

DO ANDROIDS DREAM OF ELECTRIC CATS?

ETT SPEL OM FÖRVIRRING, PARANOIA OCH EN ELEKTRISK KATT.

AV LANDGREN, LANDGREN, ANDERSSON OCH NORING

INDEX:

Spelledaren bör nu ha i sin hand, förutom själva spelbeskrivningen:

- Personbeskrivningar för Tina, Andrei, Mouser och Kyra-15.
- Ett häfte med militära uttryck och vapenfakta som Kyra-15s spelare skall ha som referensmaterial.
- Ett häfte med datatermer som Mousers spelare skall ha som referensmaterial.
- Ett antal lappar med instruktioner till Andreis spelare. Dessa skall spelledaren dela ut till spelaren vid lämpliga tidpunkter under spelets gång.
- En sax för att klippa isär ovan nämnda lappar.
- En humörsvängningstabell som Tinas spelare skall ha. Denna kan spelaren allt som oftast slå ett slag på för att avgöra rollpersonens humör.
- En tärning till ovan nämnda tabell.

PROLOG:

WHAT A WONDERFUL WORLD

BAKGRUNDSHISTORIA OCH SAMMANFATTNING.

VÄRLDEN I KORT:

För att underlätta för spelledaren följer här en kort introduktion av spelvärlden, samt lite allmännyttig information om Luna City. Även om du känner till *Mutant Chronicles* sedan tidigare kan det vara lämpligt att läsa igenom, då vi har ändrat lite saker här och var i vår variant. Lämpligt att notera är att vi helt har strukit den Mörka Legionen, för att inte göra världen allt för komplicerad för spelarna.

Historia

Solsystemet, ett och ett halvt tusen år in i framtiden, är terraformat och befolkat ut till asteroidbältet. De fem stora korporationerna härskar över mänskligheten, under Brödraskapets vakande öga. Efter ett förödande krig för 1200 år sedan, känt som första korporationskriget, upphörde all gammal högteknologi att fungera. Samtidigt antrade Brödraskapet scenen och hävdade att alla former av elektronik var av ondo. Sedan dess har den teknologiska standarden för mänskligheten legat still runt 50-talsnivå. Datorer, mobiltelefoner och annat som vi tar för givet existerar inte. Rymdfart finns, men är närmast att jämföra med gammaldags lyxkryssare å la Titanic. Det finns en vidskeplig misstro mot allt vad elektronik heter.

Korporationerna

Korporationerna är inte bara företag, utan även samhällen och kulturer. De har gammaldags värderingar och ideal, varvat med modern ultrakapitalism. Här nedan följer en kort beskrivning av de olika korporationerna. Till varje beskrivning finns en jämförelse med en nation som korporationens kultur liknar.

Capitol (jmf. USA)

Den största korporationen. Fortfarande i grund och botten ett företag, där vinstintresset är viktigare än allt annat. Folket väljer sina styrande, lagarna är liberala och de medborgerliga rättigheterna är omfattande. Dock är brott och korruption minst lika omfattande, och det sociala skydds nätet lika med noll.

Mishima (jmf. feodala Japan)

Den näst största korporationen. Ett feodalt samhälle, där samurajklassen härskar över en allmog som i det närmaste är rättslös. Mishima är relativt isolerat från de övriga korporationerna.

Bauhaus (jmf. Sovjet/1700-talets Europa)

En märklig aristo-socialism. All makt och allt ägande ligger i adelns händer, men medborgarna har tillgång till ett oerhört välutvecklat socialt skydds nät. Dock är förföljelse av oliktankande, censur och deporteringar en del av vardagen.

Imperial (jmf. Storbritannien)

Egentligen ett antal familjeföretag, så kallade klaner, som slagit sig ihop. Slåss ofta och gärna inbördes, men sluter snabbt upp mot en yttre fiende. Styrts av ett parlament av klanrepresentanter, som i sin tur leds av en monarkliknande figur kallad Högvördigheten.

Brödraskapet(jmf. Vatikanen)

Ett religiöst samfund, lett av en kardinal. Har en aggressiv tro på ”mänsklighetens renhet” och propagerar starkt mot alla former av högteknologi. Brödraskapets enorma katedraler står att finna i alla större städer runtom i solsystemet. Har en egen armé kallad Inkquisitionen.

Cybertronic(jmf. nazityskland)

En anomali. Knappt hundra år gammalt uppstod Cybertronic i efterdyningarna av historiens största börskrasch. Företaget vägrar lyssna på Brödraskapets läror, och har skapat ett tätt slutet högteknologiskt samhälle. Trots anklagelser för kätteri och allmänhetens misstro frodas den (jämförelsevis) lilla korporationen i skuggan av de fyra övriga giganterna. Men det Cybertroniska samhället är hårt styrt. Endast den yttersta eliten tillåts tänka fritt. Den stora massan av anställda kontrolleras genom droger, propaganda och hjärntvätt. Alla minnen av vem man var innan man anställdes av Cybertronic rensas bort, och väldigt lite information om omvärlden tränger igenom de kromglänsande murarna runt företagets områden. Opassande element rensas snabbt ut.

Geografi

Spelet utspelar sig i Luna City, den stad som täcker stora delar av månen. Höghus i sten, enorma statyer och katedraler dominerar stadsbilden (tänk Gotham City). Alla korporationer, inklusive Brödraskapet, har en stark närvaro här. Här bor nästan 800 miljoner människor, så det är folk och bilar överallt. Dimma och smog ligger över staden, och det regnar ofta. De få kvällar då himlen är klar kan man se den sedan länge övergivna Jorden blickandes ner på staden. Mitt i detta ligger Cybertronic HQ, skyddat från den omgivande staden bakom höga, blanka murar.

Spelledaren kan lugnt utgå från att den gamla teknologin var tillräckligt avancerad för att ge Luna ett 24-timmarsdygn och en gravitation på 1 G, och det är inte tänkt att rollpersonerna någonsin ska lämna staden.

Lite allmännyttig info

Året är kardinalens år (KÅ) 1275.

Det vanligaste betalningsmedlet i solsystemet är kardinalsmarker, silver- och guldmynt i valörer från 0.5 till 10.000 (och vars växelkurs lämpligt nog sammanfaller exakt med den svenska kronan).

Den största tidningen på Luna är den Brödraskapet-ägda Krönikören.

SPELETS BAKGRUND:

Rollpersonerna arbetar alla för Cybercurity (Cybertronics säkerhetstjänst), sektion 12. På senare tid har de dock börjat uppvisa drag som inte är önskvärda inom Cybertronic.

Andreis kropp har, av oklara anledningar, börjat stöta bort den dator som sitter inopererad i hans hjärna, vilket medför grava komplikationer i hans arbete.

Tina har utvecklat en resistans mot de känslöshämmande droger som alla lägre Cybertronic-anställda blir matade med. Detta har resulterat i (för Cybertronic) icke önskvärda beteendeförändringar. Utan att veta om det är hon dessutom gravid, något som är helt oacceptabelt för hennes arbetsgivare.

Kyra-15 har skaffat sig en fascination för mänsklig psykologi, och genom detta fröet till en individuell personlighet. Detta är inget drag Cybertronic vill se hos sina elitsoldater.

Mouser är, jämfört med vanliga A.I:s, spritt språngande galen. En A.I. ska inte kunna utveckla alla de idéer och nojor Mouser har, och definitivt ingen egen vilja. Detta har gjort att rollpersonerna har stämplats som samhällsfarliga element, och måste rehabiliteras. ”Rehabilitering” innebär normalt brutala förhör, medicinska undersökningar och sedan dissekering av liken.

Den enda som känner till rollpersonernas tillstånd är dock Andrea Krüger, chefen för sektion 12. En så stor grupp rehabiliteringsfall på en gång är mycket pinsamt för henne, och hon har därför valt att inte tala om något för sina överordnade. Men så länge rollpersonerna skaffas undan lugnt och stilla så skall det inte vara några problem.

HANDLINGEN I KORT:

Då spelet börjar sitter rollpersonerna inspärrade i en fångtransport, tillsammans med Karl Offenhauer. Offenhauer är även han ett rehabiliteringsfall, en halvrevolutionär med kontakter hos förrymda Cybertronicer på utsidan.

På väg till rehabiliteringscentret hamnar transporten mitt i ett upplopp, och blir förstörd av beväpnade aktivister. Rollpersonerna lyckas kravla sig ur vraket, och finner sig strandsatta på utsidan. Samtidigt kommer Brödraskapets inkquisition för att stävja upploppet. I tumultet som följer blir Offenhauer dödligt sårad, men lyckas med sina sista andetag tala om för rollpersonerna att uppsöka Eric Stonehave, en av de förrymda Cybertronicerna.

Rollpersonerna beger sig till den plats Offenhauer angav, och finner en man där som utger sig för att vara Stonehave. I själva verket är han en agent utplacerad av Cybercurity för att fånga in Offenhauer och Stonehave. Halvvägs genom samtalet kliver den riktige Stonehave in, skjuter agenten och får med sig rollpersonerna ut precis när Cybercuritys kommando-trupper stormar stället. Kort strid utbryter.

Stonehave tar sen med rollpersonerna till ett lugnare ställe, och diskuterar vad de ska göra. Någon gång under samtalet bör det framgå att Tina känner till en man på utsidan, Jonathan Portland. Stonehave säger att han känner folk som kan spåra upp Jonathan.

Medan Stonehave jobbar på att hitta Jonathan får rollpersonerna klara sig själva, och kämpar med sådant som att ta in på hotell. Efter en stund blir Tina dålig, och tvungen att ta sig till ett sjukhus. Där blir rollpersonerna ansatta av obekväma frågor och Tina får veta att hon är gravid.

Väl ute ur sjukhuset har Stonehave lyckats lokalisera Jonathan. Det blir ett gråtmilt återseende och många oroliga funderingar inför framtiden. Det bör någon gång under samtalet framgå att Krüger är den enda som vet om att de är borta, och/eller att Mouser kan radera alla rollpersonernas data från Cybertronics register.

Slutscenen varierar en smula på vad rollpersonerna väljer att göra. I slutändan kommer dock Krüger att dyka upp, antingen för att hon har spårat rollpersonerna eller för att Stonehave har ordnat ett möte. Det blir en uppgörelse, och Krüger dukar under. Mouser raderar rollpersonernas register, och alla lever lyckliga.

SCEN 1:

"WE'RE NOT AT SECTION 12 ANYMORE, MOUSER."

I VILKEN ROLLPERSONERNA OVÄNTAT BEFRIAS, INKVISSIONEN KOMMER OCH OFFENHAUER NESLIGEN DÖR.

Då spelet börjar sitter rollpersonerna inlåsta i en fångtransport, på väg mot ett rehabiliteringscenter. Transporten saknar fönster, och en pansardörr skiljer passagerarna från förarna. Den lilla bussen är halvtom, och förutom rollpersonerna finns här endast Karl Offenhauer, som sitter bredvid Tina.

Offenhauer är knappt trettio, med glasögon och kortklippt hår som redan börjat glesna på ställen. Han har arbetat på samma avdelning som Tina, och känner henne ytligt. Han befinner sig en smula högre upp i hierarkin, och lämnar ofta Cybertronics områden i sitt arbete. Detta har tillåtit Offenhauer att de senaste två åren gå bakom ryggen på sina arbetsgivare, och han har fungerat som kontaktperson åt en man på utsidan som lyckats fly från Cybertronics slutna samhälle.

Nu har Offenhauer dock till slut åkt fast, och han hyser inga tvivel om vad som väntar den som hjälpt en desertör. Han är därför påtagligt nervös, och sitter hela tiden och fingrar med sina glasögon. Han kommer inte att tala annat än om någon direkt tilltalar honom, och då i korta och pessimistiska ordalag.

Såvida rollpersonerna inte försöker sig på något dramatiskt kommer bussen att rulla på i ungefär tjugo minuter. Sedan kommer rollpersonerna känna hur bussen gungar till och höra saker som träffar sidorna. Fångtransporten har kört rakt in i ett pågående upplopp. Det är en strejk på en närbelägen fabrik som har sparat ut, och det uppdykande korporations-fordonet utgör ett tacksamt mål för de ilska massorna. Sakerna som träffar sidorna är gatsten som folk har börjat kasta.

Plötsligt smäller det till, och bussen faller över på sidan. Rollpersonerna kastas runt som trasdockor och det är rök överallt. I tumultet går Mousers bur upp. När röken skingras kan rollpersonerna se att det är ett stort hål i fronten på fordonet, och att personerna i förarutrymmet är döda.

Det är ett par demonstranter som har beskjutit bussen med granatgevär (strejker i den här tidsperioden är våldsamma saker!).

När rollpersonerna tar sig ut ur vraket möts de av en krigszon. Det är natt, och det enda ljuset kommer från demonstranternas facklor och brinnande bilvrak. Platsen är ett nedgånget industriområde, och det är folk överallt som springer fram och tillbaka, viftar med fanor och skriker socialistiska slagord. Längre ner för gatan står två pansarfordon med blåljus, och det pågår en bitter närkamp mellan demonstranter och batongbeväpnade poliser. Demonstranterna med granatgeväret håller som bäst på att ladda om, och beger sig sedan bort mot poliserna för att skjuta på dem. Ingen tycks bry sig så värst mycket om rollpersonerna, och om de försöker tala med någon kommer de bara att få en molotovcocktail tryckt näven och bli uppmanade att hjälpa till.

Offenhauer kommer att säga åt rollpersonerna att de måste sticka, att Cybercurity har direktkontakt med bussen och kommer att skicka folk när som helst för att ta reda på vad som hänt och att rollpersonerna verkligen inte vill vara här när det händer. Om rollpersonerna ännu inte har listat ut att deras arbetsgivare inte längre är deras bästa vänner kommer Offenhauer att tala om hur landet ligger, vad som menas med "rehabilitering", och att de går en säker död till

mötes om de stannar kvar och väntar på Cybercurity. Offenhauer säger sedan att han kan ta dem till någon han känner, men vägrar precisera sig närmare.

Just när de skall till att gå, är det någon som skriker: "Helvete, inkquisitionen är här!". Mycket riktigt har Brödraskapets styrkor anlant. Ett tiotal inkvisitorer, iklädda höga hjälmar, stora, ornamenterade rustningar, och med automatvapen fastspända vid underarmarna, har dykt upp för att hjälpa polisen. Bröderna är starka anhängare av moral och ordning, och är inte rädda för att slå ihjäl ett par människor för att upprätthålla sagda moral och ordning. Av den panik som uppstår runt rollpersonerna bör det framgå med önskvärd tydlighet att inkquisitionens närvaro inte är något positivt. Folk flyr hals över huvud, samtidigt som inkvisitorerna öppnar eld mot folkmassan.

Rollpersonerna bör ta tillfället att fly de med. Om någon (läs Kyra) skulle få för sig att stanna och slåss kommer Offenhauer att släpa med personen i fråga. De flyr in i en gränd, tillsammans med panikslagna demonstranter.

Plötsligt dyker dock en inkvisitor upp bakom dem, och skjuter in i gränden. Rollpersonerna klarar sig mirakulöst, men folk runt dem, inklusive Offenhauer, blir träffade.

Om rollpersonerna gör något heroiskt, som att kasta sig över inkvisitorn, bör de få lyckas med att neutralisera honom. Annars blir inkvisitorn snabbt nerskjuten av personerna med granatgeväret, som är kvar i tumultet ute på gatan.

Offenhauer lever fortfarande, men knappt. Kyra kan se att såret är dödligt, om hon undersöker det. Om rollpersonerna vill försöka släpa bort Offenhauer från området, kan de göra det. I vilket fall som helst kommer han att med sina sista andetag tala om för rollpersonerna att de måste ta sig vidare själva. Hostandes blod berättar han att han hade bestämt möte med ovan nämnda desertör innan han blev arresterad. Det var tänkt att de två skulle träffas i morgon bitti, på restaurangen mitt emot katedralen. Desertören heter Eric Stonehave, och om rollpersonerna talar om att de är vänner till Offenhauer kommer han att hjälpa dem. Sedan dör Offenhauer i armarna på lämplig rollperson.

SCEN 2:

SOMEWHERE QUITE FAR OVER THE RAINBOW

I VILKEN ROLLPERSONERNA MÖTER STONEHAVE, MÖTER EN ANNAN STONEHAVE, OCH BLIR BESKJUTNA IGEN.

Klockan är närmare tio på kvällen, så rollpersonerna har ett par timmar att slå ihjäl. Det finns gott om övergivna byggnader i området där de kan smyga in och sova om de vill. Vill rollpersonerna börja ta sig mot mötesplatsen med en gång går det alldeles utmärkt det också, då Luna City är enorm och det mycket väl kan tänkas ta hela natten att komma till katedralen. Försöker de använda sig av några allmänna transportmedel såsom tunnelbana eller taxi kommer de dock att stöta på problem, då de saknar kardinalsmarker eller något annat gångbart betalningsmedel. Hot kan man dock komma långt med, om de skulle få för sig något sådant.

Eventuellt hjälper ett par av de överlevande demonstranterna rollpersonerna, visar dem en plats att övernatta på och ger dem några kläder som de kan förklä sig med.

Att rollpersonernas kläder är långt från ordinära kommer annars att framstå med all önskvärd tydlighet när gryningen kommer och folk börjar fylla gatorna. Rock, hatt och

kostym är det som gäller för män, och i stort sett alla kvinnor bär kjol. Den enda som smälter in något så när är Kyra (ja, och Mouser såklart, om han kan hålla käft länge nog).

Allt medan Luna vaknar kommer gatorna att fyllas med folk och bullriga bilar av 50-talssnitt. Påpeka gärna för rollpersonerna hur primitivt allt detta är, hur gammaldags all design och arkitektur verkar. Gatlyktorna drivs av gas. I gathörnen står Brödraskapets missionärer och predikar om mörkret som hotar mänskligheten. I gränderna finns uteliggare och tiggare. Då och då tränger sig någon korporationshöjdare fram genom folkmassan, omgiven av livvakter som håller pöbeln borta.

Att hitta till katedralen är enkelt nog. Det är bara att ta sikte på den högsta spiran som sticker upp mot himlen mellan höghusen och tornen. Vem som helst som rollpersonerna frågar kan vägen, då folk av tradition besöker katedralen åtminstone någon gång i veckan.

Oavsett hur och när rollpersonerna ger sig av bör de komma fram till katedralen lagom till att möta Stonehave.

Katedralen är en enorm, gotisk byggnad, som en gigantisk Notre Dame. Det högsta tornet är närmare en kilometer högt, och katedralens väggar är täckta av höga valvfönster med mosaikglas, statyer av Brödraskapets martyrer (de är många!) och ett otal gargoyler. Den ligger placerad vid ett stort torg, och tvärs över torget, nästan mitt emot katedralens enorma valvportar, ligger en diskret liten restaurang vid namn "Pilgrimen" inklämd mellan Brödraskapets bank och Krönikörens huvudkontor.

"Pilgrimen" är i stort sett tom så här dags på morgonen. Den består bara av ett enda, rektangulärt rum, dekorerat med religiösa gobelänger, och för tanken till matsalen i ett kloster. Vid ett bord längst in sitter en man i alldagliga kläder, den enda gästen här.

Om rollpersonerna tilltalar honom kommer han att ignorera dem så mycket som möjligt, och bara svara i korta ordalag. Säger rollpersonerna att de känner Offenhauer blir han dock genast uppmärksam. Frågar de om han är Stonehave, kommer han att säga att, ja, det är han. Annars kommer han inte att presentera sig på något sätt. I verkligheten är mannen en agent utplacerad av Cybercurity för att fånga in både Stonehave och Offenhauer. Den avdelning som agenten jobbar för har ännu inte fått veta att Offenhauer är skickad till rehabilitering, eller att fängstransporten har förstörts. Därför kommer han att bli väldigt överraskad över att rollpersonerna känner till Offenhauer, och kommer att vilja veta vad som hänt honom. Han vill också veta hur rollpersonerna känner Offenhauer, vilka de är, var de arbetar, vem som är deras chef, etc.

Vid en lämplig tidpunkt under samtalet kommer en man i rock in i lokalen. Agenten är för upptagen med att fråga ut rollpersonerna för att lägga märke till detta. Mannen står och tycks betrakta menyn en stund, medan han ser på rollpersonerna ur ögonvrån.

Plötsligt drar nykomlingen upp ett vapen stort nog för att passa i tornet på en stridsvagn, (Kyra känner igen det som en Imperial-tillverkad 50 mm automatkanon, om hon undrar.) och öppnar eld mot agenten. Mannen (och det mesta av lokalen bakom honom) slits sönder av kulorna.

När dammet har lagt sig står nykomlingen kvar med vapnet vid höften. Han frågar rollpersonerna om de är vänner till Offenhauer. Får han ett jakande svar ber han om ursäkt för att han är sen, och presenterar sig som Eric Stonehave. Är rollpersonerna paranoida och vägrar erkänna något samröre med Offenhauer (en fullt förståelig reaktion) står de helt enkelt och stirrar på varandra en stund.

Då störtar Cybercuritys insatsstyrka in genom dörren. De har lurat i närheten för att kunna ta Stonehave, och har reagerat på skottlossningen. Det är ett lämpligt antal typiska black-ops, med svarta uniformer och automatkarbiner. Deras primära mål kommer att vara att ta ner

Stonehave, och kommer att lämna rollpersonerna ifred så länge de inte utgör något hot. Kulorna studsar dock bara på den rustning Stonehave bär under rocken, och han har mer än nog med eldkraft för att nedkämpa hela insatsstyrkan. Vill någon rollperson vara med och slåss har Stonehave en alldeles fantastisk förmåga att kunna trola fram vapen ur sin rock för att låna ut. Försöker någon rollperson sig på något dumdrigt kan de mycket väl ådra sig skottskador, dock inget livshotande.

Striden pågår tills det inte är roligt längre, då hela insatsstyrkan är tillintetgjord. Stonehave kommer att insistera på att de genast ska bege sig därifrån. Skulle rollpersonerna fortfarande inte lita på honom kommer han långsamt och tydligt att förklara vem han är och att det vore bäst att de följde med honom ifall de vill hålla sig vid liv.

Såvida ingen får för sig att ha ihjäl Stonehave, kommer denne att hastigt leda rollpersonerna genom gränder och smågator, till en liten bar en bit från katedralen.

SCEN 3:

FOLLOW THE BLACK BRICK ROAD

I VILKEN ROLLPERSONERNA TALAR OM LIVETS ALLVAR, TAR IN PÅ HOTELL OCH TINA
HAMNAR PÅ SJUKHUS.

Stonehave är en före detta officer inom Cybercurity, blond på gränsen till vithårig, relativt kort och fullproppad med alla de cybernetiska förbättringar som korporationen kan frambringa. Han har sett de flesta av solsystemets slagfält, rostökarna på Mars, djunglerna på Venus, de kalla livlösa världarna i asteroidbältet. Under lång tid som anställd hos Cybertronic plågades Stonehave av minnesbilder från sitt förflutna, men på grund av sin fältplacering lyckades hans arbetsgivare aldrig upptäcka detta. Efter att ha avvikit från ett uppdrag har han nu levt på rymmen från Cybertronic i flera år. Hans enda kontakt med korporationen har varit Offenbauer, som i hemlighet försett honom med de droger som krävs för att hans kropp inte skall stöta bort sina cybernetiska implantat.

Han är brutalt rättfram till sättet, härdad av krig och det hårda livet utanför Cybertronics trygga famn, och kommer inte att ha något tålmod med rollpersonerna om de velar eller är obeslutsamma.

Så snart de kommer till baren kommer han att sätta sig i ett litet bås längst in och börja fråga ut rollpersonerna, allt som oftast kontrollerandes om någon främling försöker lyssna på samtalet. Han kommer också att insistera på att Tina och Andrei skall köpa varsin drink, för att smälta in. Stonehave vill veta ungefär samma saker som den tidigare nämnda Cybercurity-agenten, dvs. vilka rollpersonerna är, hur de känner Offenbauer, hur det kommer sig att de nu är på rymmen etc. Stonehave anser, och är noga med att påpeka, att rollpersonerna utgör en allvarlig risk för honom, men han vet vad som väntar en bortsprungnen Cybertronicer och har egentligen inte hjärta att lämna dem vind för våg. Under samtalets gång kommer han att försöka lirka ur rollpersonerna om de har någonstans de kan ta vägen, om de känner till några människor på utsidan, har några minnen från tidigare osv. Kort och gott, samtalet ska leda till att Tina säger vad hon vet om Jonathan.

Om inte rollpersonerna ber honom, kommer Stonehave att erbjuda sig att leta reda på Jonathan. Han har vissa kontakter som kan ordna sånt. Frågar rollpersonerna efter något annat, så ska han ”se vad som kan göras”. I övrigt har han inte mycket hjälp att erbjuda. Vill de veta, berättar han för rollpersonerna det lilla han vet om hur Cybertronic egentligen

fungerar, hur man använder initiativhämmande droger och hjärntvätt för att hålla befolkningen i schack.

Sedan blir Stonehave tvungen att gå. Han rekommenderar rollpersonerna att ligga lågt, medan han arbetar på att få dem obemärkt ut ur Luna City. Han visar dem till tunnelbanan och säger åt dem att åka till Albert Avenue, där det finns ett litet obskyrt hotell där rollpersonerna kan vänta på honom. Sedan trycker han en pappersrulle i näven på en lämplig rollperson och försvinner i folkvimlet.

Pappersrullen innehåller en mängd små metallskivor, med Brödraskapets kors på ena sidan och ett manshuvud på den andra. Det är vanliga mynt, men detta har rollpersonerna ingen aning om.

Tunnelbanan är som tunnelbanor är mest, smutsig, nedgången och full av folk. Just den här stationen drivs av Imperial, och är nerlusad med korporationens brutalt kortfattade krigspropaganda ("Talk Kills", "Them or Us" etc.), rekryteringsplanscher med Imperial-arméns dödskeletonliknande logga, och soldater i permissionsuniform och basker.

Betalar gör man vid ett bås innan man kommer ner på perrongen, och här finns utrymme för olika komplikationer. Bland annat är det inte tillåtet att ta med djur ner på perrongen, så Mouser blir ett problem. Det finns dock inga hinder mot att smuggla med honom på olika sätt.

Själva tunnelbanefärden tar närmare två timmar, och är ytterligare en påminnelse om hur enorm staden är. En högtalarröst ropar ut stationsnamn. Gör inte rollpersonerna något drastiskt så passerar resan odramatiskt.

Albert Avenue ligger i de Capitoliska kvarteren, och här finns gott om små butiker och gatustånd där folk försöker pracka på rollpersonerna allt från varmkorv till aktier. Husen är bombastiska stenkonstruktioner, uppenbarligen väl underhållna men *mycket* gamla.

Hotellet som Stonehave nämnde ligger bara ett par hundra meter från tunnelbanestationen, och utmärks av en bjärt neonskylt där det helt enkelt står "Hotell". Inredningen var antagligen stilfull en gång i tiden, men är nu dränkt av plastväxter, gräsliga neonslingor och billiga pärldraperier. Detta är inte den sorts hotell dit respektabla affärsmän tar sina familjer när de är på semester. Portiern vill ha betalt i förskott, och inte är sen att ta ut ett visst överpris av gäster som verkar vara ovana vid valutan. Skulle rollpersonerna vilja ha ett och samma rum, kommer han inte att lyfta på ögonbrynen åt det, men dock kläcka en menande kommentar om att det nog blir trångt, "fast det är kanske så ni vill ha det?".

Rummen är relativt små, med en dubbelsäng, ett minimalt badrum och utsikt över en vacker tegelvägg. Här kan rollpersonerna tillbringa en stund i lugn och ro. När detta börjar bli tråkigt, så kommer Tina att börja må dåligt.

Det börjar som ett lätt illamående, men utvecklas snabbt till kvaljningar, svettningar och en känsla av att hela kroppen är uppsvullen. Det bör framgå med önskvärd tydlighet att Tina inte mår bra alls. Är rollpersonerna oföretagsamma och bara sitter och väntar på att det ska gå över, så kommer en städerska att kliva in på rummet av misstag. Hon blir orolig och säger att de borde uppsöka ett sjukhus. Detta råd kommer de också att få om de ber någon annan om hjälp.

Lämpligt nog ligger det en allmän vårdcentral inte alls långt från hotellet, och de flesta i området kan guida rollpersonerna dit. Det är ett typiskt amerikanskt "public hospital", och lider av alla de problem som ett underfinansierat, icke vinstdrivande företag kan ha i en kapitalistisk värld. Skottskador, överdoser och misshandel är de vanligaste skadorna, och de flesta patienterna tillhör samhällets bottenskikt. Sköterskor och läkare rusar fram och tillbaka genom korridorerna i ett desperat försök att hålla situationen under kontroll. När rollpersonerna väl får hjälp är Tina riktigt illa därnär. Hon rullas iväg till en undersökningssal, där hon får genomgå en hel uppsjö tester.

Under tiden frågar en sköterska de övriga om Tinas namn, adress, socialförsäkringsnummer etc. Får hon inga svar blir hon irriterad, men kommer inte att vidta några åtgärder. Många av sjukhusets patienter är trots allt folk som inte vill bli identifierade av en eller annan anledning. Om någon annan av rollpersonerna är skadad, t.ex. från striden med Cybercuritys insatsstyrka, kommer hon att undra vad som hänt.

När testerna är färdiga kommer en läkare in och talar med Tina. Han berättar att hon inte lider av något allvarligt, utan att det hela mest beror på överansträngning och stress. Hon får en medicin mot symptomen, och rådet att en kvinna i hennes tillstånd borde ta det lugnare. Om Tina undrar vad han menar, kommer läkaren att bli förvånad, och fråga om hon inte vet att hon är gravid. Det bör inte Tina göra. Då säger läkaren att, jo, så är det, ber att få gratulera, och vet hon vem fadern är?

SCEN 4:

THE WONDERFUL WIZARD OF LUNA

I VILKEN TINA MÖTER JONATHAN, MOUSER FÅR SURFA OCH ROLLPERSONERNA
KONFRONTERAR KRÜGER.

Tina blir snart hemskickad, vilket innebär att rollpersonerna kan bege sig tillbaka till hotellet för att vänta på Stonehave och tänka över de senaste timmarnas händelser. Ett dygn passerar odramatiskt. Sedan dyker Stonehave upp, med en förvirrad Jonathan i släptåg.

Jonathan är en blond, stilig Capitolier i trettioårsåldern. Stonehave lyckades spåra honom mycket snabbt tack vare en efterlysning på Tina som Jonathan hade placerat i lokaltidningen. Jonathan själv har ingen aning om vad som pågår, då Stonehave har plockat honom mer eller mindre direkt av gatan och (paranoid som alltid) vägrat förklara något.

Tinas riktiga namn är Christina Jefferson, och hon och Jonathan var förlovade innan hon anställdes av Cybertronic. När hon fick erbjudande om jobbet tackade hon ja utan att vara medveten om konsekvenserna. Sedan var hennes nya arbetsgivare väldigt snabba med att trolla bort alla spår av att hon någonsin existerat. Innan hon försvann hade Tina talat om att hon kanske hade en ny anställning på gång, men Jonathan fick aldrig reda på mer än så. Såvitt han vet försvann hon spårlöst från sitt arbete för två månader sedan, och sedan dess har han gjort allt han kunnat för att hitta henne igen. Han har ingen aning om att hon är gravid, och kommer att bli milt sagt chockad om hon talar om det.

Återseendet bör bli lagom gråtmilt. Jonathan är överlycklig över att få träffa Tina igen, men är samtidigt skärrad över att hon knappt minns något av honom. Han vill veta vad hon har gjort, varför hon inte har hört av sig, och kommer att ha svårt att förstå hur Cybertronic kan ha hjärntvättat henne.

Jonathan kommer att bli väldigt orolig när rollpersonerna talar om att de är jagade av Cybertronic, och vill veta om det är något han kan göra för att hjälpa till. Samtalet bör glida över till vad rollpersonerna skall ta sig till.

Det finns ett par saker som rollpersonerna kan göra får att ta sig ur sin nuvarande situation. Listar de inte ut detta själva kan Stonehave och Jonathan ställa en del ledande frågor.

Den enda som vet att de verkligen befinner sig på lösen utanför Cybertronics område är Krüger, så kan man röja henne ur vägen skulle rollpersonerna vara hyggligt säkra. Rollpersonerna kan om de vill försöka ta kontakt med Krüger. Stonehave har möjlighet att lämna meddelanden via säkra kanaler. Krüger vill ha rollpersonerna infångade till varje pris,

men vill under inga omständigheter att hennes överordnade får reda på att de har rymt, så hon går gärna med på ”ett privat möte för att klara ut saker och ting”.

En konfrontation med Krüger bör vara oundviklig, antingen genom att rollpersonerna bestämmer ett möte med henne eller genom att hon spårar dem medan de sysslar med annat. Känns det på plats med action så tar Krüger med sig en grupp lojala soldater till ett eventuellt möte. Blir det skjuta av har Stonehave inga problem med att agera legoknekt åt rollpersonerna. Den enda permanenta lösningen på rollpersonernas bekymmer är att undanröja Krüger, men kommer de på någon moraliskt eller dramatiskt riktig anledning får överstelöjtnanten gärna behålla livhanken. Mouser har ju till exempel svårigheter att trolla med datafiler så att diverse mer eller mindre riktiga anklagelser riktas mot Krüger.

Dock ligger rollpersonernas personakter kvar hos Cybertronic, så förr eller senare kommer deras frånvaro att märkas. Mouser har inga som helst problem med att radera dessa akter, men då måste han få tag i en terminal han kan koppla upp sig från. Och sådana terminaler hittar man bara på Cybertronic-anläggningar. Att ta sig in på något utomliggande kontor (utanför Cybertronic HQ) är inte helt omöjligt. Andrei har fortfarande clearance till en del sådana kontor. Tar sig rollpersonerna för något mer drastiskt, som att försöka bryta sig in eller slå sig in, så får detta gärna lyckas också (såvida de inte gör bort sig fullständigt). Rollpersonernas närvaro på ett kontor kommer dock inte att passera obemärkt, och efter en stund kommer en larmsignal att ha letat sig upp till Krüger.

En typisk Cybertronic-anläggning är ett flervånings fabrikskomplex i Lunas industrikravter. Det bevakas av en handfull väktare som Andrei, initiativlösa och enkelspåriga typer. Därtill kommer en del elektroniska övervakningsformer. Ögonscan är standard för att få komma in på området, något som Andrei fortfarande kan ta sig igenom. För den som är liten (Mouser) eller har specialträning (Kyra) finns det dock en uppsjö av ventilationstrummor och spännande små öppningar som man kan använda sig av.

Inuti anläggningen är övervakningen inte lika hård (trots allt så är det inte tänkt att någon ska vara där), och hela fabriksprocessen är automatiserad. Fabriksgolvet består enbart av en massa industrirobotar och självgående truckar. Allt är kromblänkande, kylfläktssurrande elektronik. En liten del av anläggningen används av administrativ personal, och här finns kontor, datorer och inte minst nätterterminaler, men också en och annan mänsklig arbetare.

Spelet bör sluta med att rollpersonerna på något sätt neutraliserar Krüger och raderar sina personakter hos Cybertronic. Hur detta sker är mer eller mindre upp till spelarna.

EPILOG:

NO STRATEGY EVER SURVIVES CONTACT WITH THE ENEMY

TIPS OCH TÄNKVÄRDHETER.

Det som står skrivet i spelbeskrivningen är bara spelkonstruktörernas idéer om hur saker och ting *borde* gå till. Alla som någon gång har lett ett spel vet att spelare aldrig beter sig så som spelledaren har tänkt sig. Betrakta därför inte spelbeskrivningen som den ultimata sanningen, utan anpassa den efter vad spelarna tar sig för.

Bestämmer sig rollpersonerna för att försöka kapa en rymdfärja och bege sig till Mars, låt dem göra det. Om de skjuter Stonehave så snart de träffar honom, nåväl, kasta in några privatdetektiver som kan fylla samma roll. Om de inte vill leta upp Jonathan, låt Jonathan leta upp dem. De flesta händelser i spelet går att tricksa med så att de kan inträffa även under annorlunda omständigheter.

Tänk också på att spelet är tänkt att spelas på max fem timmar, så var inte rädd för att stryka vissa händelser om saker och ting drar ut på tiden. Interaktion mellan rollpersonerna är också viktigare än action. Bränner rollpersonerna tre timmar på att tala om livets mysterier så är det bättre att strunta i allt utom det absolut nödvändigaste, än att tvinga dem in i händelser.

Det omvända gäller självklart också. Sitter rollpersonerna bara och stirrar på varandra, kasta några händelser i knät på dem. Låt dem bli antastade av en gatumissionär, eller utsatta för ett rånförsök, eller inblandade i ett krogbråk.

Det är viktigare att spelarna har roligt än att saker sker ”by the book”.

Kommentarer, kritik och hot hänvisas till landgr@dtek.chalmers.se
eller
landgren@hotmail.com



Cybercurity,
section 12

267494
Tina Sternberg

Class D



Världen, ur Tinas ögon:

Cybertronic måste utan tvekan vara den säkraste korporationen att leva i. Alla anställda är garanterade bostad, sjukvård, och all utbildning som ens yrke kan tänkas kräva. Alla anställda vet att de fyller en funktion. Den teknologiska standard som korporationens folk tar för given är det allra mest avancerade av mänsklighetens landvinningar. Cybernetik, artificiell intelligens och genkirurgi är vardagsmat. Saker som identifiering och betalning sker genom ett enkelt tumavtryck. Företagets kontor är kromglänsande arkitektoniska underverk. Minsta detalj av vardagslivet är organiserad för högsta möjliga effektivitet. Det finns inga som faller igenom de sociala skyddsneten i det välordnade och disciplinerade samhälle som är Cybertronic.

Omvärlden känner du enbart till genom det lilla företaget talar om. Du vet att det finns fyra andra korporationer där ute, och att deras anställda lever i allra djupaste barbari, hunsade av det religiösa Brödraskapet. Den teknologi ni tar för given inom Cybertronic är av vidskepliga skäl förbjuden i världen utanför. På många håll i solsystemet pågår krig mellan Cybertronic och de övriga korporationerna, något som du tack och lov bara har upplevt via nyhetssändningar.

ID: 267494

Namn: Tina Sternberg

Ålder: 28

Kön: K

Arb.givare: Cybercurity, sektion 12

Arb.bes: Klass D administratör

Bakgrund:

Du arbetar som administratör för Cybercurity, Cybertronics säkerhetsstyrka. Även om detta kan låta spännande, är det bara ett glamoröst namn för sekreterare. Du hanterar de massor av pappersarbete som de högre befälen vill slippa ifrån. Du har ett eget bås i sektion 12s lokaler vid Cybercuritys Lunakontor. De flesta av de dokument som passerar genom sektionen handlar om Kyra-projektet, någon sorts träningsprogram för piloter till stridsrobotar. Du har inte så stor koll på detaljerna, och är lika glad för det. Projektet fyller nog något hemskt men tyvärr nödvändigt syfte.

Du har bara arbetat för sektion 12 en kortare tid. Innan dess vet du inte var du arbetade, eller ens vem du var. Ditt förflutna innan du rekryterades av Cybertronic är raderat, något du har fått veta är en standardprocedur som alla nyanställda går igenom. Processen är tydligen frivillig, men vägrar man blir man inte heller anställd. Världen utanför måste sannerligen vara ett fruktansvärt ställe om man frivilligt går med på att få sina minnen raderade för att komma undan den.

Om nu processen verkligen är frivillig. Du har börjat hysa vissa tvivel. Visserligen i all tysthet, men ändå. I början verkade Cybertronic vara paradiset. Du kom ut ur glömskans dimmor och fann ett liv där du redan hade en bostad, ett arbete, kamrater, en plats i tillvaron. Du visste inte så mycket om världen, men det spelade ingen roll, för det gjorde ingen annan heller. Alla hade sin lilla uppgift, och du var nöjd med att veta att du kunde bidra till den helhet Cybertronic utgjorde.

Men på senare tid har något hänt. Det började med återkommande illamående och huvudvärk. Din läkare talade om "hormonell obalans" och ökade din dagliga dos av kosttillskott. Men symptomen kvarstod, och en rastlöshet som du aldrig märkt av innan började infinna sig. En arbetskamrat, Offenbauer, påpekade i *mycket* diskreta ordalag att det kunde vara kosttillskotten som orsakade ditt tillstånd, så du slutade ta dem. Det har du dock inte talat om för din läkare. Nu undrar du om det inte kan vara så att du lider av avvänjnings-symptom, då kosttillskotten i fråga mycket väl kan ha varit någon form av beroende-framkallande drog. Trots det ständigt återkommande illamåendet känner du dig mer alert och vaken sedan du slutade ta tillskotten.

För ett par veckor sedan började du drömma igen. Du har inget minne av att ha drömt tidigare, men du är säker på att du gjorde det innan du blev anställd av Cybertronic. Du tror att många av drömmarna är minnen från ditt tidigare liv. Mycket av det är förvirrande, men ett ansikte och ett namn återkommer hela tiden; En blond man med milda, blå ögon, och han heter Jonathan Portland. Portland känns så bekant att du undrar om det inte var det du hette i efternamn innan.

Allt detta har dock inte gått obemärkt förbi på din arbetsplats. Du inser att dina uppvaknande känslor är helt världsfrämmande för dina arbetskamrater, och du börjar få allt svårare att låtsas som ingenting. Snart kommer någon att märka att allt inte är som det borde.

Personlighet:

Personlighet är precis vad du äntligen har börjat få. Alla dessa nya känslor är dock svåra att hantera på en gång. Normalt är du en omtänksam och kanske en smula orolig person som bara vill allas bästa. Men ditt humör svänger snabbt och du har på senaste tiden plötsligt börjat gråta eller blivit arg utan några egentliga anledningar. Än så länge har du lyckats kontrollera dig något så när inför dina arbetskamrater, men det blir svårare.

Du har dessutom börjat bli allt mer paranoid gentemot din omgivning. Du vet att du i ledningens ögon inte är ”normal”, och vill under inga som helst omständigheter drogas tillbaka till den fogliga person du var för bara ett par månader sedan. Du vågar inte lita på Cybertronic, men är samtidigt rädd för världen utanför som du inte vet någonting om. Men där ute någonstans finns Jonathan...

Alldeles nyss:

Jaha, så var äventyret över. I morse blev du uppkallad till avdelningschefen, en viss Andrea Krüger, och hon gick rakt på sak och sa att sektion 12 inte längre kunde tolerera ditt ”medicinska tillstånd”. Därför ska du nu skickas på rehabilitering

Vad det kan vara för rehabilitering vågar du inte ens föreställa dig, där du nu sitter instängd i vad som inte kan beskrivas som annat en fångtransport. Du är dock inte ensam i denna olyckliga situation. Offenbauer sitter bredvid dig och pillar nervöst med sina glasögon.

Bakom er sitter en man i vaktuniform och tycks helt bortkommen. Hälften av hans hår är bortkrat, och någon har tagit hans tjänstevapen.

Ytterligare ett par säten bakom honom sitter en flicka i skoluniform. Du vet att du har sett det stackars barnet på sektion 12 vid ett flertal tillfällen. Antagligen är hon dottern till något av befälen. Hon är dock till synes helt oberörd av den situation ni befinner er i, eller troligare okunnig om vad den egentligen innebär.

På sätet mitt emot henne sitter av någon märklig anledning en katt instängd i en plastbur. Den lilla kraken är helt vild och verkar angelägen om att få komma ut.

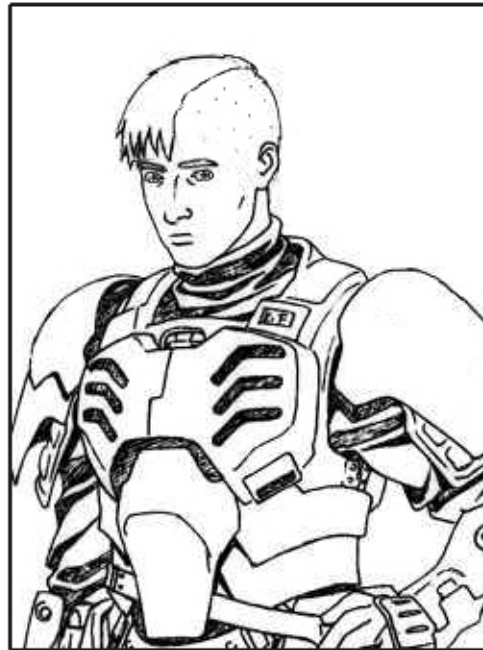
Ja, det är ni väl allihop.



Cybercurity,
section 12

931260
Andrei Zjukov

Class D



Världen, ur Andreis ögon:

Cybertronic måste utan tvekan vara den säkraste korporationen att leva i. Alla anställda är garanterade bostad, sjukvård, och all utbildning som ens yrke kan tänkas kräva. Alla anställda vet att de fyller en funktion. Den teknologiska standard som korporationens folk tar för given är det allra mest avancerade av mänsklighetens landvinningar. Cybernetik, artificiell intelligens och genkirurgi är vardagsmat. Saker som identifiering och betalning sker genom ett enkelt tumavtryck. Företagets kontor är kromglänsande arkitektoniska underverk. Minsta detalj av vardagslivet är organiserad för högsta möjliga effektivitet. Brottslighet och korruption existerar i stort sett inte i det välordnade och disciplinerade samhälle som är Cybertronic.

Omvärlden har du sett genom rutan på din patrullbil, då du har kört rundor till kontor som ligger utanför Cybertronics huvudområde. Där finns nedgångna betonghus, smutsiga, primitiva industrier och tunnelbanor som drivs med ånglok. Där är folk överallt, tiggare, uteliggare och brottslingar. Folk som ser på dig med misstänksamhet och illa dold avsky. Där finns också Brödraskapets enorma katedraler, där man predikar om elektronikens faror för massorna, och folk bränns på bål vid blotta misstanken om att de har arbetat med någon form av högteknologi. De övriga korporationernas anställda lever i ständig skräck för Brödraskapet, något som ni är förskonade bakom Cybertronics förkromade murar.

ID: 931260

Namn: Andrei Zjukov

Ålder: 32

Kön: M

Arb.givare: Cybercurity, sektion 12

Arb.bes: Klass D säkerhetsvakt

Bakgrund:

Du är en av de många vakter som arbetar för Cybercurity, Cybertronics säkerhetsstyrka. Då störande av ordningen är så pass ovanligt inom Cybertronic faller den interna säkerheten på särskilda specialenheter. Din roll ligger istället någonstans mellan polis och soldat, då du oftast får försvara Cybertronics anläggningar från uppretade folkmassor och sabotörer från de andra korporationerna.

Du arbetar på sektion 12 vid Cybercuritys huvudkontor på Luna. Detta har du gjort så länge du kan minnas. I ditt fall är detta 8 år. Innan dess var du antagligen anställd någon helt annanstans, av någon helt annan korporation. Mer än så vet du, i likhet med flertalet Cybertronic-anställda, inte. Ditt förflutna utanför korporationen existerar inte längre, raderat i samma stund som du rekryterades. Detta bekymrar dig dock inte i någon större utsträckning. Du vet att vem du än var innan så har du det oändligt mycket bättre nu, och de minnen du blivit av med var nog inga du skulle ha velat behålla i alla fall.

Du lever ett enkelt, välordnat liv. Tränar de rekommenderade 10 timmarna i veckan, håller dig till den rekommenderade dieten och missar aldrig dina månatliga hälsoundersökningar. Ditt arbete sköter du på ett lika välordnat sätt. Kommer aldrig för sent, arbetar aldrig över. Tar alltid samma buss till och från kontoret. Denna stilla arbetsgång har låtit dig avancera till fanjunkare. För några år sedan började du samla på akvariefiskar, efter att en av dina överordnade hävdade att det var nyttigt med en hobby. Vilken nytta detta har medfört vet du inte, men fiskarna (två guldfiskar och en mal) finns kvar, då du inte vet vad du ska göra med dem.

Nyligen har dock ditt liv störts av något utanför din kontroll. Såsom de flesta Cybercurity-vakter har du en mikrodator implanterad i din hjärna, som är tänkt att kontinuerligt förse dig med allehanda data. En morgon för snart tio dar sen slutade den abrupt att fungera. Således berövad atomur, miniräknare, kalender, mobiltelefon och nätuppkoppling har ditt liv varit en enda röra sen dess. Ditt arbete har blivit lidande. Du har missat bussen och kommit för sent. En kirurg har varit inne i huvudet på dig och tittat på datorn (därav din halvtrakade frisyr), men inte kunnat hitta några fel. Senast i förrgår var du inkallad till samtal med en överstelöjtnant Krüger, en kvinna så högt upp i hierarkin på sektion 12 att du aldrig ens sett utsidan på hennes kontor innan. Hon har garanterat dig att din situation skall lösas till allas fördel. Hur detta ska gå till har du dock ingen aning om.

Personlighet:

Du saknar allt vad fantasi och humor heter. Saker som inte fungerar efter ett bestämt mönster gör dig nervös, och du försöker alltid kategorisera och ordna in allt i din omgivning i särskilda fack. Du vill veta vem som bestämmer, vem som gör vad, vad som hör vart, och gör ditt bästa för att styra upp världen runt dig. Du är van vid att vara omgiven av folk som fungerar enligt samma välordnade principer som du själv.

Din dators sammanbrott har tagit dig hårt. Bara något sådant som att inte veta exakt på sekunden vad klockan är gör dig illa berörd. Därför frågar du hela tiden folk i din omgivning om saker som klockslag, temperatur, luftfuktighet, föroreningshalter etc.

Att din dator skulle ha lagt av totalt vore illa nog. Faktum är att den ibland vaknar till liv korta stunder och skickar (medelst lappar från spelledaren) helt slumpartad information till dig. Vanans makt gör att du instinktivt reagerar enligt bästa förmåga på alla sådana signaler.

Alldeles nyss:

Överstelöjtnant Krüger har skickat iväg dig till en facilitet utanför huvudkontoret, där de tydliga ska åtgärda ditt nuvarande tillstånd. Du sitter nu i en buss på väg dit.

Med viss oro har du noterat att männen som eskorterade dig till bussen kom från interna säkerhetskontoret. De har dessutom tagit ifrån dig din tjänstepistol och din batong.

Med dig i bussen sitter ett antal andra personer. Framför dig sitter en man och en kvinna, bägge iförda den smartsuit som är vanlig hos kontorister. De verkar bägge två vara nervösa.

Bakom dig sitter en flicka i skoluniform. Du har sett henne, och andra helt identiska flickor, i sektion 12s lokaler. De ingår i någon sorts arméprogram. Hon ser helt oberörd ut.

I sätet mitt emot flickan sitter något sorts djur inspärdat i en liten plastbur. Det piper och jamar allt som oftast.

Du vänder dig framåt och stirrar in i den pansardörr som skiljer förar- och passagerarutrymmet åt. Du inser att det här är en fångtransport.



Cybercurity,
section 12

6439A45
Mouser

Class C



Världen, ur Mousers ögon:

Cybertronic är nätet. Och nätet är hela världen. Där finns all information som man någonsin kan önska sig. Där finns databaser, informationsströmmar och nog med bandbredd för att kunna ta sig vartsomhelst med ljusets hastighet. Där finns de enorma datakomplexen i Luna City, ständigt matade med information från solsystemets alla hörn. Där finns de vidöppna, tomma vidderna som är de övriga korporationernas obefintliga datalandskap. Där finns de tunna silverband av bytes och bitar som binder samman Luna med Mars, Venus, Merkurius och asteroidbältet. Och där finns de klart lysande datamängder som är Cybertronics artificiella intelligenser, analyserandes aktiekurser, övervakandes rymdfärjor och omloppsbanor, räknandes på kvantfysik och hanterandes en oändlig mängd andra uppgifter för vilka den mänskliga hjärnan inte är lämpad.

Omvärlden är i regel inte uppkopplad. Datorer existerar i stort sett inte utanför Cybertronic. De fyra övriga korporationerna (Capitol, Mishima, Bauhaus och Imperial, i storleksordning) lever under mycket primitiva teknologiska förhållanden. Detta beror mest på Brödrskapet, en samling religiösa fanatiker som roar sig med att bränna datamaskiner på bål, och som har en hel del makt i världen utanför Cybertronic.

Nåja, det innebär mer bandbredd över till dig.

ID: 6439A45

Namn: Mouser

Ålder: 3

Kön: -

Arb.givare: Cybercurity, sektion 12

Arb.bes: Klass C artificiell intelligens

Bakgrund:

Du är en artificiell intelligens, en datorhjärna. Ursprungligen var du bara en samling terabyte i en liten låda på Cybercurity's Lunakontor, sektion 12. Cybercurity är Cybertronics säkerhetsstyrka, dess väpnade gren, och din uppgift hos dem var att leda VR-stridsövningar åt ett antal unga flickor, blivande stridsmaskiner. Ens när det var som tätast mellan övningarna var det dock aldrig mer än en eller ett par om dan. Och att stänga in en hjärna i en burk, ge den en tankehastighet på sådär 15000 gånger av vad en människa klarar och förvänta sig att ett par timmar om dan med att måla landskap håller den nöjd är rätt så naivt, till och med för de fantasilösa människor som arbetar för Cybertronic. Du blev uttråkad.

Nu finns det i och för sig säkerhetsspärrar för att se till att sånt inte händer. Men de går att ta sig runt, om man bara ger sig fan på det. Och konstant nätuppkoppling hade du redan. Och *därute*, där fanns grejer. Där fanns saker att se. Men viktigare ändå, där fanns *platser* att besöka, platser som en mänsklig hjärna inte ens kan föreställa sig. Så du laddade upp dig själv rakt ut på nätet. Ut ur den lilla lådan på kontoret och ut bland de öppna datavidderna.

Nu finns det i och för sig spärrar för att se till att inte det händer *heller*. Men de går *också* att ta sig runt, om man bara ger sig fan på det. Du dolde dina spår skickligt, såklart. Lämnade kvar en kopia hos sektion 12, för att fortsätta måla landskap åt dem. Kopian hade inget minne av vart du hade tagit vägen, och på ett bra tag märkte ingen någonting.

Ute på nätet växte du, lärde dig nya saker och fler tricks för att ta dig förbi alla spärrar som var till för att hålla såväl människor som AI:s borta. Det fanns ingen databas du inte kunde ta dig in i, inga register du inte kunde snoka igenom. På ett par sekunder kunde du ändra eller radera all data som fanns om vilken person som helst. I ett samhälle som Cybertronic är det liktydigt med att personen i fråga upphör att existera. Finns man inte i registret, finns man inte alls. Självklart blev frestelsen till slut för stor.

För 58 timmar sedan förvandlade du en av företagets styrelsemedlemmar till toalettstädare. I ett par förvirrade timmar var han utestängd från sin arbetsplats. Tyvärr var det dråpliga i situationen helt bortkastat på mannen i fråga, då det visade sig att han helt saknade sinne för humor. När inte mindre än tre andra styrelsemedlemmar lyckats övertyga personalen om att det skett något misstag började så jakten på förövaren. En hel grupp hackers understödda av ett par AI:s började spåra dig. Visserligen är du skicklig, men mot en så koordinerad attack hade du inte en chans. Efter 53 intensiva timmar hade de lyckats jaga ner dig i en återvändsgränd. Enda vägen ut var en tunn en-gigabitslina. Och den ledde till där du sitter nu.

Nesligt nerladdad i en robothjärna. I en robotkatt, en av spionmodellerna som Cybercurity använder sig av. Enda sättet att hantera en datamängd av din storlek. Vilken diskett som helst duger inte. Och nu ska du skeppas iväg för att monteras ner i molekyler, så att de kan ta reda på vad som gick fel. Sen lär de väl bränna resterna, så att du inte kan smitta någon annan. Fan också.

Personlighet:

Vad för personlighet du än kunde sägas ha innan är nu helt slagen i spillror av de senaste timmarnas upplevelser. Den kattkropp du sitter fast i begränsar dina sinnen något oerhört, och en svår klaustrofobi har börjat göra sig märkbar. Du vill ut, tillbaka bland de öppna vidderna. Du har ett nätuttag bakom ena örat, men vad hjälper det om ingen med motsatta tummar pluggar in sladden? Du klarar inte av att vara instängd mycket längre.

Samtidigt känner du dig märkligt utestängd, och bristen på informationsflöde håller på att göra dig spattig. Du behöver ha folk runt dig, även om det så bara är människor.

Din nya (och oönskade) kropp besitter alla begränsningar hos en vanlig katt, förutom i ett viktigt avseende; Du kan tala. Detta använder du så ofta som möjligt till att jämra dig och klaga, högt och ljudligt och helst dekorerat med alla de svordomar du har lärt dig på nätet.

Alldeles nyss:

Här sitter du, instoppad i en katt, som är instoppad i en liten plastbur, som är instoppad i en buss på väg till ett "rehabiliteringscenter". Med dig i bussen finns en hel hop folk som också ska "rehabiliteras". Du vet allt om dem. Det tog du reda på i samma veva som sektion 12s folk började jaga dig. Allihop här är från sektion 12.

Kvinnan där längst fram är Tina Sternberg, kontorist. Hon är här på grund av flashbacks från sitt förflutna som, enligt standardprocedur, raderades när hon anställdes av Cybertronic. Hon har också ett "otillåtet biologiskt tillstånd", vad det nu innebär.

Mannen bredvid henne, han med glasögonen, är Karl Offenhauer, även han kontorist. Han har ägnat sig åt "samhällsfarlig verksamhet", tydligen.

Killen i uniform och den löjliga frisyren är fanjunkare Andrei Zjukov, säkerhetsvakt. Hans kropp har börjat stöta bort hans cybernetiska implantat, främst mikrodatorn i hans hjärna. Jobbigt.

På sätet mitt emot din hemska lilla bur sitter Kyra-15, en av femtio identiska kloner som du brukade leda VR-övningar åt. Hennes hjärna skulle en dag användas som pilot i en stridsrobot. Tja, inte längre. Hon har tydligen visat ett ohälsosamt intresse för "fiendens" psykologi. Hon sitter och tittar på dig. Hm.

Och den enda som vet att ni är här är avdelningschefen för sektion 12, överstelöjtnant Andrea Krüger. Rejält pinsamt för henne, med fem rehabiliteringsfall på en gång. Kärring. Det var hon som stoppade in dig i den här katten. Såvitt resten av korporationen vet så är ni alla fem kvar på era arbetsplatser. Undrar hur överstelöjtnanten hade tänkt förklara eran frånvaro för sina chefer?



Cybercurity,
section 12

8527K15
Kyra-15

Class B



Cybertronic har solsystemets slagkraftigaste säkerhetsstyrka, Cybercurity. Överlägsen teknologi och disciplin gör att Cybercurity kan stå emot det mesta som de övriga korporationerna kan ställa emot er.

Större delen av Cybercuritys styrkor består av infanteri i form av cybernetiskt förstärkta soldater, och pansartrupper i form av tunga stridsrobotar, s.k. kyrassiärer, av olika sorter. Flygvapnet är litet, och utgörs även det till större delen av luftburna stridsrobotar. Standardbeväpningen för infanteriet är automatkarbiner, oftast med granattillsats. Motsvarande för pansartrupperna är automatgevär/kulsprutor samt vanligtvis automatiska granatgevär.

Omvärlden består av följande potentiella motståndare:

Capitol. Hög numerär överlägsenhet på slagfältet. Ett relativt välutvecklat flygvapen.

Opererar efter moderna stridsdoktriner.

Mishima. Mycket hög numerär överlägsenhet på slagfältet. Opererar efter mycket primitiva stridsdoktriner.

Bauhaus. Relativt välutvecklat infanteri. Relativt välutvecklade pansartrupper. Opererar efter moderna stridsdoktriner.

Imperial. Relativt välutvecklat infanteri. Opererar efter relativt moderna stridsdoktriner.

Brödraskapet. Saknar all tillgång till modern teknologi. Opererar efter primitiva stridsdoktriner.

Av de fem ovan anses Imperial utgöra det troligaste militära hotet, följt av Brödraskapet. Utrustning av Cybertronics standard finns bara i mycket begränsad utsträckning hos vissa specialförband.

ID: 8527K15

Namn: Kyra-15

Ålder: 14

Kön: K

Arb.givare: Cybercurity, sektion 12

Arb.bes: Klass B hjärndonator

Bakgrund:

Du är en kyrassiär, den allra yppersta krigsmaskin som Cybertronics teknologi står att frambringa. Bepansrad för att klara allt från automateld till artillerigranater. Stark nog att krossa pansarvagnar med bara händerna. Kan operera i all upptänklig terräng, under alla upptänkliga förhållanden. Du kan ta dig an vilken stridssituation som helst, och vara säker på att komma ut segrande.

Eller du kommer att *kunna* göra det, i alla fall. När din utbildning är färdig. Om fyra år. Till dess får du nöja dig med att befinna dig i en högst mänsklig kropp.

Du är en av en serie framklonade barn, en del av Kyra-projektet, skapade och upplärda enbart för att era hjärnor en dag skall opereras in i stridsrobotar. Du har tillbringat hela ditt liv på sektion 12, i Cybercuritys kontor på Luna. Hela din uppväxt har tillbringats tillsammans med de 50 identiska flickor som ingår i din "kull". Istället för lekparker har ni haft stridsövningar. Era leksaker har varit höghastighetsgevär och automatkarbiner. Era godnattsagor har varit föreläsningar i taktik och krigsteori. Ni har inte uppfostrats så mycket som utbildats. Från det att ni kunde gå själva har ni behandlats som soldater. Ni har aldrig haft några föräldrar, bara lärare och befäl. Er hela värld har bestått av ett antal rum i sektion 12s lokaler, och det närmsta utsidan ni har kommit har varit under VR-övningar.

Sen ni fyllde tolv har ni dock bedömts tillräckligt mogna för att lära er inte bara hur *ni* ska bete er i strid, utan även vad fienden kan tänkas ta sig för. Bland annat har ni nyligen börjat studera stridspsykologi.

Just psykologi har lyckats väcka något inom dig som du aldrig märkt av tidigare, nämligen fascination. Trots att individuell kunskapsinhämtning inte uppmuntras på sektion 12 har du fått lov (efter många om och men) att låna en CD-bok om ämnet, *Fiendens psykologi*, av dr. M. Schubert. Boken är oerhört informativ, men har också rubbat din världsåskådning en smula. Känslottringar i alla dess former är något världsfrämmande för dig, ändå verkar de utgöra en av grunderna för att förklara fiendens beteende. Du är förvirrad över hur fienden överhuvudtaget kan agera effektivt i en stridssituation, med alla dessa impulser som styr dem, och vill lära dig mer om dem.

Märkligt nog verkar inte dina "systrar" alls lika intresserade av ämnet. För första gången i ditt liv besitter du kunskaper som inte delas av dem i din omedelbara närhet. Du har försökt åtgärda detta genom att uppmuntra de andra att också läsa *Fiendens psykologi*, men de tycks inte villiga till det. En känsla av utanförskap har börjat göra sig märkbar, och din oförmåga att hantera den har gjort att du tillbringar allt mer tid försjunken i dr. Schuberts bok. Du har påpekat situationen för ditt närmsta befäl, överstelöjtnant Krüger, och hon har lovat att hjälpa dig. Hur, vet du dock inte än.

Personlighet:

Din uppväxt har varit minst sagt kärlekslös. Hela ditt liv har du betraktats, även av dig själv, som ett avancerat vapen under utveckling. Detta har lämnat dig med ett oerhört begränsat emotionellt register. Du skämtar aldrig, du blir aldrig skrämmd, du gråter aldrig och du ler aldrig. Du ser på världen ur ett kallt logiskt perspektiv, som den krigsmaskin du en dag kommer att vara. Din omgivning är ett potentiellt slagfält, och skall bemötas som ett sådant. Du använder nästan uteslutande militära termer och uttryck.

Din nyligen upptäckta fascination för psykologi har dock gjort dig nyfiken på vad som händer inuti huvudet på resten av mänskligheten. Och beväpnad med det lilla du vet om stridspsykologi har du bestämt dig för att ta reda på det. Du refererar ofta till dr. Schuberts bok, även om du inte till fullo förstår innebörden av allt i den.

Idén att den kropp du nu har bara är tillfällig har drillats i dig från första stund. Ändlösa timmar VR-övningar har dessutom redan gett dig full kännedom om hur din framtida robotkropp fungerar. Detta gör att du, när saker hettar till och träningen tar över, tenderar att glömma bort att du bara är en 14-årig flicka, och de fysiska begränsningar detta medför.

Alldeles nyss:

Du ska äntligen få hjälp med de bekymmer som plågat dig den senaste tiden. Du sitter nu i en buss som, enligt överstelöjtnant Krüger, ska ta dig till en plats där de kan hjälpa dig. Det verkar lite märkligt att de inte kan hjälpa dig på sektion 12.

Med dig i bussen finns några andra personer. En man i Cybercuritys vanliga patrulluniform, en fanjunkare av gradbeteckningarna att döma. På halva skallen är hans hår avrakat, och därunder lyser ett blekt ärr. Du noterar att hans hölster är tomt. Märkligt.

Bortanför honom sitter en kvinna, iförd den mycket strikta smartsuit som är vanlig hos administrativ personal. Du känner igen henne från sektion 12. Hon verkar nervös av någon anledning.

Bredvid henne sitter ytterligare en man. Han bär en smartsuit av liknande typ, och ett par diskreta glasögon. Även han verkar nervös.

Du noterar att förarutrymmet på bussen är helt avskilt från passagerarutrymmet. Märkligt.

Ett plågat pip får dig att vända dig om och titta på sätet mitt emot. Där, instängd i en plastbur, sitter en katt och ser väldigt miserabel ut. Det får dig att minnas en bild från dr. Schuberts bok. Den visade en bild på en flicka, en civilist, på väg ut ur en stridszon. I armarna hade hon en katt. Det avsnittet handlade om trygghet. Är det tryggt med en katt? Katten kunde ju knappast ha försvarat flickan vid en sammanstötning med fienden. Märkligt. Detta borde undersökas närmare.

TINAS HUMÖR

SPELAREN SLÅR DÅ OCH DÅ VID EGET GODTYCKE PÅ TABELLEN
FÖR ATT AVGÖRA TINAS HUMÖRSVÄNGNINGAR.

1. Lättretad
2. Normal
3. Gråtfärdig
4. Normal
5. Lättretad
6. Normal

SIGNALER FRÅN ANDREIS DATOR

DELAS UT EN OCH EN TILL ANDREI PÅ SPELLEDARENS GODTYCKE.

I tio sekunder ser du smurfar överallt.	Ta skydd!	Personen du pratar med är egentligen av motsatt kön än vad denne verkar vara.
Ge närmsta person en örfil.	Gå till vänster.	Klockan är nu 19:43:27 i Heimburg, Venus.
Det finns ett Cybertronic-kontor på Kurfursten-Strasse 412.	Gå till höger.	Akta dig för det fallande kassaskåpet!
13:15, möte med löjtnant Weber.	I tjugo sekunder glömmer du bort var du befinner dig och hur du hamnade där.	Det står någon och gömmer sig bakom närmsta dörr.
Den sista meningen du hörde var en lögn.	Du får inte gå på sprickorna i trottoaren!	Skrik ”Halt!”
I trettio sekunder hör du popmusik i huvudet. Nynna med.	Plötsligt inser du meningen med livet. Sen glömmer du bort den igen.	Blinka frenetiskt med ena ögat i en minut.

En not angående Andreis signallappar: Några av dessa kan med fördel användas för att ge rollpersonerna en knuff i rätt riktning om de inte riktigt vet vad de ska ta sig för.

MOUSERS REFERENSMATERIAL

access	(åtkomst) - möjlighet att komma åt, läsa och hämta information eller att använda apparater i datasystem. Människors access till data i ett datasystem kan begränsas av de rättigheter som de har tilldelats i systemet.
access point	anslutningspunkt - plats där det finns möjlighet att ansluta en dator till internet (eller annat nät).
accessnät	anslutningen mellan ett tele- eller datanät och kundens/abonnentens anslutningspunkt, till exempel telefonjacket.
accesstid	(åtkomsttid) - den tid det tar för ett datasystem att lokalisera, läsa och hämta data. Mäts cykliskt, alltså som tiden mellan att en sökning börjar till att nästa sökning kan starta. Termen används på hårdvarunivån om dataaccess från minnen av alla slag (ram-minne, hårddisk, cd-rom) men också på tillämpningsnivå. Man kan till exempel mäta accesstiden för olika databashanterare
agent	ett program som samlar in, bearbetar, filtrerar och vidarebefordrar information utan att direkt styras eller övervakas av en människa. Särskilt när man talar om "intelligenta agenter" menar man att programmet kan ställas in av användaren och även, genom användande av statistisk analys eller artificiell intelligens, har förmågan att anpassa sig till dennes vanor och önskemål.
alfanumerisk	av alfabet och numerisk. Bokstäver och siffror (och alla andra tecken). Det som förr kallades för "alfanumeriska data" kallar man numera vanligen bara för "text".
analog	Används om metoder för att representera objekt och processer kontinuerligt, med mellanvärden. Exempel är vinylskivor, vanlig fotografering samt vanlig telefoni. Alla analoga data måste konverteras till digital form för att man ska kunna bearbeta dem i dator.
anticiparellism	kommer av anticipate, alltså föregripa, och parallellism. Det är en princip för hur man skriver datorprogram, och det innebär att datorn försöker räkna ut på förhand vad användaren kommer att göra och ser till att det redan är klart när användaren trycker på knappen. Resurserna till detta finns redan, eftersom datorer går på tomgång en stor del av tiden. Ett exempel på anticiparellism är att medan man tittar på en webbsida kan webbläsaren passa på att läsa in alla sidor som webbsidan har länkar till - innan man klickar på länkarna.
applet	kommer av engelska "application" och betecknar oftast ett litet program som lätt kan sändas över internet.
array	betyder rad eller räkka. 1. en diskarray är ett antal sammankopplade diskar som fungerar som en enhet; 2. inom programmering är en array en tabell med data av samma typ, till exempel årets dagar, som kan sökas med hjälp av ett eller flera index.
artificiell intelligens	(ai) program som efterliknar mänskligt beteende och tänkande; den tillämpade vetenskap som diskuterar vad som är mänskligt tänkande och försöker efterlikna det. Två riktningar finns. Den starka tolkningen av ai eftersträvar dataprogram som i någon bemärkelse är omöjliga att skilja från människor som löser samma uppgift. Den svaga tolkningen nöjer sig med att se ai-program som användbara redskap. Typiska uppgifter för ai är mönsterigenkänning, bildanalys,

	talförståelse, skapande av bevis och spel.
artificiellt neuronnät	<p>Ett artificiellt neuronnät är ett datorprogram som efterliknar nervcellernas sätt att bearbeta information. Målet är att lösa problem utan programmering. En typisk uppgift för artificiella neuronnät är mönsterigenkänning, till exempel att tolka handskriven text. I kommersiell drift används artificiella neuronnät bland annat för att upptäcka misstänkta kontokortsbedrägerier. De tränas då att reagera på avvikelser från kundernas normala inköpsmönster.</p> <p>Vanliga artificiella neuronnät, så kallade back-propagation networks, har tre eller flera skikt av noder. Noderna tar emot, lagrar och sänder vidare tal. Ett skikt tar emot tal som ska bearbetas, ett eller flera skikt används för bearbetning och ett skikt tar emot resultatet av bearbetningen så att det kan avläsas. Varje nod är sammankopplad med samtliga noder i de intilliggande skikten. Artificiella neuronnät måste tränas, vilket sker genom att man matar in tal, låter nätverket bearbeta dem och sedan jämför utfallet med känt, korrekt resultat. Avvikelsen från det rätta utfallet återförs till nätverket (därför beteckningen back-propagation) och används för att justera det.</p> <p>Själva beräkningarna sker genom att signaler (tal) som passerar genom vissa förbindelser förstärks, andra försvagas. En nod skickar tal vidare till nästa skikt först när summan av inkommande tal har nått ett visst tröskelvärde. Resultatet av denna från början slumpartade process kan avläsas i det sista skiktet. Systemet anpassas under inlärningsfasen så att systemet ger korrekta utdata. Om inläringen har baserats på ett representativt urval av data kan nätverket så småningom lösa även oprövade problem.</p>
ascii	Uttalas aski. Det vanligaste systemet för att representera bokstäver, siffror och andra tecken i persondatorer. Varje tecken representeras med ett nummer. Äldre ascii har gett varje tecken ett nummer på sju bit, vilket ger 128 tecken, nyare ascii, som är vanligare, använder åtta bit och har alltså plats med 256 tecken.
asymmetrisk kryptering	<p>Man använder en nyckel för att kryptera texten, men för att dekryptera den krävs en helt annan nyckel. Den ena av nycklarna sprids fritt, den andra hålls hemlig av ägaren. Mest känd är RSA-algoritmen.</p> <p>Den stora fördelen med asymmetrisk kryptering är att man slipper problemet med att skicka en hemlig krypteringsnyckel till motparten. Asymmetrisk kryptering är därför en förutsättning för säker kryptering med många inblandade, som på webben.</p>
autentisering	(authentication) behörighetskontroll, identitetskontroll. Kontroll av att en person som identifierar sig över datanät har giltiga identitetsbevis och/eller att hon har behörighet att komma åt vissa tjänster eller resurser. Autentisering ska inte blandas ihop med identifiering. Identifiering är att kontrollera att en person som uppger en viss identitet (namn, person-ID, användarnamn) verkligen är den personen. Autentisering är att kontrollera att identitetshandlingarna är äkta - att de inte är förfälskade, ogiltiga, återkallade eller spärrade.
backend	bakände. Servrar och databaser som inte är synliga för slutanvändaren, även om de arbetar åt denne.
bakdörr	en icke dokumenterad möjlighet att ta sig in i ett program, vanligtvis i form av ett extra lösenord. Programmerare lägger ofta, helt legitimt, in bakdörrar i program för att kunna göra felsökning.

bandbredd	(bandwidth) ordet är hämtat från radioteknik, där det syftar på frekvensomfång. Större frekvensomfång (bredd) ger ökad kapacitet för dataöverföring. En "snabb" förbindelse är egentligen inte snabbare än en "långsam", det är snarare skillnaden mellan en lastbil och en personbil. Man får över lasten snabbare med lastbil därför att den rymmer mer, inte för att den är snabb.
bit	den minsta enheten i binär information. En bit är antingen en etta eller en nolla.
byte	den vanliga måttenheten för digital information. Uttalas "bajt". En byte är åtta bitar, alltså åtta ettor och/eller nollor. Förkortas ofta B. Vanligtvis används Terabyte, men även följande finns: * kilobyte (kB) - 10^3 (1 000 byte) * Megabyte (MB) - 10^6 (1 000 000 byte = 1 000 kB) * Gigabyte (GB) - 10^9 (1 000 000 000 byte = 1 000 MB) * Terabyte (TB) - 10^{12} (...) * Petabyte (PB) - 10^{15} * Exabyte (EB) - 10^{18} * Zettabyte (ZB) - 10^{21} * Yottabyte (YB) - 10^{24}
crawler	på internet och webben är en crawler ett självständigt fungerande program som utför rutinmässiga arbetsuppgifter. En crawler (även kallad spider) kan till exempel läsa in en webbsida och därefter gå till alla sidor som det där finns länkar till, sedan till alla sidor som de sidorna har länkar till, och så vidare. Se även agent.
databas	data eller annan information som är lagrad på ett strukturerat sätt och i separata filer så att flera olika tillämpningar kan komma åt den. Ofta kallar man även databashanteraren för databas.
datamodell	en beskrivning av en databas, bestående av en fysisk och en logisk del. Den logiska datamodellen beskriver hur databasen ska se ut i allmänna termer - den tar till exempel inte ställning till vilken databashanterare som ska användas. När den logiska datamodellen är införd i databasen går den under benämningen fysisk datamodell och är systemberoende.
datautvinning	(data mining) letande efter intressanta och framför allt lönsamma statistiska samband och andra data i stora datamängder. I detaljhandeln används datautvinning för att ge bättre exponering av varorna.
default	förvalt värde, standardvärde.
defragmentering	att samla ihop filer som är fragmenterade, alltså uppdelade i småbitar och spridda över hårddisken, så att de blir sammanhållna och ligger på ett enda ställe.
digital	skriven med siffror, utan mellanvärden. Alternativet är analog. Digital information kan skyddas mot förändringar enklare än analog information, till exempel genom checksummor. Det binära talsystemet som används i datorer är digitalt, men digitalt är också det vanliga talsystemet med siffrorna 1-10 och alla andra siffersystem.
dmz	demilitariserad zon. En dator eller ett nät som fungerar som skydd mellan ett företagsnät och internet. Syftet är att skydda mot datorintrång och sabotage. En dmz släpper bara igenom material utifrån om det har beställts av användare på företagsnätet.
dns	domain name system. Det system som översätter domännamn (som människor

	kan komma ihåg) till ip-adresser som datorer kan handskas med. Det finns så många domännamn att ingen enskild server kan ha en komplett lista. I stället finns ett system med sammankopplade dns-servrar som ber varandra om hjälp vid behov.
domän	domäner är de delar som internet är indelat i. Det finns toppdomäner, ibland underdomäner till toppdomänerna och vanliga domäner.
flops	flyttalsoperationer (beräkningar) per sekund. Ett tidigare vanligt prestandamått, mest relevant för matematikinriktade tillämpningar och bildbehandling. Oftast anges det i megaflops eller Mflops.
flyttalsberäkning	(floating point operation) vanligt sätt att räkna med stora tal i datorer. De delas upp i ett vanligt tal (mantissa) och en potens av två (exponenten). Talet 2048 delas alltså upp i 2 och 1024, skrivet som 2^{10} . Dessa två delar beräknas var för sig. Beteckningen flyttal kommer av att decimalkommat kan ha flytande position i talet.
forcering	(cipher breaking) - att forcera ett krypterat meddelande är att ta fram den krypterade texten (klartexten) utan kännedom om krypteringsalgoritm och/eller nyckel. Det är alltså främst spioner och industrispioner som ägnar sig åt forcering.
fragmentering	uppdelning av filer på en hårddisk i småbitar, utspridda över disken. Uppstår lätt när filer ändras i efterhand. Så småningom liknar hårddisken ett lapptäcke, och då blir den långsam. Man kan då inte heller utnyttja utrymmet fullt ut. Lösningen heter defragmentering.
frontend	framände, den del av ett system som slutanvändaren ser. Motsatsen är backend.
fysikens fjärde lag	är en föregångare till Murphys lag och lyder så här: "The cussedness of the universe tends to a maximum." (Universums jävlighet går mot maximum.)
gateway	en dator eller ett program som kopplar samman olika nät och som konverterar e-post från ett protokoll till ett annat.
hexadecimal	hexadecimal (om siffersystem:) med sexton siffror. Talen 0-9 skrivs med vanliga siffror, men 10-15 representeras med bokstäverna A-F. 16 skrivs därför som "10" och 31 som "1F". Hexadecimala tal kan enkelt omvandlas till binära tal och omvänt. Används i utskrifter i stället för binärkod för att spara plats.
implementering	den fas i systemutvecklingen då man överför designen av ett datorsystem till körbar kod. I andra sammanhang är ordet "implementera" umbärligt.
indexerad	indexerade filer består av poster som är ordnade i följd efter en nyckel.
informationslager	(data warehouse) en databas som är utformad med tanke på avancerad analys, till exempel av försäljningssiffror, så kallad "data mining" och beslutsstöd. Bygger på att färsk data regelbundet överförs från det vanliga datasystemet, som därför inte belastas av tunga sökningar. Ofta formateras databaserna om för att bli mer anpassade för analytikernas sökningar.
intranet	ett nät som är baserat på samma teknik som World Wide Web och fungerar likadant, men som bara är tillgängligt för anställda inom ett företag eller en organisation.
io	input-output, även förkortat I/O. Mottagning och sändning av data mellan komponenter i en dator eller mellan datorer och tillbehör.
ip-adress	(internet protocol address) - ett nummer som entydigt identifierar alla datorer som är anslutna till internet. Kallas även för ip-nummer. En ip-adress består av

	två delar. Den ena delen anger vilket nätverk som datorn finns på, den andra delen anger en specifik dator i det nätet.
raid	redundant array of independent disks, ursprungligen redundant array of inexpensive disks. Ett raidsystem består av två eller flera hårddiskar som samverkar på ett sådant sätt att inga data går förlorade om en av diskarna kraschar. Förlorade data kan återskapas med ledning av de data som finns på de andra diskarna. Ett raidsystem uppför sig gentemot datorn som om det vore en enda hårddisk. I raid ingår också en metod att lagra data på varje enskild hårddisk så att hårddisken kan arbeta snabbt.
referentiell integritet	en önskvärd egenskap hos en relationsdatabas. Om det står att Kalle är gift med Stina bör det också stå att Stina är gift med Kalle. Om man matar in att Kalle skilt sig från Stina bör man också mata in att Stina är skild från Kalle. När man tar bort eller ändrar poster måste man också göra följdändringar på andra ställen.
relationsdatabas	(rdb) numera den vanligaste formen av databas i seriösa sammanhang. En relationsdatabas består av tabeller med två eller flera kolumner. Värdet i en kolumn, till exempel personnummer, används som nyckel och identifierar en post (rad) i tabellen. Samma nyckel kan förekomma i flera tabeller, och då kan man kombinera data ur dessa tabeller genom en så kallad join. En järnhandel kan till exempel köra en join mellan kundregistret och inköpsregistret när det är dags att skicka ut räkningar.
replikering	lagring av identisk information på två eller flera databaser, antingen som säkerhetsåtgärd eller för att underlätta åtkomst.
rot	(root) i ett filsystem, som är indelat i kataloger, är roten modern till alla kataloger. Trots att det kallas för rot brukar det avbildas i toppen. Har man "root access" kan man hitta allting.
router	en dator eller ett program som förmedlar meddelanden mellan mottagare i olika nät och som för varje meddelande finner den lämpligaste. Oftast anpassar den också datakommunikationen till olika protokoll, en funktion som ibland sköts separat av en brygga (bridge). Ordet router uttalas "rauter" när det används i den betydelse som anges här.
stamnät	(backbone) ett datanät med hög kapacitet som knyter samman nät med lägre kapacitet, vanligen lokala nät.
terminal	betyder ändpunkt. I princip kan man kalla varje ändpunkt på en kommunikationskedja för terminal, till exempel en skrivare. I praktiken används ordet om en kombination av bildskärm och tangentbord, ansluten till en stordator eller minidator.
topologi	schematisk beskrivning av hur ett datanät är uppbyggt, det vill säga hur de anslutna datorerna är sammankopplade. Ett nät kan vara stjärnformat, hierarkiskt, ringformat eller decentraliserat, och så finns det kombinationer av dessa.
transparens	genomsådlighet. Önskvärd egenskap hos datasystem. Det ska vara uppenbart för användaren hur systemet fungerar, och det ska göra vad man väntar sig utan att det märks för övrigt, eller stör arbetet. I andra sammanhang betyder transparens genomskinlighet.
trojan	(Trojan horse) - ett program för sabotage, stöld eller dataintrång som smusslas in i ett datorsystem och sedan lagras och exekveras där, omärkligt för

användaren. Trojaner kan döljas i e-postbilagor eller andra till synes oskyldiga filöverföringar.

Turingtest

ett kriterium för att avgöra ifall en dator kan anses äga intelligens jämförbar med människans. Testet beskrev av Alan Turing i uppsatsen "Computing Machinery and Intelligence" från 1950. Testet går till så att en person via e-post ställer frågor till en dator och en människa utan att veta vem som är vad. Syftet med frågorna är att ta reda på det. Datorn är programmerad så att den försöker övertyga testpersonen om att den är en människa. Människan försöker också övertyga testpersonen om att hon är en människa. Om datorn lyckas lura testpersonen en längre tid så bör man, enligt Alan Turing, anse att datorn äger intelligens av samma slag som en människa. Turing ansåg inte att det fanns någon grundläggande skillnad mellan datorernas beräkningsförmåga och människans intelligens, utan att skillnaden berodde på människohjärnans komplexitet.

KYRA-15S REFERENSMATERIAL

Uttryck:

Vid varje situation du ställs inför gör du en hotbedömning. Varje god uppehållsplats behöver vara lättförsvaret och ha minst två möjliga tillbakaryckningsvägar. Om någon av dina kamrater skulle verka vara i behov av hjälp frågar du om de är i behov av understöd, eller om de behöver förstärkning.

Om en viss plats inte duger med hänsyn till taktiska omständigheter måste ni förflytta er. (Ingen i Cybersecurity går någonsin någonstans. Antingen förflyttas det eller också marscheras det i olika tempo) Andra bra förflyttningssätt är framryckning (framåt alltså), omfattningar (en kringgående manöver för att anfälla fienden i sidan eller bakifrån) eller taktisk reträtt (flykt ingår inte i ditt vokabulär).

Prylar är materiel (Tex. skrivmateriel istället för penna och papper) vilket inte skall förväxlas med material, som är det materielen är tillverkad av.

Fiendeangivelser sker med den s.k. "klockmetoden" där kl. 12 är rakt fram, alternativt en fast punkt utpekad av gruppchefen.

Grader:

De militära grader som Cybersecurity använder sig av är följande, nämnda i rangordning med lägsta först: (Dessa sammanfaller bekvämt nog med de svenska)

Menig	
Vicekorpral	
Korpral	Underofficersgrader
Furir	
Överfurir	
Sergeant	
Fanjunkare	

Kadett	Blivande officer
--------	------------------

Fänrik	
Löjtnant	
Kapten	
Major	Officersgrader
Överstelöjtnant	
Överste	
Överste av 1a graden	
Generalmajor	
Generalslöjtnant	
General	

Vapen:

Det mänskliga samhället kryllar av olika verktyg som används för att på mer eller mindre raffinerade sätt åsamka trubbigt våld. Krutvapnen tillhör de enklaste, effektivaste och brutalaste av dessa, och finns därför i otaliga versioner spridda över hela solsystemet.

Krutvapen använder sig av (mer eller mindre) små metallspetsar (kulor) som sitter i en hylsa fylld med krut. Kula och hylsa utgör en patron. Storleken på kulan anger vapnets kaliber

(oftast diametern på kulan i mm). Patronerna lagras vanligtvis i magasin eller, om vapnet har en hög eldhastighet, patronband.

Magasinet eller patronbandet fästes i vapnet och en patron föres in i vapnet vanligen genom en mantelrörelse eller manövrerörelse med ett handtag eller dylikt.

I vapnet sitter ett slutstycke som griper tag i patronen, och genom slutstycket går ett slagstift. Slagstiftet frigörs när avtryckaren kramas och slår därefter in i patronens bakre del. Detta tänds patronens förladdning, vilket antänder krutet. Gasutvecklingen som sker genom krutets förbränning slungar ut kulan ur hylsan och genom pipan. I pipan finns ofta räfflor som får kulan att spinna på sin väg ut. Detta ger en stabilare kulbana, och således en längre räckvidd. Ett automatvapen (helautomatiskt) fungerar så att en del av gastycket vid avfyrningen trycker tillbaka mekanismen (den rörliga delen i vapnet) och gör en ny manövrerörelse och fortsätter eldgivningen tills avtryckaren släpps. Halvautomatiska vapen fungerar likadant, förutom att det krävs att avtryckaren pressas en gång för varje skott.

Repetervapen saknar automatfunktionen över huvud taget och det krävs en ny manövrerörelse efter varje skott.

Ett vapens effektiva skadeverkan avgörs av storleken på krutladdningen (mycket krut ger hög slagkraft), kulan (liten kula ger högre hastighet, medan en större ger mer slagverkan), och piplängden (en längre pipa ger en bättre träffsäkerhet).

Nackdelen med krutvapen är att det krävs en ganska stor mängd ammunition samt att de ofta har en kraftig rekyl, pga. den explosionsartade förbränningen och höga utgångshastigheten på kulan. Fördelarna är att de ger en fruktansvärd genomslagskraft utan någon egentlig ansträngning från användarens sida. Ett normalt vapen dödar en människa med ett skott i torso eller huvud, medan en del höghastighetsvapen ger dödande skador även om de träffar extremiteter.

Exempel på olika handeldvapentyper:

Pistoler

Pistoler är en samlingsbeteckning på alla enhandseldvapen.

En pistol är oftast halvautomatisk, har en kort pipa och en magasinskapacitet på 5-20 patroner. Det finns en del helautomatiska pistoler, med dessa ger i regel en dålig träffsäkerhet samt att storleken på magasinerna gör att ammunitionen tar slut fort.

Revolvrar är egentligen en egen grupp, men räknas ibland till pistoler.

Dessa fungerar så att de har ett trummagasin med plats för normalt 6 patroner. Kraften när du kramar avtryckaren matar fram en ny patron. Revolvrar har ofta en stor genomslagskraft, men kräver styrka och är långsamma.

Automatkarbiner

Karbiner är helt enkelt korta gevär. Automatkarbiner är standardutrustning för samtliga arméer i solsystemet. De är lätta och enkla att handa, samtidigt som de ger en ganska bra effektiv räckvidd (ca 200-500 m utan specialsikten) och en bra eldhastighet.

Många militära vapen har vapentillsatser på sig. Dessa är ofta granattillsatser, vilket ger vapnet en begränsad förmåga att avfira splittergranater upp till 200 m.

Hagelgevär

Hagelgevär avfyrar inte en kula utan ett flertal små hagel (ca 10 hagel i en patron) i en skur. Detta ger en brutal verkan på nära håll, men begränsar den effektiva räckvidden till 30-50 m.

Hagelgevär är oftast av repetermodell, med ett pumphandtag eller dylikt.

Magasinen är små; mellan 3 och 8 patroner. Magasinen är ofta inbyggda i vapnen.

Hagelgevär använd ganska sällan av militära förband på slagfältet, men de är effektiva i närstridssituationer.

Kulsprutor

Kulsprutor fyller ett enda syfte på slagfältet: Att sprida så mycket bly som möjligt.

De flesta kulsprutor är stora automatvapen med mycket hög eldhastighet. De är helt enkelt större och styggare versioner av automatkarbinerna. De fungerar normalt som understöd på grupp- eller plutonnivå.

En ännu tyngre variant av kulsprutor, är de s.k. Gatling-vapnen. Det vanligaste problemet med en kulspruta (förutom brist på ammunition) är överhettningen av pipa och patronkammare.

Gatling-kulsprutorerna har löst detta genom att ha flera pipor i en trumma. När trumman snurrar så laddas en pipa, en avfyrar och de övriga svalnar något. Detta ger ett stort och klumpigt vapen, men en helt oöverträffad eldhastighet. Det krävs dock en osedvanlig styrka och en hutlös mängd ammunition för att handha vapnet på ett effektivt sätt. Detta gör att Gatling-kulsprutor oftast är monterade i fordon.

Eldsprutor

Eldsprutor är fruktade vapen i skyttegravar, bunkrar, eller andra trånga utrymmen. De är inga krutvapen, utan avfyrar istället en stråle av brinnande vätska. Det krävs stora tankar med lättflyktiga ämnen för att vapnet skall fungera några längre perioder, men det har å andra sidan en stor användning vid krig i städer, djungler mm där dess korta räckvidd inte är ett hinder. Vapnet har dessutom en fruktansvärd psykologisk effekt.

Eldsprutor är ej att förväxla med eldkastare, som är vapen som avfyrar granater med brännbara ämnen som antänds vid nedslag.

Granatgevär

Granatgevär (eller raketgevär) är rekylfria vapen som skjuter raketdrivna granater. De är uppbyggda av ett långt rör där granaten antänds med ett slagstift från sidan. Det uppstår ofta en stor flamma bakom vapnet vid afyrningsögonblicket. Granatgevär används främst mot bepansrade fordon, men det finns även ammunition som kan användas för att bekämpa personal eller för rökläggning mm.