand ska ge dem arbetsuppgifter och uppdrag. Efter detta kan rollpersonerna ges en kort rundtur och presentation av gängets viktiga aktörer, en kort vila och därefter sitt första uppdrag (s. 44).

Högkvarteret

Legionens högkvarter ligger i en igenrasad tågtunnel i anslutning till Paradistorget (s. 40). De använder rasmassorna som skydd och har konstruerat en mur av fyra tågvagnar som välts och lagts tvärs över tunnelns bredd. Kring muren ligger också en hel del skrot och bråte i form av utbrända bilvrak och delar av taket som fallit ner.

Innanför muren står ett antal bilar av modell större, en trailer samt ett antal containrar, tält och improviserade baracker. Trailern är Fuzions bostad och är indelad i flera avdelningar med dörrar mellan. De övriga bilarna, tälten och barackerna används av andra legionärer som förvaringsutrymmen och bostäder. Många sover på tunnelgolvet. Någon har klättrat upp i tunnelns tak och målat stjärnor med fluorescerande färg.

Dagtid lyses området upp av instabila taklampor som ingår i arkologins centrala system samt Legionens industristrålkastare. Nattetid tänds de bara vid larm, annars förväntas vaktposterna se till att utrusta sig med IR-glasögon eller motsvarande ur gängets förråd.

Här och var står motorcyklar som konstruerats av legionärer. De är personliga och den som försöker stjäla en annan legionärs hoj kommer helt säkert att åka på storstryk med Fuzions goda minne. Gänget respekterar sällan andras ägodelar, men medlemmarna förväntas respektera sina "bröder".

Högkvarteret får sina E-krediter i form av ren elektrisk ström via en kabel de grävt upp ur golvet och kapat. De flesta i gänget vet inte att detta numera är sanktionerat av Ifrit. Via ett skalbolag äger de ledningen, och ger gänget tillåtelse att ta energi genom den hemliga överenskommelse de har med Fuzion.

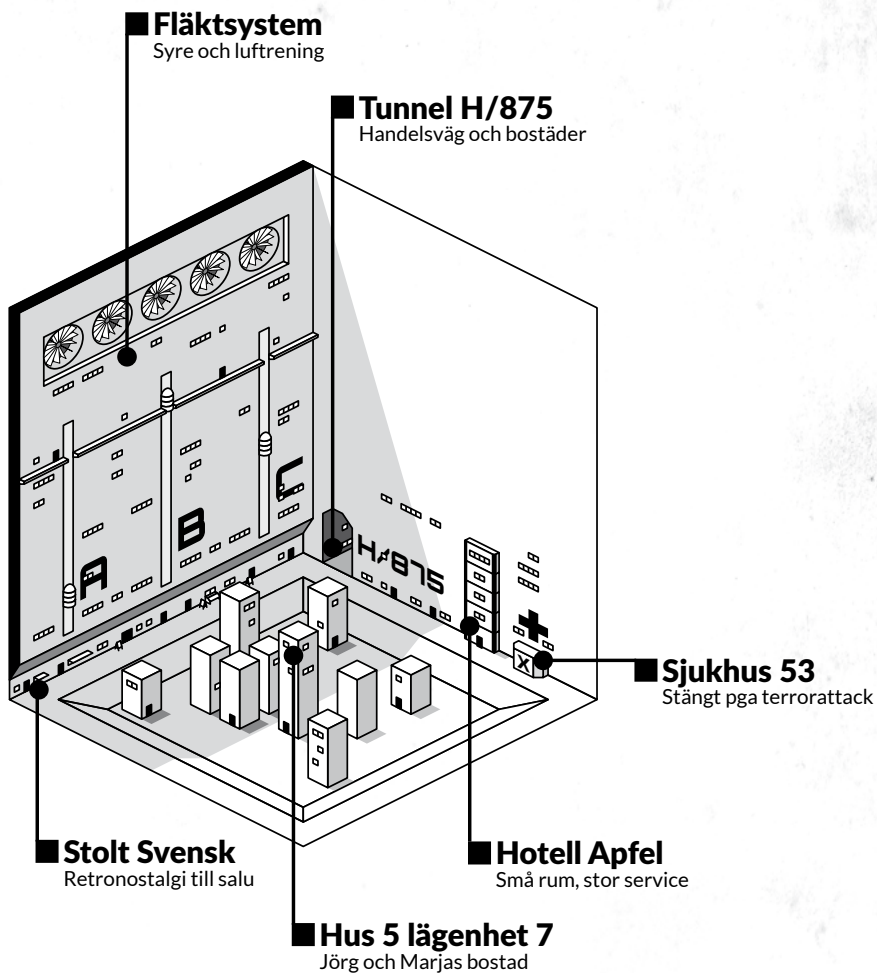
Paradistorget

Paradistorget är en kvadrat där varje sida är 60 meter lång. På golvplanet finns längs väggarna ingångar till butiker och bostäder, uppfällda markiser och lockande skyltfönster. Numera är de flesta butikerna stängda och de som finns kvar kämpar för sin överlevnad. De flesta i området lever på näringsblem, men Väktarna försöker se till så att så många som möjligt får tillgång till fast föda åtminstone några gånger i veckan.

I mitten av torget finns en nedsänkning som innan arkologin stängdes sägs ha fyllts av genmodifierade äppelträd som anpassats för att kunna växa inomhus. Taket har ett sedan länge förfallet bevattningssystem och längs en av de massiva väggarna sitter infällda sollampor, även de ur bruk sedan många år.

Nedsänkningen är numera fylld av betong och höga, smala "temporära" bostadshus spretar upp mot taket. De byggdes när arkologin först stängdes och folk trodde att den snart skulle öppnas igen. De mäter bara något fåtal meter per sida och lägenheterna i "tempohusen" är trånga enrummare. Varje våning är en lägenhet.

Mellan tempohusen står ofta rader av marknadsstånd där områdets invånare byter ord och varor.



Fläktverken är flera våningar höga och styrs av Omni. De flesta förmän och verkens chef Mattis Volker kommer utifrån. Det ofta tunga och farliga underhållsarbetet som krävs för att hålla fläktarna igång utförs av lokala förmågor. Med Paradisväktarnas hjälp har några av dem börjat organisera en fackförening, men det går trögt eftersom Volker hela tiden ser till att separera eller helt enkelt sparka de personer han misstänker håller på med den typen av illojal verksamhet.

Marknadsplatsen mellan tempohusen är färggrann och högljudd. Det mesta som säljs är krimskrams, men den som letar ordentligt kan få tag på mer intressanta föremål – virr från innan katastrofen till exempel, eller svartritningar till 3d-skrivare för enklare vapen. Julianne Ahmady är marknadens inofficiella ledare; hon har sina fingrar i de flesta pajer och få saker försiggår på området utan hennes vetskap. Väktarna har uppvaktat och försökt rekrytera henne men hittills har de gått bet.

Hotell Apfel ägs av Edwin Stahf, en äldre och ganska grälsjuk herre. Hotellet är trångt och byggt för att vara minimalistiskt. Det finns alltid rum lediga. Hotellet ligger i princip vägg i vägg med sjukhuset. Det gör att hotellets rum erbjuder en möjlig väg in i det avspärrade området om rollpersonerna är villiga att orsaka förstörelse och oreda.

Paradisväktarna har inget högkvarter i traditionell mening, utan möts i medlemmarnas privata bostäder runt torget. Ledarna Jörg och Marja bor tillsammans i en liten lägenhet högst upp i tempohus nummer 5. Fram till nyligen delade de lägenheten med sin dotter, men Anna flyttade hemifrån för ett par veckor sedan och har numera en egen bostad i ett närliggande hus.

Stolt Svensk är ett litet familjeföretag ägt av paret Yuki Stolt och Mohammad Svensk. Butiken har en kantstött dörr ut mot Paradistorget och varje kvadratmeter av dess långhälsan innanmäte är täckt av någon form av retronostalgisk pryl, symbol, klädesplagg eller krimskrams.

Sedan länge ihoprostade kebabmaskiner, decenniegamla öppnade surströmmingsburkar, slitna leksaksälgar och felmålade dalahästar trängs på hyllorna. Från taket hänger dockor i ihopblandade folkdräkter, klassiska T-shirts med texten ”öl byggde denna vackra kropp” och nordiska flaggor i allehanda färger och former.

Butiken har en lite mer avancerad 3d-skrivare, som paret använder för att dels dryga ut utbudet i butiken, dels experimentera sig fram till ”äkta och genuina” smakupplevelser från det ”gamla Svea”. Hittills har de

fått ihop en ganska acceptabel kebabpizza och avslagen fuldunk, men har en bit kvar till kokpotatis och inlagd sill.

Sjukhus 53 tog inte bara emot patienter från Parastorget utan även från flera kringliggande kvarter. Sedan det stängdes har alla sjuka fått ta sig till andra sjukhus längre bort. De flesta i området har ingen aning om vad som egentligen hänt utom att ett terrorisdåd utförts av okända krafter och att sjukhuset nu är stängt och igenbommat.

Dess ytterdörr täcks av ett tjockt lager snabbstelnande betong som transporterats dit i koncentrerad form av Omnis säkerhetsstyrkor. Betongen är gjord för att smälta om den utsätts för rätt blandning av kemikalier och strålning – bara säkerhetsstyrkorna har tillgång till formeln. Annars krävs rejäl sprängkraft för att ta sig genom dörren. Frivilliga vakter från Paradisväktarna håller koll på dörren i princip dygnet runt och ser till att inga obehöriga tar sig in eller mixtrar med betongen. Dessutom finns ju alltid risken att något har överlevt och tar sig ut. Vakterna är beväpnade men inte speciellt vapentränade.

När terrorlarmet gick hade sjukhuset 26 patienter. Två läkare och fem sjuksköterskor var på plats. Alla 33 förmodas nu vara döda – säkerhetsstyrkorna som gick in prioriterade inte att räkna kroppar eller kroppsdelar.

Tunnel H/875 var ursprungligen tänkt att fungera som transportväg och lufttrumma, men i och med arkologins överbefolkning delar av den omvandlats till bostäder. I betongtunneln, i folkmun kallad "Gränden", hänger bostäder från rören som går längsmed väggarna och binds samman av rep, stegar och improviserade broar.

En handfull bostäder är insprängda i väggarna och har sina ursprung i underhållsstationer och liknande utrymmen. Tunneln leder i andra änden ut i en vägtunnel som ansluter till den Legionens högkvarter ligger i.

Två av lägenheterna i tunneln har utrustats med kraftigt ljudisolerande material och inhyser två hemliga kycklingfarmer. Väldigt få utanför Paradisväktarnas inre krets känner till dem och bara de mest betrodda (och indoktrinerade) får förtroendet att ta hand om dem.

Många i området har sina misstankar men väljer att inget se eller höra. Ryktet går, men Paradisväktarna har ett stort förtroendekapital. Farmarna är givetvis extremt illegala, men har ingen direkt koppling till infektionen av sjukhuset.

Stolt Svensk får påhälsning

Rollpersonernas första uppdrag är enkelt. Legionen försöker expandera in i Paradistorget. Rollpersonerna ska "hälsa på" hos Stolt Svensk, en av torgets butiker, och erbjuda "skydd" i utbyte mot E-krediter. "Skyddet" består då i själva verket av att rollpersonerna inte slår sönder butiken. Exakt hur de gör bryr sig Fuzion inte om, så Roswell ger dem fria händer att planera och genomföra operationen. Så länge de uppnår önskat resultat, alltså regelbundna betalningar.

Utgå från beskrivningen av Stolt Svensk på s. 42 och låt spelarna lägga upp planer för eventuell spaning och hantering av situationen. Vill de köra gängmanér fullt ut eller försöker de komma överens med paret? Upprätthåller de sin täckmantel? Lägg valen och situationen hos dem och se hur den spelar ut. Var redo att reagera på märkliga beslut; i värsta fall kan ju situationen urarta till öppen strid mot Väktare.

Party-party

För att fira gängets expansion och för att idka lite teambuilding ställer Fuzion till gästabud för sitt gäng – en stor fest där medlemmarna berusar sig, dansar och slåss. En chans att släppa loss helt enkelt.

Rollpersonerna kan så klart välja att ignorera festen, men det kommer att göra vissa – framför allt Fuzion och Jimmy K – misstänksamma. De kanske inte agerar på sina misstankar omedelbart, men det kan visa sig senare ifall rollpersonerna råkar uttrycka sig klumpigt eller befinna sig där de inte ska vara.

På festen finns droger, musik och goda möjligheter till både raljanta samtal om världen och livet och till tillfälliga förbindelser av olika slag.

Rollpersonerna kan också utnyttja tillfället till att komma åt utrymmen de annars inte haft tillgång till – Fuzions privata trailer, till exempel, där det finns dokument som visar hennes koppling till Ifrit.

Roswell smyger iväg från festen efter ett par timmar av ganska begränsat drickande. Han verkar nervös. Följer rollpersonerna efter så ser de honom möta Anna (s. 28) i utkanten av Paradistorget. De pratar, kramas och kysser varandra – det blir alltså tydligt att de har något på gång. Hennes äppeltatuering är fullt synlig.

Låt spelarna avgöra själva vad de vill göra med informationen – Roswell kan bli en bra motvillig allierad om han utpressas. Han kan också vara ett enkelt sätt att köpa sig Fuzions tilltro om de avslöjar det hela och kan lägga fram bevis.

Om de konfronterar honom kommer han först försöka förneka förhållandet, sedan hävda att det bara är ett sätt att infiltrera Väktarna och få information. Med rätt kombination av logiska argument, förlöjligande och visad förståelse kan han förmås att erkänna hur det egentligen ligger till.

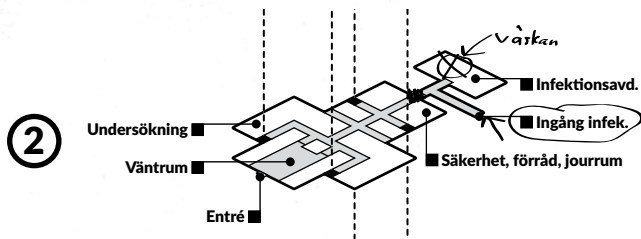
Inbrott på plåsterkåken

När rollpersonerna etablerat sig hos Legionen som hyfsat trovärdiga rekryter skickas de att hämta en väska inifrån sjukhuset (s. 49). Detta är ett ypperligt tillfälle för dem att rota lite i vad som faktiskt hänt därinne och hitta ledtrådar till vem som är skyldig.

Fuzion har en gammal karta över byggnaden och ett sätt att ta sig in via en sidoingång som normalt används för akuta infektionsfall. Ingången består av en kortsluten säkerhetsdörr och rollpersonerna utrustas med nödvändig reparationsutrustning samt skyddsdräkter.

Kartan täcker sjukhusets andra våning och har väskans position samt ingången utmarkerade.

Enligt Fuzion innehåller väskan blodprover som absolut inte får tas ut ur väskan. Den skyddar proverna från stötar och håller dem kylda. Väskan skulle ursprungligen hämtas ut av en Ifritagent men Omnis säkerhetsstyrkor hann före. Fuzion berättar givetvis inte om Ifritkopplingen.



Fuzions karta

När de väl har väskan behöver rollpersonerna avgöra vad de ska göra med den. Om de ger den till Fuzion kommer hon att ge den vidare till sina uppdragsgivare inom Ifrit. Det var de som gav henne uppdraget som hon sedan delegerade till rollpersonerna. De belönas med uppskattning, större förtroende och tillgång till basen. Samtidigt innebär det att Ifrit får tillgång till blodprover som bär spår av smältsporer (s. 54).

Om de ger Fuzion en trasig väska eller en där innehållet saknas kommer hon att bli ursinnig. Hon kommer inte att se rollpersonerna som förrädare så länge de åtminstone har en god förklaring, men inkompetens är inget som premieras i Legionen. Hennes tilltro till dem minskar och de kommer fortsättningsvis få med sig någon betrodd medlem på varje uppdrag. Samma sak gäller om de återkommer tomhänta.

Det kan givetvis vara så att spelarna känner att de efter sina undersökningar på sjukhuset inte längre har någon användning för Legionen, att den spelat ut sin roll.

Kidnappning

Rollpersonerna får i uppdrag att hitta och kidnappa någon ur Väktarna. Fuzion och Legionen känner givetvis till organisationen men behöver mer information om medlemskap, beväpning och resurser. Rollpersonerna behöver med andra ord först och främst hitta någon i bostadsområdet som är Väktare och därefter hitta ett sätt att kidnappa hen utan att få hela organisationen efter sig.

Ett enkelt sätt för dem att lösa problemet kan så klart vara att plocka Anna om de känner till hennes och Roswells förhållande.

Ett annat sätt är att börja röra sig i Paradistorget. Där kan de iscensätta ett anfall och se vem som dyker upp, eller vara mer försiktiga – det finns lediga bostäder på hotell Apfel (s. 42). Där kan de börja etablera sig som boende i området, snacka in sig hos de som bor i närheten och förr eller senare höra rykten om någon som är medlem eller kanske rentav stöta på en.

Eskaleringar

Om ingenting drastiskt händer är risken mycket stor att konflikten mellan Legionen och Paradisväktarna eskaleras till katastrofal nivå. Rollpersonerna har här en god chans att påverka; de kan antingen själva försöka manipulera organisationerna eller sälja information till andra som kan tänkas ha intresse av att förhindra fullskaligt gängkrig.

De kan såklart också lockas att sälja information till någon som har motsatt intresse. Ifrit skulle ju till exempel gärna skulle se att en av Omnis regioner drabbades av "spontan" gängkrig som slukade megakorporationens resurser.

Eskaleringen kommer att se ut ungefär som följer om inget ändras:

- **Väktarna slår tillbaka mot Legionen** när de upplever att deras aktiviteter blir ett hot mot grannskapet och mot deras maktbas.
- **Legionen förbättrar sin arsenal** med vapen de får från Ifrit. Stridigheterna intensifieras och blir dessutom mer dödliga. De nya vapnen ger Legionen en klar fördel, men innebär också betydligt större skaderisk både för människor och materiell. De vill ju ta över området – inte förinta det.
- **Väktarna kontaktar sina allierade** inom Rada, som skickar hårdföra och välbeväpnade yrkessoldater. De är veteraner från korporationskrigen och är vana att slåss i urban miljö.

- **Legionen detonerar bomber** i flera av butikerna i syfte att demoralisera och sprida terror. Större delen av civilbefolkningen dör eller flyr.
- **Väktarna planterar Grönska** i Legionens bas. Väktarna har blivit så desperata att Jörg och Marja kan tänka sig ett mer direkt och öppet samarbete med Gaiakulten.
- **Grönskan infekterar båda sidor** och stridigheterna byts mot ett onaturligt lugn. Snart har Grönskan fått grepp om området och den lokala noden uppnår självmedvetande. Den börjar skicka ut zombifierade gängmedlemmar och civila som sprider smittan vidare.
- **Omni upptäcker vad som pågår**, skärmar av hela området och detonerar brandbomber som bränner bort allt levande därinne. Området sätts i karantän och betraktas i stort sett som förlorat.

Del 3: Brottsplats Noll

Detta är en översikt över händelseförloppet som förvandlade Sjukhus 53 till en gravkammare.

- Gaiakultisterna och gängledarna Jörg och Marja besökte sjukhuset med en laddning filter, rena kläder och andra förnödenheter.
- De uppehöll sig under sitt besök vid ett antal svårt sjuka patienter i väntrummet. På dem planterades små kapslar med smältsporer (s. 54). Kapslarna var hermetiskt tillslutna och konstruerade för att inte avslöja sitt dödliga innehåll innan terroristerna hade lämnat området. Patienterna själva var ovetande.
- En timme senare, när flera av patienterna tagits in i undersökningsrummen på entréväningen, öppnades kapslarna. Patienter och läkare infekterades.
- Patienterna blev sjuka först, eftersom deras kroppar redan var utsatta för stress. Läkarna något senare.
- Infektionen yttrade sig först som kraftigt ökad aggressivitet hos de smittade, därefter genom att dekonstruera värdkroppen – ”smälta” den för att senare kunna bygga om den.
- Infektionslarmet gick och sjukhusets vakter försökte tvinga in alla infekterade i isoleringsceller. De informerade också sjukhusets administration och Omnis säkerhetsstyrkor. Dessutom försökte de stänga delar av sjukhuset för att undvika att infektionen spred sig.
- När Omnis säkerhetsstyrkor tog sig in iförda bepansrade skyddsdräkter var i princip alla på sjukhuset infekterade. De valde att skjuta och bränna upp alla de hittade för att minimera risken för spridning. De missade dock att ett par av de som först infekterades gömt sig och påbörjat sin metamorfos.
- När de ansåg att de säkrat byggnaden hommade de igen huvudingången med speciell snabbstelnande betong och meddelade högkvarteret.

Högkvarteret, i sin tur, gjorde bedömningen att deras egna utredare var alltför upptagna, och hyrde in rollpersonerna...

Vägar in

Sjukhuset har tre officiella ingångar. Huvudingången på entréplan är blockerad av flera lager snabbstelnande betong. Infektionsavdelningen och Intensivvårdsavdelningen har egna ingångar på entréplan respektive våning 3. Där har säkerhetsstyrkorna nöjt sig med att stänga och kortsluta säkerhetsdörrarna. Det är en av dessa Fuzion fått koder till, så om rollpersonerna kan reparera dörren så kan de ta sig in den vägen. Reparationen bör inte ta mer än någon timme med rätt reservdelar. Sådana kan de också få från Fuzion.

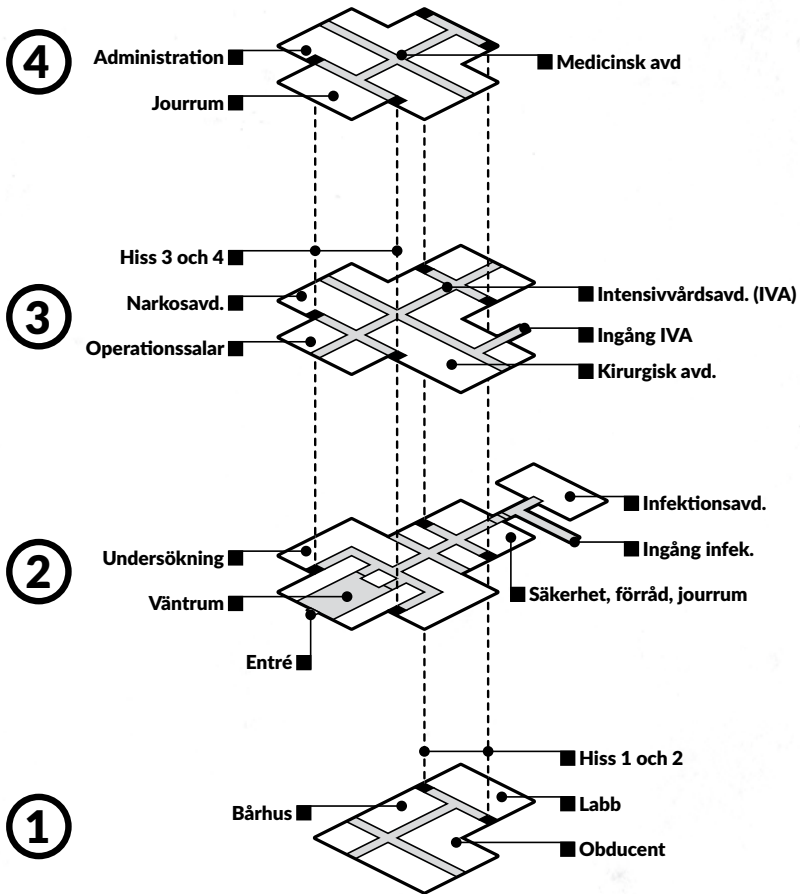
Fönstren som vetter ut mot Paradistorget täcks av tjocka, hermetiskt tillslutna plåtar. Sjukhusets ventilation har kopplats loss från arkologins system.

Det går att ta sig in genom någon av de omkringliggande utrymmena (bostäder, lagerlokaler, kraftverk) och där använda antingen skärverktyg eller sprängmedel. Det innebär dock en viss risk för upptäckt om de inte hittat något sätt att dra bort uppmärksamheten från sig. De boende i området är ganska skärrade och misstänksamma efter dådet. Dessutom innebär varje ny öppning som skapas ett nytt sätt för smittan att spridas.

En sak rollpersonerna bör ha i åtanke, och spelarna möjligen kan behöva påminnas om, är smittorisken. Även om Omnis säkerhetsstyrkor enligt uppgift bränt bort all infektion bör de nog ta det säkra före det osäkra och bära skyddsdräkt. Kanske bör de också rigga någon form av improviserad luftsluss.

Sjukhusmiljön

Sjukhuset är försänkt i mörker. Här och var flimrar någon enstaka skärm som drivs av en intern kraftkälla, men i övrigt har till och med nödbelysningen gett upp hoppet. För den som är oförsiktig nog att beträda sjukhuset utan skyddsdräkt eller åtminstone gasmask känns luften tjock och kväljande. Stanken av bränt kött ligger tjock och blandas med något annat, mer sötaktigt.



Det är också väldigt tyst, åtminstone inledningsvis. Monstret (s. 53) rör sig tyst och försiktigt och försöker undvika upptäckt, men om besökare uppehåller sig för länge i lokalerna kommer det att repa mod till sig och börja förfölja och observera dem tills det bedömer att det har en rimlig chans att döda och möjligen absorbera dem.

Hissarna har ingen ström och bär spår av våld. Det finns inga trapphus, så rollpersonerna är hänvisade till att klättra i schakten eller försöka reparera hissarna.

Det är inte speciellt svårt för rollpersonerna att få tag på en komplett karta över sjukhuset. Dels kan de få en från Bredvall om de kontaktar henne och dels finns översiktliga kartor här och var inne i sjukhuset.

Våning 1

Här finns sjukhusets labb, obducentavdelning och bårhus. I labbet finns flera brända lik, däribland Ifrits agent vars förbrända hand fortfarande håller i väskan med blodprover. Här finns också intakta blodprover i ett hermetiskt tillslutet kylskåp. Två hissar, märkta 1 respektive 2, sammanbinder våningen med resten av sjukhuset.

Våning 2

På entréplanet finns en lobby med reception, undersökningsrum, jourrum för läkare, förråd, en säkerhetsavdelning och en infektionsavdelning. Infektionsavdelningen har en egen, separat ingång.

Infektionsavdelningen är den som fått ta emot mest stryk när säkerhetsstyrkorna anföll. Det var här de flesta infekterade befann sig. Här finns däremot – tvärtemot Fuzions uppgifter (s. 45) – ingen väska. Den här avdelningen består till större delen av separata rum som bara kan nås via respektive rums luftsluss.

I säkerhetsavdelningen finns tillgång till sjukhusets säkerhetskameror. På inspelningar från dem kan rollpersonerna se större delen av förloppet; från Jörg och Marjas diskreta besök till det kaosartade utbrottet och säkerhetsstyrkornas anfall. De kan också se hur en kvinna tar med väskan in i hiss 1 en kort stund innan larmet.

Genom att spendera en halv E-kredit kan de också starta upp sjukhusets centralserver och få tillgång till patientjournaler. De kan då snabbt se att de patienter Jörg och Marja talade med också var de som först visade symptom på att vara infekterade.

Hiss 1 och 2 binder samman samtliga våningar. Entréplanet kopplas samman med våning 3 och 4 med hissarna märkta 3 och 4.

Våning 3

På våning 3 finns ett antal operationssalar, en intensivvårdsavdelning, en narkosavdelning, förråd, utrymmen för personal att byta om samt några jourrum. Intensivvårdsavdelningen har en egen egen ingång för akuta fall. Den ingången är direkt kopplad till en vägtunnel och är den som visas på Fuzions karta (s. 46).

Våning 4

Fjärde våningen inhyser administration och läkar-kontor, ett antal jourrum samt en medicinsk avdelning där patienter normalt ligger i egna eller gemensamma rum och får behandling.

I ett av jourrummen brann elden så kraftfullt att säkerhetsstyrkorna inte fann det nödvändigt att undersöka att det som fanns där blev ordentligt förstört. De såg aldrig att det som brann var ett antal madrasser som ställts mot dörren och att två infekterade människor barrikaderat sig där. När styrkorna lämnat området smälte de två personerna, två av sjukhusets sköterskor, samman och stängde in sig i en kokong för att slutföra förvandlingen till det monster smältsporerna ville konstruera (s. 53).

Monstret

Till kroppsbyggnaden liknar varelsen ett muskulöst katt- eller hunddjur, som en väldigt stor varg eller ett lejon. Huvudet är en människas, men förvridet. Ögonen rör sig separat från varandra och den groteskt överdimensionerade käften är fylld av alldeles för många rader av vassa tänder. På varelsens nacke sitter ytterligare ett ansikte som då och då utstöter obegripliga läten. Lätena verkar mer eller mindre slumpartade men då och då kommer något som liknar riktiga ord.

Varelsen består av två människor som smält samman. Vart och ett av dess bakben består av två människoben och vart och ett av dess framben består av två ihopsmälta människoarmar. Huden är ett lapptäcke där det tydligt syns vilka delar som tagits från vilken människa, då den ena varit väldigt ljus i hyn och den andre mörkare.

De olika delarna är sammanbundna av vita trådar och nätverk av vita cordyceps-svampar. Svamparna har byggt samman kropparnas nervsystem och inre organ. Tillsammans formar kropparna och svampen en helhet som kan styras av Grönskan när den kan nås av dess radiotelepati.

Varelsen har en begränsad men slug intelligens. Den förstår inte språk och minns inte sitt tidigare liv annat än som små glimtar. Däremot har den inga problem att gillra primitiva fällor eller lägga sig i bakhåll. Den försöker fly om en strid mot rollpersonerna går dåligt.

Inne i sjukhuset saknar varelsen koppling till övrig Grönska men den är naturligtvis fullt kapabel att kommunicera via radiosignaler och samordna sig med andra infekterade varelsor.

Monstret förflyttar sig mellan våningarna genom att klättra i hisschakt 1 eller 4.

Cordycepsvariation H15-766, "Smält"

H15-766 påträffades ursprungligen utanför arkologin och beskrevs av sina upptäckare som en ovanligt vedervärdig skapelse. Den sprids likt många andra cordycepsvarianter via sporer som tar sig in i kroppsöppningar och utnyttjar tillgänglig näring för att växa. Den är en snabbväxande variant som inom några korta timmar spridit sig till stora delar av kroppen.

Det som gett H15-766 dess smeknamn "Smält" är att den efter inkubationstiden börjar smälta sönder sin värdkropp och bryta sönder den, för att istället omforma den till något nytt och monstruöst. Exakt vilken form som blir resultatet verkar variera och bero på hur sporer programmerats av Grönskan. I det här fallet försöker Smält bygga samman två eller flera infekterade och forma fyrbenta monster av olika storlekar.

För den som smittas av Smält är tiden dyrbar. Den som smittas genom ett sår i armar eller ben kan stoppa smittan genom amputering. Annars krävs avancerade kirurgiska ingrepp som kan kosta upp till femton E-kreds. I båda fallen är tid en faktor: efter 2–3 timmar har sporerne rotat sig ordentligt i den infekterade kroppsdelens och börjar sprida sig till resten av kroppen.

Om smitta sker i ett ben kommer det med andra ord först att dröja 2–3 timmar för infektionen att rota sig där, därefter sprider den sig till bålen och växer där i 2–3 timmar. Sedan sprider den sig från bålen till armar, det obesmittade benet samt huvudet. Efter ungefär 7–8 timmar är hela kroppen infekterad. Processen är oerhört smärtsam då Smältsporen konsumerar omkringliggande vävnad för att växa och sprida sina utväxter till nya platser i kroppen.

Del 4: Upplösning

Det här äventyret kan sluta på många olika sätt och en del av de händelseförlopp som påbörjas i det kan fortsätta vara aktiva och påverka rollpersonernas tillvaro under lång tid framöver.

Uppdraget är slut när rollpersonerna vet vilka som utförde terrordådet och rapporterar tillbaks till Anella Bredvall. Om de vill kan de så klart skylla dådet på några helt andra eller ta hand om problemet själva genom att eliminera de skyldiga.

Om spelarna verkar sugna på det kan du låta Bredvall ge dem i uppdrag att undersöka djupare och rota ut den ideologiska infektionen i Paradistorget – det vill säga eliminera eller som allra minst oskadliggöra Jörg och Marja. Helst ska det dessutom ske på ett sätt som inte leder till öppet krig mellan Legionen och Paradisväktarna.

Konflikten mellan gängen kan eskalera eller lugna ner sig beroende lite på vilka aktörer som får överhanden. Här kan rollpersonerna engagera sig långt efter att själva uppdraget är färdigt. Kanske blir de så tagna av livet som Legionsmedlemmar att de bestämmer sig för att stanna och försöka ta över gänget?

Väskan med blodprover kan, om rollpersonerna tar med den ut och inte förstör innehållet, ställa till ganska stora besvär. Smält är en otrevlig svamp och även om megaföretagen borde ha självbevaringsdrift nog att inte experimentera med Grönskan så är det inte speciellt troligt att de lyckas hålla sig i skinnet. Det gäller både Ifrit och Omni.

Tigress kan bli en intressant återkommande kontaktperson i Frizonen – om rollpersonerna lyckas bibehålla en god relation med henne efter uppdraget. Hon kan också bli en farlig återkommande fiende om de förargar henne.

Monstret kommer, om rollpersonerna inte besegrar det, förr eller senare att ta sig ut. Kanske får rollpersonerna då ett nödsamtal från någon de stiftat bekantskap med på torget. Ingen där kommer att vara speciellt sugen på att kontakta myndigheterna om något Grönske-relaterat efter terrordådet. Det finns trots allt en reell risk att megaföretaget helt enkelt bedömer att området inte är värt besväret och brandbombar stället.

Spelledarpersoner

Väktarna



Jörg

- Ålder: 45
- Könsidentitet: cisman
- Civilstånd: sambo med Marja (bisexuell)

Egenskaper

- Avståndsvapen 3
- Hacking 1
- Närstrid 1
- Rörlighet 2
- Socialisering 4
- Styrka 1

Skarv

- Basenhet: Implantatdator med dermaldisplay
- Cybernetisk ryggrad



Marja

- Ålder: 47
- Könsidentitet: ciskvinna
- Civilstånd: sambo med Jörg (hetero)

Egenskaper

- Avståndsvapen 1
- Hacking 3
- Närstrid 3
- Rörlighet 2
- Socialisering 2
- Styrka 3

Skarv

- Basenhet: Implantatdator
- Cyberöga



Anna

- Ålder: 22
- Könsidentitet: ciskvinna
- Civilstånd: hemligt förhållande med Roswell (hetero)

Egenskaper

- Avståndsvapen 3
- Hacking 1
- Närstrid 4
- Rörlighet 1
- Socialisering 2
- Styrka 2

Skarv

- Basenhet: Neuroimplantat
- Cyberöga med värmesyn och inspelning
- Cybernetisk ryggrad
- Ryggmonterade cybernetiska tentakler
- Cybernetiska ben

Vanlig medlem

Egenskaper

- Avståndsvapen 1
- Hacking 1
- Närstrid 2
- Rörlighet 2
- Socialisering 2
- Styrka 2

Legionen



Fuzion

- Ålder: 48
- Könsidentitet: ciskvinna
- Civilstånd: singel (hetero)

Egenskaper

- Avståndsvapen 3
- Hacking 1
- Närstrid 3
- Rörlighet 2
- Socialisering 3
- Styrka 3

Skarv

- Basenhet: Implantatdator
- Basenhet: Neuroimplantat
- Cybernetisk ryggrad
- Cybernetiska armar och ben
- Pansarhud
- Cybernetiska ögon



Jimmy K

- Ålder: 36
- Könsidentitet: cisman
- Civilstånd: singel (homosexuell)

Egenskaper

- Avståndsvapen 1
- Hacking 2
- Närstrid 2
- Rörlighet 3
- Socialisering 4
- Styrka 2

Skarv

- Basenhet: implantatdator
- Cybernetiskt öga med magnet-syn och inspelning
- Cybernetisk ryggrad
- Cybernetisk käke



Victoria

- Ålder: 28
- Könsidentitet: ciskvinna
- Civilstånd: singel (hetero)

Egenskaper

- Avståndsvapen 4
- Hacking 1
- Närstrid 2
- Rörlighet 2
- Socialisering 1
- Styrka 2

Skarv

- Basenhet: Neuroimplantat
- Cybernetisk ryggrad
- Cybernetiska armar



Alex

- Ålder: 17
- Könsidentitet: cisman
- Civiltillstånd: singel (pansexuell)

Egenskaper

- Avståndsvapen 2
- Hacking 1
- Närstrid 2
- Rörlighet 3
- Socialisering 2
- Styrka 2

Skarv

- Basenhet: implantatdator med dermaldisplay

Krom

- Metalliska underarmar



Roswell

- Ålder: 19
- Könsidentitet: transman
- Civilstånd: hemligt förhållande med Anna (hetero)

Egenskaper

- Avståndsvapen 1
- Hacking 3
- Närstrid 3
- Rörlighet 1
- Socialisering 2
- Styrka 1

Skarv

- Basenhet: Neuroimplantat
- Cybernetisk ryggrad
- Cybernetisk vänsterarm

Tigress

- Ålder: 31
- Könsidentitet: ciskvinna
- Civiltillstånd: tillsammans med Leonore (asexuell)

Egenskaper

- Avståndsvapen 1
- Hacking 2
- Närstrid 4
- Rörlighet 4
- Socialisering 3
- Styrka 2

Skarv

- Metalliska klor
- Cybernetiska ögon med värme-syn, magnetsyn och inspelning

Krom

- Päls

Vanlig medlem

Egenskaper

- Avståndsvapen 2
- Hacking 2
- Närstrid 2
- Rörlighet 1
- Socialisering 1
- Styrka 2

Skarv

- Basenhet: Implantatdator med dermaldisplay
- Cybernetisk ryggrad
- Cybernetiska armar eller ben
- Inbyggda vapen

Monstret

Egenskaper

- Avståndsvapen 0
- Hacking 0
- Närstrid 4
- Rörlighet 4
- Socialisering 0
- Styrka 3

Monstret har naturliga vapen (klor och tänder) som ger +1. Om det gör skada finns 1/6 risk för infektion av Smält (s. 54).

Illustrationer och licens

George Cotronis

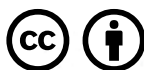
Omslag

Mikael Bergström

s. 26, 30, 37, 41, 42, 46, 51

Steven Austin

s. 21, 28, 29, 33, 34, 57, 58, 59, 60, 61



Detta verk, inklusive alla illustrationer, är licensierat under Creative Commons Erkännande 4.0-licens. Licens texten finns tillgänglig på <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

Det betyder att verket 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 varifrån materialet kommer och vem som är upphovsperson. Du får däremot inte säga att vi stödjer eller rekommenderar just din användning av materialet.



Gängkriget är här!

Megaföretagen är stora, de äger allt, de har styckat upp hela arkologin mellan sig. Men de är inte allsmäktiga. Inte ens de kan vara överallt alltid.

Det finns gott om områden dit säkerhetsstyrkorna aldrig åker, där polisen alltid kommer försent.

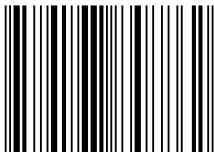
Det är där gängen kommer in. Kriminella gäng är en normal del av livet i många av arkologins block. De kidnappar och utpressar, festar och förstör.

De är en ofrånkomlig del av ett samhälle byggt på brist. Det finns alltid de som inget har och som förlorat allt hopp. Det finns alltid de som ser våldet som en lösning och lagen som ett hinder.

Den här modulen innehåller:

- En gänggenerator som hjälper dig som spelleder Rotsystem att skapa kriminella gäng av alla möjliga storlekar och former. Generatoren hjälper dig att hitta på namn, stil, interna och externa relationer, hederskultur och mycket annat.
- Ett 40-sidigt äventyr som kastar rollpersonerna rakt in i en brinnande konflikt mellan två rivaliserande gäng. Målet: hitta vilket av gängen som är skyldigt till ett terrordåd som hotar både dem och arkologin!

ISBN 978-91-978488-6-2



9 789197 848862



URVERK
Speldesign