

ATT LEVA I UTOPIA

ett Paranoiascenario till StockCon -96 för 5 x 6 kloner

av Per Holmgren

BAKGRUND

Efter att ha mottagit klagomål på sina röda jumpsuits i flera årscyklar så har PLC beslutat sig för att göra ett ordentligt test av hur deras jumpsuits klarar sig i ett riktigt tufft T-shooteruppdrag. Det enda man behöver är en grupp lämpliga Troubleshooters.

Eftersom Datorn inte vill slösa bort "riktiga" Troubleshooters till uppdraget blir 5 Infrareds temporärt befodrade från kloaktvättare till Troubleshooters, dock får de Infraröda intrycket att befodringen är permanent, men tji fick de.

I största hemlighet har två nya secret societies bildats. Diffarna och Gnagarna, underorganisationer till Romantics och fanatiska dyrkare av den Heliga Läderkulan som båda grupperna strävar efter att få kontroll över. Gnagarna erövrar Kulan och gömmer den i sitt HQ i samma sektor som PLC planerat att använda för sitt test. Men en medlem av Gnagarna skvallrar om Kulans gömställe då han fångatas av Diffarna. Diffarna börjar genast planera en räd mot Gnagarnas HQ, alltmedan de nybakade T-shootersen inleder jumpsuit-testet.

INLEDNING:

Från att ha arbetat som kloaktvättare i DIRT-sektor med tungan som enda redskap och den nitiske Bull-Y-Ing-3 som övervakare i hela sina liv har våra hjältar för en halv dagscykel sedan blivit befodrade till Red security clearance och blivit Troubleshooters. Som bekant finns två sätt att bli befodrad på i Alpha Complex: (1) 25 års grovarbete i kloakerna som fanatiskt lojal Infrared eller (2) att ange en vän för "commie mutant traitorism".

RP har blivit befodrade av skäl (2).

SCEN I: LYCKAN ATT BLI BEFORDRAD

Plats: En Infrared-sovsal med 250 sängar.

Personer: 240 Infrareds, 5 RP och 10 blå IntSec-trupper

Våra hjältar blir befodrade, avrättade, får bråttom, får ny utrustning, blir bjudna på en halsbrytande färd och kommer till samma men ändå en annan plats innan de blir ivägschasade in i nästa scen.

Tala om bakgrunden för RP. Betona hur få kloner det är som någonsin reser sig ur den Infraröda massan och stiger in i de handplockade Röda troubleshooternas led.

LUGNET FÖRE STORMEN (del 1:1)

"Ni står i er gamla vanliga, svartmålade sovsal. Bakom er står 240 Infraröda kollegor och lyssnar avundsjukt. Framför dem står ni, med uppmärksamheten riktad på den blåklädda vakt i guldfransad högtidsuniform som läser upp Datorns proklamation skriven på **guldkantat papper** (bre gärna på mer så att spelarna känner sig betydelsefulla och viktiga - de kommer bli så mycket mer chockade när de senare blir avrättade lite hur som helst!).

'I sin ousägliga visdom och välvilja har DATORN beslutat att befodra Pleadf-R-MCY, Brains-R-OFF, Geek-R-MEE, Bigg-R-GUN och Tuppe-R-WER för att ha avslöjat varsina ALLRA BÄSTA VÄNNER som ondskefulla kommunistiska mutantförrädare med långtgående planer att förintä hela Alpha Complex. I fortsättningen kommer sagda kloner att vara Röda Troubleshooters. Ni tillhör de UTVALDA Troubleshooters, få är så VIKTIGA för Alpha Complex som ni. Ni är ELITEN, ni är de BÄSTA - kom alltid ihåg detta. Medborgare ni är härmed BEFORRADE! - slut på DATORNS meddelande'

OM någon RP skulle yttrat sig under proklamationens uppläsande så vaknar de halvslumrande övriga säkerhetspoliserna till, drar sina vapen och exekuterar RP:n "För att inte ha uppmärksammat DATORNS viktiga info" säger de och slumrar till igen.

Efter meddelandet säger den guldfransade vakten **"Tid för spontana glädjeyttringar 12 sekunder från NU"**.

RP kommer naturligtvis jubla, skrika av glädje och nästan dregla över Datorns godhet, något annat skulle lukta Commie Mutant Traitorism och omedelbart och utan förvarning bestraffas med avrättning (var hård! är någon enda RP tyst ska du omedelbart avrätta honom, lär dem att Datorn bara tycker om LYCKLIGA medborgare).

När de 12 sekunderna har gått vrålar vakten: **"OK, smekmånaden slut, Datorn har ett uppdrag åt er. Hämta ALL er utrustning och följ mig."**

En autocar backas plötsligt in med skrikande däck i sovsalen och mejar ner ett par såsiga Infrareds. Två tungt beväpnade blåa vakter störtar ut medan Infrareds skingras åt alla håll.

RP bör SPRINGA till sina sängar och hämta utrustningen, annars kommer blåa vakter och slår dem med elbatonger (halvt END-roll/batongslag eller så faller offret medvetslöst till marken).

Personer som blir slagna medvetslösa blir omringade av vakter som vrålar åt honom att öka medan de osäkrar sina laservapen - om han inte lyder - ashes to ashes, dust to dust...

När RP hämtat utrustningen blir de kallade till autocaren. Där står två vakter som vråker ny, rödmärkt utrustning över dem:

5 st röda laserpistoler (L8, range 50 m)
10 st röda laserpistolpipor
5 st röda sparkdräkter (jumpsuits: reflec L4)

RP får kommando att hoppa in i autocaren. Om de sätter sig i bilen blir de brutalt utdragna och nedslängda i bagageluckan. Tyvärr får det bara plats x rollpersoner (x = det antal RP är minus 1). En person måste försöka klamra sig fast vid taket el. dyl., annars har han inte lytt vakternas order och får omedelbart huvudet luftkonditionerat av kvarvarande vakter.

Genom en glipa i bagageluckan kan RP se att autocaren med farlig fart kör ut ur det Infraröda området och in i korridorer med röd security clearance (om RP tänker byta uniformer från sina gamla svarta till de nya röda så kan de väl göra det - tänk bara på de problem som kan uppstå då man försöker byta kläder instängd i en bagagelucka tillsammans med ett gäng andra kloner! Många DEX-slag blir det...).

ANKOMST (del 1:2)

Plötsligt tvärstannar bilen i en dörröppning till en identisk sovsal som den RP nyss lämnade, bara det att denna är rödmålad.

RP hör hur bildörrar öppnas och sedan ropar vakterna (i hurtig och riktigt glad ton):

- Framme, hoppa ur! Datorns order, sätt lite fart!

Det är nu som RP upptäcker att bagageluckan är låst.

Vakterna blir förvånansvärt nog inte arga. Istället fortsätter de glatt att ropa:

- Hoppa ur, Datorns order, ni har fortfarande femton sekunder på er att lyda Datorn.

Om RP inte lyckas ta sig ur hör de hur en exekutionspatrull tillkallas.

Tunga tramp från pansrade fötter och många personer som ropar "Hup, hup, hup" och: Sikta - Lägg an - ELD!!

Please send in some new clones...

Om RP överlever kommer de upp i en sovsal identisk med den de lämnade.

"Ni ser ut över en kal sovsal. Järnsängar med skumgummimadrasser står prydligt på rader om 25 stycken. Det finns tio rader och något hundratal rödklädda Troubleshooters. I taket sitter stora terminalskärmar med texter typ: "The Computer says BE HAPPY!", "ARE YOU HAPPY?", "Endast denna dagcykel - alla som rapporterar en förrädare får en idolbild av Teela-O-MLY". Allt är i korta drag

identiskt med den sovsal som ni nyligen lämnade, förutom att allt här är målat i rött..."

Om RP inte har bytt om kan du tillägga att folk stirrar snett och misstänksamt på dem och viskar och småpratar. Om Rp inte fattar galoppen kan du släppa små ledtrådar om hur fint *rödmålat* allt här och hur *sällan* de någonsin sett färgen *rött* i hela sina liv. Om de vägrar inse sitt problem kan du låta dem bli angripna av en pluton Troubleshooters beväpnade med granater, handeldkastare och experimentella neuroguns. Gör en riktigt maffig strid med många explosiner, brinnande bilar och eleganta dödar.

Exempel på "incidenter under striden":

1: I barracken finns två fd. combots som blivit ombyggda till ofarliga scrubots sedan de tidigare fått sina asimovkretsar skadade. I den plötsliga striden slår automatiska självförsvarskretsar igång. Resultatet blir att de två robotarna går bärsärk, beväpnade med högtryckssprutor med tvättsyra, hårda stålborstar o dyl.

2: Den våldsamma striden gör att Datorn larmar en skvadron IntSec-troopers. För att förbereda dessa på striden ser Datorn till att pumpa dem fulla med "moralhöjande" droger. Resultatet blir att tio stycken drogpsykotiska mördare med megavapen dundrar in i barracken. De har ingen kontroll på läget utan antar bara att alla som inte bär IntSec-uniform är en Commie Traitor, sedan blastar de på med:

3: Åtskilliga granatexplosioner o dyl. förstör bärande delar av golv, väggar och tak. Hål öppnar sig i golvet och slukar åtskilliga kombattanter, väggarna krossar horder av ilska Troubleshooters osv, osv...

4: I ett rum angränsande till detta ligger en "food vat". När eldstriden förstör en av väggarna förstörs också en silo med alla Infrarödors favoritföda: Computer Jelly Surprise. En geleaktig, röd, lätt genomskinlig sörja rinner ut över golvet och gör det halt och slirigt och kladdar ner allt i sin omgivning.

TVÅ FD. COMBOTS

"Alla trodde att ombyggnaden av dessa combots gått bra...tills de hörde ljudet av skottlossningen och förvandlades till de mördare av stål de alltid varit"

Ungefär 1½ meter höga, vagt humano-ida med många färgade lampor i huvudtrakten.

Armor: All 6

Weapon: Rengöringssyra(spec) 13
Stålkvastar (I6) 13

Tactics: Robotarna sköljer syra över sina utvalda offer och närmar sig sedan och angriper de hjälplösa med stålkvastar.

Dam.bonus: +3

Så fort RP kommit upp ur bagageluckan och ev. bytt om säger vakterna att RP ska gå till sitt Briefingrum så fort som möjligt, de är redan försenade. Sedan drar blåvakterna iväg i sin autocar och RP är ensam med något hundratal T-shooters omkring sig.

Om de frågar efter Briefingrummet stirrar folk misstänksamt på dem och vänder dem ryggen. Efter ett tag ploppar Datorn fram och frågar varför de söker efter information som inte är tillgänglig för dem. Har de inte ett bra svar så får de skaffa sig en ny klon...

SCEN II: ETT VIKTIGT UPPDRAG

HEUREKA (2:1)

När RP drivit omkring ett tag ser plötsligt en av dem en text målad på det röda golvet:

"Briefingrummet" och sedan en pil. Efter 5 meter står ytterligare en text: "Det hemliga briefingrummet - endast för behöriga" och ytterligare en pil. Pilarna fortsätter och hänvisar RP ut ur rummet ut i breda, välupplysta och rödmålade korridorer. Meddelandena blir alltmer hotfulla, typ: "Det superduperhemliga briefingrummet hitåt. Endast för auktoriserad personal och små, söta ankhonor. Att beträda briefingrummet utan tillåtelse kommer straffas med tre dagcyklars beteenderehabilitering i 'Elrummet' i WET-sektor."

Medan RP jagar efter Briefingrummet kommer man in i en tungt trafikerad korridor kan det inträffa vissa "händelser" på vägen:

* Våra hjältar kommer fram till en "Happiness Routine Check"-spärr. RP måste visa att de verkligen är SÅ lyckliga för IntSec-trupper/Datorn för att inte klassas som Commie Mutant Traitors.

* Datorn hoppar ut ur en hemlig lucka el dyl och frågar varför RP har ignorerat dess order att inställa sig till Briefingrummet (en BRA förklaring krävs för att RP ska överleva detta möte).

* Oroligt mummel och spridda rop av skräck hörs längre nedåt korridoren. Plötsligt dyker en hord av svartklädda Infrareds upp. De rusar fram och viftar med gula trasiga jumpsuits i händerna. De springer i stort sett över allt i sin väg och skriker: "Kravallstaket på Gullmarsplan", "Straff, offside, ner med Diffarna" och "Spola kröken".

Packet stannar till framför RP och stirrar misstänksamt på dem. Den störste och hårigaste av dem stiger fram:

- Vi är medlemmar av den Svarta Armén. Vi jagar de usla DIFFARNA (ilsket morr från gruppen). Har ni sett några ur det värdelösa benknäckargänget?

Den Svarta Armén kan avslöja att Diffarna är "filmande amatörer utan sinne för rent spel" och de är ärkefiender till den Svarta Armén.

Om RP uttalar det minsta tvivel kring Arméns rättfärdiga motiv eller talar i annat än hatiska ordalag om DIFFARNA kommer RP att bli vildsint angripna av Arméns soldater.

SL: Armén är en underorganisation till Gnagarna.

Efter dessa händelser kommer RP fram till en liten smal korridor som ligger i totalt mörker.

När RP går ner i korridoren kommer de (om de har något ljus) se en text med pyttesmå bokstäver på marken. Om RP på något sätt kan förstora upp texten kan de utläsa: "Det hemliga Briefingrummet - rakt nedåt". Ungefär 0,4 s efter att RP sett texten öppnas en falllucka i golvet och RP störtar rakt nedåt 6-7 meter innan de landar på en studsatta.

RP finner sig strödda över en rödmålad korridor. Väggarna är smockfulla med dataskärmar med Datorns små moralmeddelanden (BE HAPPY, HAPPINESS IS MANDATORY osv.).

Korridoren leder fram till en dörr (röd) utanför vilken två Orange-vakter står. På dörren står: "Det Superhemliga Briefingrummet".

Vakterna kräver att få ett lösenord för att släppa in RP i Briefingrummet. RP har inte fått något lösenord...

Nu hoppar Datorn fram med en terminal och låter bekymrad och säger att endast Commie Mutant Traitors skulle ta så *här* lång tid på sig att komma till sitt Briefingrum, speciellt som deras uppdraget är av så stor vikt. Den snörvlar olyckligt att den måste terminera alla RP om de inte anländer till Briefingrummet inom 42,5 sekunder.

Låt RP göra ett MYCKET bra övertalningsförsök eller skjuta ned vakterna och hävda att de var Commie Traitors som inte lät dem komma in i Briefingrummet eller nåt i den stilen - annars kommer de finna sig grundligt vaporiserade av Datorns laserkanoner. Lösenordet är f ö "Aaah, vi kommer att dö allihop!!" eller något annat i den stilen.

Ifall de når fram till dörren finner de den öppna och olarmad - låt dem känna sig på den säkra sidan - men bara en kort stund.

BRIEFINGRUMMET (2:2)

"Ni träder in i ett jättelikt rum - ett av de största ni någonsin sett. Åtskilligt större än de sovbarracker ni tillbringat era liv i. Rummet är inrett efter en bizarr hjärnas tycke. I taket hänger autocars i tjocka kedjor. Exotiska och experimentella vapen hänger på väggarna. Ni ser plasmageneratorer och sonickanoner sida vid sida om stålblänkande rustningar och flaskor med självlysande vätskor. På golvet är åtskilliga otroligt bekväma soffgrupper utspridda på en långhårig matta. Överallt surrar en pluton blankpolerade scru- och secbots omkring och vårdar inredningen som till största delen verkar vara hämtad direkt från ett R&D-labb.

Hela rummet utom en liten kvadrat på 2 x 2 meter innanför dörren är målat i grönt.

Plötsligt dyker en indigo klon upp bakom en stol. Han har blått hår som spretar åt alla håll och håller en mikrofon i handen. Hans väl utsmyckade jumpsuit glänser i lysrörens sken. RP känner genast igen PART-I-HRD, TEELA-O-MLY:s tokige kompanjon:

- Hejsan, hejsan alla glada kloner, ge mig ett "HURRA" för DATORN!

Han struttar framför RP som om han stod på en scen:

- Jojo, det här är inte vilken dag som helst. 5 st nya, färska

PART-I-HRD:

Spela PART som en otroligt glättig och forcerad person. Ett riktigt partylejon som gärna flinar brett, ber om "ett HURRA för Datorn!" i tid och otid och talar om för alla hur roligt dom har det hela tiden. INGET kan få denne snubbe att tappa fattningen. Ifall någon blir avrättad av Datorn tar han på sig ett par blåa solglasögon så att han kan kolla in laserspelet utan att bländas. Avrättningar ser han f.ö. som källor till flera HURRA för Datorn.

OM RP tröttnar på PART och skjuter honom dyker hans klonbroder upp bakom en soffa i rummet och kommenterar sin brors häftiga dödsryckningar.

Troubleshooters står inför ett osannolikt viktigt uppdrag, givet till dem av Datorn själv!!

- Jag är blott en enkel Briefing Officer, som ska ge er de personlighetsbedömningsmallar som kommer att avgöra VEM som får VILKET uppdrag under det framtida äventyret.

Han plockar fram en hög papper (MBD-testen längst bak i äventyret) och håller upp dem:

- OK, två var, kom och ta dem.

Om RP gör det träder de dock in i den gröna delen av rummet och de blir summariskt

avrättade av ett gäng combots - alltmedan PART-I-HRD skrattar:

- Och om inte det var en ROLIG överraskning så SÄG!!

Betona hur viktigt det är att RP fyller i ALLA delar av MBD-testet, *speciellt* skrivfrågorna längst ner. Tala om att ett felaktigt ifyllt test bara kan ses som ett försök att medvetet sabotera Datorns test - ett uppenbart kommunistiskt mutantförräderi.

Under tiden som RP fyller i sina MBD-test (stående på en 2 x 2 meteryta - TÄNK om någon av MISSTAG skulle knuffa till en annan person så att denne kom ut i det gröna området...) upphäver PART-I-HRD sin glada stämna och sjunger:

"Den som lämnar in sitt prov sist, är en Commie Mutant Traitorist"

Påminn sedan RP om vikten att de fyller i sitt test korrekt och fullständigt och att allt annat är kommunistiskt mutantförräderi. Se till att den som är sist att lämna in ett korrekt ifyllt prov blir prudentligt avrättad av Datorns hemliga laserkanoner i väggarna.

Efter alla avrättningar och inlämningar tar PART-I-HRD hand om testen (kom ihåg att kolla om någon har fyllt i de skuggade svaren, sådana svar kvalificerar nämligen för omedelbar terminering).

ATT RÄTTA MBD-test:

Det finns två lämpliga metoder:

- 1: Kolla lite flyktigt på varje prov. Verkar någon ha lyckats ovanligt bra på ett delprov, ge honom den befattningen. Inget ihopräknande av poäng behövs (tar bara för lång tid).
- 2: Kolla på essäuppgifterna längst ned. Den som har det bästa svaret på respektive delprov får respektive befattning.
- 3: Ta emot proven säg "Datorn tackar er för ert samarbete. Era svar kommer noga beaktas inför tillsättandet av de olika befattningarna." Sedan placerar du proven i närmsta papperskorg eller lägger dem nedanför stolen och placerar fötterna på dem innan du kastar ut MBD-badgarna helt slumpartat till de olika spelarna.
- 4: Låt Communications & Recording Officer kombineras med en annan Officer-post (på så vis får varje Officer bara EN R&D-grej i nedanstående paragraf).

Ett ord om Clone Replacements:

Förr eller senare blir en RP avrättad i Briefingrummet. Betänk situationen: RP står i en 2 x 2 m ruta och blir beskjutna. Chansen att någon tar ett steg i fel riktning, eller kastar sig ur vägen in i det gröna området borde vara...STOR.

Hur som helst. Strax därefter öppnas en hemlig lucka i taket och den nya klonen kastas ner...4 meter mitt ibland de församlade RP:na. Kaos utlovas. Förmodligen blir fler avrättade, vilket betyder att fler kloner blir nedskickade genom den hemliga luckan. Voilà: Moment 22 à la Paranoia!

ATT UTNÄMNA TEAM LEADER: Team Leadern blir befodrad till Orange Clearnace under PART-I:s hyllningar. Han berömmar klonen för ett exemplariskt ifyllt MBD-test och talar om att han har fullt personligt ansvar för att uppdraget ska lyckas.

Efter alla utnämningar och avrättningar berättar PART om vikten av de olika befattningarna. Han går mycket snabbt förbi Team Leader och börjar istället prisa Happinessofficeren. PART berättar att åtskilliga Ultraviolet medborgare en gång började som Happinessofficerare. Han själv började sin bana med att bota medborgare från sura miner och negativa attityder.

Orera vilt om det hårda men välbelönade uppdrag som en happinessofficer har. Tala om att det är förräderi att inte kunna bota en sur min och att den välutbildade HO:n får använda VALFRIA mängder av farmaceutiska preparat för att muntra upp en dyster klon.

Få de övriga T-shootersen att förstå att icke-glädje kommer att vara lika med STORA överdoser av skumma R&D-piller. Låt klonerna veta att de rykten som spridits om att pillren fräter sönder det Centrala Nervsystemen är spridda av kommunistiska mutantförrädare och alltså inget att lyssna på.

När Happinessofficeren strålar av stolthet förklarar PART att man behöver speciell utrustning för att klara av sitt respektive MBD-uppdrag. Lyckligtvis har R&D utvecklat lite utrustning JUST till detta uppdrag. Han klappar i händerna och sex stycken kvinnliga kloner i gröna jumpsuits paraderar fram med R&D-utrustningen. PART presenterar dem som om det vore en modeshow:

- **Och här kommer den sköna MAY-G-ROO med Loyalty Officerens viktiga utrustning:** (MAY ler sött och håller upp utrustningen när PART presenterar den)

PART blir helt orgastisk när utrustningen visas upp och prisar dess nytthet.

Följande utrustning får RP ut:

TEAM LEADER:

Den fissionsdrivna Commie & Mutant Detectorn: En CD-spelare till utseendet. Kommer med två skivor märkta: MUTANTS samt COMMIES.

PARTs förklaring: Sätt in lämplig skiva och tryck på PLAY och VIPS!!! - alla mutanter/kommunister blir UPPTÄCKTA!!! Det ryktas att Detectorn läcker strålning när den används, kära T-shooters, men ni vet väl alla vad rykten är, ELLER HUR??!!

Funktion: Sätt in skivan och tryck på PLAY. Detectorn börjar genast vråla ut "Commie/Mutant Traitor detected" (eftersom alla RP är både och). Samtidigt utstrålar den ett kraftigt grönt ljus som RP blir illamående av (japp, kraftig strålning). Datorn faller ut laserkanoner ur hemliga lönndörrar och

blixtrar igång med ett riktigt vackert fyrverkeri (som RP inte kommer hinna se så mycket av).

HYGIENE OFFICER:

Emergency Sanitary Belt: svart bälte med en knapp i guld

PARTs förklaring: Peka på det smutsiga föremålet/klonen och utropa dess benämning, tryck på guldknappen och VIPS!! - ALL skit försvinner.

Funktion: Om guldknappen trycks in sänds en SaniBot omedelbart till platsen. SaniBoten stoppar in det smutsiga föremålet/klonen in i sig själv och startar "Tvättproceduren". Efter ett tag så börjar den "Stryk- och Vikproceduren". Resultatet blir en hård, hopvikt men mycket ren klump av det förut smutsiga föremålet/klonen.

Detta fungerar bra första gången, men efter detta kommer SaniBoten även Tvätta, Stryka och Vika de personer som tryckte på Bältet, vilket borde avskräcka från ytterligare användning.

Saniboten är mycket bestämd och kommer att uthärda ivrig lasereld för att kunna fullgöra sitt Stryk/Vik-program på det av Hygienofficieren utpekade föremålet/klonen.

EQUIPMENT GUY:

CheckBot: en kvadratisk metallåda på 0,5 x 1 x 0,5 meter. Den har två fack "In" och "Ut". Bägge facken går att öppna med små handtag.

PARTs förklaring: En *underbar* maskin som kan kontrollera funktionsdugligheten hos ALL slags utrustning. Lägg in föremålet i IN-facket. Stäng in-facket och tryck START och VIPS - en komplett funktionsanalys med felkällor specificerade i fyra språk med applicerbara formler och funktionsritningar BIFOGADE!!

Funktion: Öppna "In"-facket och placera utrustningen i CheckBoten. Tryck på START. Maskinen rasslar och skramlar och börjar sedan låta som en motorsåg. Slå en tärning för föremålets vidare öden:

T20:

1 Checkboten piper "ANALYS KLAR,KLAR,KLAR". I UT-facket ligger föremålet med en komplett funktionsanalys med felkällor specificerade i fyra språk och applicerbara formler och funktionsritningar BIFOGADE.

2-6 Checkboten piper "ANALYS KLAR,KLAR,KLAR". När UT-facket öppnas ligger föremålet isärplockat i smådelar. CheckBoten garanterar att föremålet är felfritt (har egentligen ingen aning) och önskar klonerna en bra dag.

7-12 Checkboten piper "ANALYS KLAR, KLAR osv". När UT-facket öppnas är det tomt. CheckBoten förklarar irriterat: "Föremålet isärplockat i sina molekyler, tack för ert samarbete".

13-15 Checkboten rasslar och skramlar och blir sedan tyst. När UT-facket öppnas är det tomt. Checkboten förklarar (t ex) "Er värdefulla gausspistol återfinns i 5:e kvadranten i Dimension X, ha en bra dag".

Checkboten berömmar också RP över deras fina utrustning och talar om att föremålet hade en okänd plasmapistolsfunktion eller dylikt så RP blir *riktigt* irriterade över att ha förlorat föremålet.

16-18 CheckBoten piper "Analys osv". När UT-facket öppnas är föremålet borta och något helt annat återfinns i facket.

NÅGRA EX: En flaska Bouncy Bubbly Beverage (istället för en gausspistol), en liten armé av jättesmå kommunister från Dimension X, en supernovabomb (märkt: "Tired of Universe As We Know It? THEN BLOW IT TO HÖLLE!!!!!!), en vilsen dimensionsfarare som presenterar sig som Saü-Rån eller vad som helst som faller dig ärade SL i smaken...

19 CheckBoten piper "Analys osv". När UT-facket öppnas är föremålet borta. Boten talar om att föremålet finns längre in, om RP bara känner efter. Om någon RP gör det dras han in i CheckBoten, motorsågs ljudet hörs igen, blandat med skrik av SMÄRTA. RP:n återfinns i IN-facket. Fullständig funktionsanalys är BIFOGAD och felen är ÅTSKILLIGA!

20 CheckBoten piper och rasslar. Plötsligt börjar den vråla: "TRAITORS, TRAITORS och omvandlas som en transformers till en ComBot som blasar våra klonhjältar och deras klonbröder in till 5:e led till den Heliga Hårddiskens Himmel där de kan begrunda händelsen i evigheten (bör bara användas om du är desperat trött på din spelgrupp och känner för att gå och spela Diplomacy istället).

LOYALTY OFFICER

En Anti-Kommunistisk Thermonukelär handgranat: Märkt "For Anit-Communist Use by Authorized Personnel Only".

PARTs förklaring: När ni hittar en stor ansamling av kommunister och/eller förrädare, dra ur säkringen, blunda, kasta, ducka och VIPS!!!! - ALLA kommunister försvinner.

Funktion: Radie 100 m. Say no more...

HAPPINESS OFFICER:

The HO Guide to Happiness: Två digiböcker med ca. 4.000 sidor inlagrade med Orange Security Clearance, en röd folder med lite pep-talks och sing-a-longs, tyvärr till största delen skrivna på arabiska + 2 stora lådor inrullade på en pirra med "Morallyftande tabletter".

PARTs förklaring: Använd din spontanitet och ohöljda positiva attityd för att muntra upp dina vänner, om de inte reagerar - använd dina farmaceutiska hjälpmedel och VIPS!!! - ALL oglädje försvinner.

Funktion: Om en klon får i sig mer än tre-fyra piller på en gång så kommer hans hjärna börja koka, han se jätteroliga hallucinationer och sedan dö i skratkramper.

1-2 piller ger en klon ett våldsamt rus liknande resultatet av lustgas. Som bonus kommer hans hud att färgas i konstiga färger och stora svulster växa upp över hans kropp eller något annat lika skumt.

THE MISSION (2:3)

Vi har kommit till en av de mindre intressanta delarna i detta äventyr (frågan är om de flesta grupper ens kommer hit, men vafan, vi kör...)

PART-I-HRD övervakar utdelningen av R&D-utrustning, sedan sänker han tonen till en dramatisk viskning, ljusen dämpas i salen och alla bots städar snabbt undan ALLT möblemaning i rummet och formerar sig sedan i en halvcirkel i mitten av rummet. En stark ljuskägla slår ut ur väggen och fokuseras på rummets mitt. PART-I-HRD väser fram:

- Kloner, var uppmärksamma. I detta nu förbereder sig allas vår frälsare att komma till oss och upplysa er om det uppdrag som kommer avgöra hela Alpha Complex framtid (botsen börjar humma melodiskt). **Vi pratar den ultimata Briefing Officern - vi pratar DATORN!!** (botsens hummande når ett klimax)

Ifrån taket sänks sakta en strålände vit marmorpedestal ned. Ovanpå den gnistrar en välputsade datorterminal. På alla sidor om pedestalen finns stora högtalare. På skärmen blinkar meddelandet "Have a Nice Day".

Måste det påpekas att om inte RP excellerar i extrema glädjeyttringar så kommer deras miserabla kloner att termineras omedelbart.

- Kloner! Troubleshooters! dånar Datorns mäktiga amplifierade basröst. Bered er för att mottaga Uppdraget!

- Alpha Complex skakas av anarki och Universum Som Vi Känner Det hotas av utplåning. 50 Troubleshooters har tidigare antagit Uppdraget, men alla har dödats in till sista klonled! De kommunistiska mutantförrädarna är fler än någonsin. Vågar ni, trots detta, anta Uppdraget?!!

Måste det påpekas att RP omedelbart termineras om den minsta osäkerhet kring denna faktor uppstår. Nähä, tänkte väl det.

Efter RP:s rungande "JA" fortsätter Datorn.

- Ert primära uppdrag blir att spåra upp och avrätta de subversiva mutantförrädare som har gjort uppror i D-SRT-sektor och berövat DATORN kontrollen över området. Ledarna för upproret är uppenbarligen kommunister, mutanter och förrädare i allmänhet. Terminera dem vid påträffande.

Ert sekundära mål är att ta itu med de horder av Gnagare och Diffare som dykt upp på alla nivåer och i alla sektorer av Alpha Complex. Utred anledningen till att deras uppdykande, men var vänliga terminera dem enligt Termineringsprocedur 82/-007b. vid påträffande. Tack för ert samarbete.

Frågor belönas med motfrågan: Har Datorn inte gett er en komplett Briefing? Är Datorn inte ofelbar? Hur kan det då vara några oklarheter? Kan ni ge mig EN anledning till varför dessa antydningar inte skulle rendera i er snara avrättning som en kommunistisk mutantförrädare?

Efter Briefingen ger PART-I-HRD RP en lapp som täcker in IntSec:s info om Gnagarna.

IntSec:s Gnagarinfo: ett slags flockvarelser som består av många svaga varelser som tillsammans har förmågan att anfälla större varelser. Konsumerar lite vad som helst de kommer över: hamburgare, folköl, skräpmat...

Efter konversationen dras pelaren upp i taket, ljuset tänds och PART-I-HRD kommer fram med en kvittenslista som ger RP tillåtelse att hämta ut utrustning i PLC. Han

förklarar att Briefingen är slut och att han ska leda RP till Transportcentralen.

"Men först kan ni väl gå till PLC och kvittera ut er mission equipment"

En lucka öppnas i golvet och RP störtar handlöst ner och landar på ett hårt golv.

ETT LITET MELLANSPEL (del 3:1)

Golvet är av betong och 10 meter längre ner. Låt RP slå END-slag. De som lyckas bra - slår under ½ END - får mindre skador (ett par brutna revben, ett mosat ansikte el dyl). De som lyckas sämre får värre skador (knäcker alla ben i kroppen, förlamad från axlarna och neråt, bryter ryggen på fyra ställen osv) men ALLA överlever mirakulöst.

RP landar i en stor, röd-clearad hall med rätt så mycket folk. Här passerar som av en händelse, en grupp R&D-medtechs. De har inte haft ett riktigt "fall" på flera dagcykler och blir överförtjusta.

R&D-MEDTECHS

Är egentligen en grupp Corpore Metallare inom R&D. De tror på att "förbättra" männi-skor genom att transplantera olika slags högteknologiska "cyberimplantat" i kloner. Eftersom de är ifrån R&D har de dock en mycket luddig uppfattning om vad "högtechno" och "cyber" egentligen är, de brukar ta vad som finns tillhanda.

Överallt är R&D Medtechs fruktade där de åker omkring i sina stora autocars fyllda med experimentglada wannabemedtechs. I vanliga fall kvalificerar en nysning för avancerad hjärnkirurgi. Nu visar sig RP dock t o m vara i behov av deras tjänster. En sådan lycka...Men inte för RP.

När RP ligger på golvet och håller på att dö rusar plötsligt de tio gula och orange R&D-arna fram. De bär stora, svarta resväskor och ropar "Ge plats, ge plats, vi är medtechs!" så man hör dem på långt håll.

När de finner RP jublar de högt, kör avancerade high-fives-varianter och två av dem börjar gråta av lycka och tackar Datorn högt under ivriga salaams.

Efter detta sätter de igång med arbetet: De agerar som

professionella läkare och har all önskvärd utrustning. De mäter blodtryck, känner på brutna ben och knackar på kotor och frågar om "...det gör ont när jag applicerar neurodrillen mot ert knä?" men de drar hårresande slutsatser från sina undersökningar.

Text:

- Krossad näsa - huvudet transplanteras mot en 20 tums svart-vit vidskärm.

RESULTAT: RP ser bara svart-vitt i fortsättningen

- Stukat ben - ben amputeras och ersätts med ett knippe ihoptejpade kvastskäft och foten ersätts med en klump spray-deo som fryses ned till fast form

RESULTAT: RP kommer ha nedsatt rörlighet i benet, men kommer å andra sidan aldrig att drabbas av illaluktande fötter

- Inre skador - hela RP:ns innandöme sugts ut med en dammsugare (ett hål för denna görs i bröstbenet och lappas ihop med Plastic Padding) och ersätts med uppblåsbara plast-dito. Alltihop pulas ner i hålet i bröstbenet och pumpas upp med en rostig cykelpump.

RESULTAT: RP fungerar tip-top, men så fort han blir skadad i kroppen så kommer något gå håll på (typ hjärta, lungor el dyl). Dessutom läcker plastersättningarna och RP:n måste regelbundet pumpa upp dem för att de ska fungera. En cykelpump? Tja, fråga PLC...

- Skallskador - skallbenet skalas av och ersätts med olika slags golvplattor

RESULTAT: RP:n ser ut som en vandrande annons från Forbo-Forshaga och får hela tiden ivriga frågor från potentiella golvplatttekunder.

osv. osv. osv. osv. osv

KAFKAWORLD i korthet: RP kommer att hänvisas till Informationsavdelningen, där kommer RP skickas ut till slumpvis utvalda byråer, kontor och kommissioner som konstant hänvisar RP tillbaka till Informationsavdelningen. Till slut får RP reda på att Informationsavdelningen haft utrustningen hela tiden. RP tar utrustningen och skickas iväg för att träffa PART-I-HRD igen.

OBS!! PLC är ett ställe som Paranoia-spelare rätt lätt tröttnar på. Lämpligt är därför att göra denna del rätt så snabb. RP ska bara få den allmänna uppfattningen av den enorma byråkrati de hamnat i. Spelarna hänvisas kors och tvärs och får stå i köer som tar dagar, något som skulle kunna ta lång speltid utan att producera underhållning för vare sig dig som SL eller för spelarna, men för att det inte ska uppstå en massa dötid berättar du summariskt om hur lång tid det tar och hur pass ovilliga alla är att hjälpa RP, och så skjutsas de vidare till nästa instans.

Efter att RP bokstavligen talat blivit ihoplappade får de en chans att se sig omkring. I rummet finns ett tiotal dörrar, men ingen har någon koppling till PLC. Efter ett tag hittar de en dörr, gömd i skuggorna under en mäktig trappa. På dörren står "PLC". Texten verkar uråldrig och färgen har spruckit, dörren har murknat.

INSTANS 1

En ca 300 meter lång, smal illa upplyst korridor. En kö ringlar bort i fjärran. Tusentals kloner sitter på bänkar och sover eller vankar tålmodigt av och an. De längre fram i kön har långa, gråa skägg som det börjat växa spindelväv i.

Kön leder fram till en liten garderob med ett hål i garderobsdörren. En skylt förkunnar att detta är "Byrån för Allmän Produktion".

När RP kommer fram hängs en skylt ut "På Lunch, tillbaka i övermorgon". Strax därefter hörs snarkningar inuti garderoben.

När kontoret öppnar igen efter 2 dagar så vet den slipprigt viskande personen ingenting utan hänvisar RP till Informationsavdelningen.

INFORMATIONSAVDELNINGEN

Ett rum med en jättelik informationsdisk med plats för 20 informatörer. Bakom disken finns stora lagerhyllor som till 50% upptas av skum utrustning modell R&D och till 50% upptas av enorma buntar av papper. Här sitter dock bara en ensam röd receptionist. Han stirrar dumt framför sig med öppen mun och tomt ansikte. I rummet står ett 50-tal gula kloner i kö. De gula klonerna frågar efter vilka arbetsstationer som ansvarar för olika frågor.

Vapo-R-HED-1 bakom disken kommer stirra tomt på RP medan de säger sitt ärende, dregla lite tyst och sedan säga "Va?".

Väntetid: 4 timmar i kö.

Resultat: Vapo-R-HED plockar i lite papper, sätter handen för ögonen och sätter fingret på en rad på pappret. "Ni ska te Byrån för Godstransporter".

OM RP är tveksamma på att Vapo-R har rätt avdelning talar han om att han följer procedur A444-B som DATORN själv har beslutat om.

STÄLLEN RP BLIR HÄNVISADE TILL:

Byrån för Godstransporter: Ett jättelikt rum med hundratals hyllor med utrustning av olika slag. Stora robotastare och tusentals Infrareds svärmar omkring och plockar ner saker från en hylla och transporterar dem tvärs över rummet och lastar upp på en annan.

Tid: 2 timmar att hitta någon ansvarig. Försöker man stjäla något försöker tunga robotastare och horder av Infrareds att hindra en. En ansvarig gul chef skrattar rått åt RP:s begäran om utrustning och talar om att ingen som inte har en Information Reception Tattoo (IRT) kan lägga fram en begäran om utrustning. Om RP skaffar IRT:s blir den gula chefen mycket imponerad och förklarar vänligt att han inte vet något utan hänvisar dem till Infoavdelningen.

Logistiska Analyskommissionen: Ett prydligt, välstädat och glänsande kontor med tjugo skrivbord och tjugo röda kontorister.

Tid: 3-4 timmar då man blir skickad från ett bord till ett annat + en bokstavligt talat veckolång kö framför en synnerligen slö byråkrat. Man blir hela tiden garanterad att man är nära lösningen till RP:s problem och utreder frågan. Till slut får man reda på att man är på fel ställe och blir skickad till *Kommissionen för logistisk Analys*

Kommissionen för Logistisk Analys och ***Analytiska Logistikkommissionen:*** Samma som ovan, men man hänvisas runt i de tre kontoren i en cirkel. Åtskilliga kloner i kontoren kan tala om att man blivit hänvisade runt, runt i årscyklar, men att kontoristerna är nära lösningen till deras problem och snart har utrett färdigt. Efter att ha sprungit runt på de 3 kontoren ett tag går RP antingen självmant till Infoavdelningen eller blir ditbeordrade av Datorn.

Effektiviseringscentralen: När dörren till kontoret öppnas flödar en ström av papper och formulär i flera färggranna exemplar ut. RP räddar precis åtta byråkrater från att kvävas av sina egna formulär.

Tid: Byråkraterna, åtta orange kontorister, är mycket tacksamma och visar detta genom att lasta på RP ettusentvåhundra-trettiofem olika formulär som ska fyllas ut i fyra exemplar var för att man snabbt och effektivt ska kunna reda ut vad RP egentligen vill.

Byråkraterna kommer till slut, efter att ha läst igenom vartenda formulär och varenda kopia, fram till att RP ska till Informationsavdelningen.

Avdelningen för Mission Equipment och Utbränt Kärnavfall: En lagerlokal med fyra gula chefer och fyrtio röda och svarta lagerarbetare. Alla personer och väggar lyser av grönt, sjukligt ljus som verkar komma från rostiga oljefat.

Tid: Alla är mycket hjälpsamma. När Mission Equipment kommer på tal så ler alla oförstående och förstår inte vad de har med saken att göra. RP är väl specialisterna från R&D som ska komma och ta hand om allt utbränt kärnavfall? Efter att ha försökt pracka på RP lite utbränt kärnavfall så RP hänvisas till Informationsavdelningen.

Det finns naturligtvis hur många platser som helst som RP kan skickas till, se bara till att de hela tiden blir tillbakaskickade till Informationsavdelningen.

INFORMATIONSAVDELNINGEN (IGEN)

Varje gång RP kommer tillbaka hit så står en ny grupp skumma personer på kö med en ny hög skumma ärenden. Konstant är att Vapo-R-HED-1 (eller hans klonbröder ifall RP får honom avrättad för inkompetens) står och stirrar tomt framför sig och dreglar. Vapo-R känner aldrig igen RP.

1:a gången RP kommer: 50 gula kloner som frågar vilka arbetsstationer som ansvarar för olika slags frågor.

Vapo-R-HED:s hjälp till RP: Procedur A-444-B. Blundar, håller för ögonen och pekar på ett namn på en lista.

2:a gången RP kommer: 50 st blåa IntSec-trupper som frustar och morrar hotfullt och släpar på 50-kilos megablastervapen. De frågar efter olika förrädare och kommunister inom PLC. IntSec:arn framför RP frågar Vapo-R-HED efter några RP (som nyligen gjort sig skyldiga till något förräderi).

Vapo-R-HED:s hjälp till RP: Procedur XXX-0: Stirrar förskräckt åt alla håll. Tittar på en lista och börjar rabbla "Ole-dole-doff". Sänder iväg RP till samma avdelning som han sände IntSec-troopern åt.

3:e gången RP kommer: Sju skumma, kortväxta krymplingar med lustiga hattar och hackor på axlarna. En nyser, en ser rätt utmattad ut, en verkar jätteglad osv, men en riktig sur typ gnäller på Vapo-R-HED och frågar vart deras gruva är någonstans.

Vapo-R-HED:s hjälp till RP: Procedur EP/MC/CD: Mumlar osammanhängande, plockar upp en darpil och kastar på en tavla. Missar tavlan. Skickar iväg RP till ny, felaktig instans.

4:e gången RP kommer: En hel hög med Aliens står och droppar slem i rummet och blixtrar med sylvassa huggtänder. Deras rymdskepp svävar uppe i det sönderskjutna taket. Deras drottning talar om att de kommer från Dimension X och undrar vart det finns värdkroppar till deras ägg. Vapo-R-HED dreglar lite och pekar på RP och säger: "Eeeh, där."

Vapo-R-HED:s hjälp till RP: (Om RP överlever) Procedur CGT-817KB: Nickar lealöst med huvudet. Slår en T20, frågar RP om de har en T8, slår den också och skickar dem helt fel.

5:te gången, och 6:e osv: Ett gäng småväxta, knubbiga grabbar med en ring som ska ner i en vulkan, en pluton gerillamän ur FNL som letar efter kapitalister, Skräcken från Svarta Lagunen osv,osv...

ATT HITTA UTRUSTNINGEN: När spelarna verkar börja tröttna eller om de gör något riktigt intelligent i sin jakt efter utrustningen så kommer den sista byråkraten eller motsvarande som RP talar med att lysa upp och säga:

"Ja, just det. Mission Equipment i paket M4/670004.K. Vi skickade iväg det paketet till informationsavdelningen så att ni skulle få det på en gång, ni hade väl ett rätt brådskande uppdrag? Det var Vapo-R-HED som tog emot grejerna!"

När RP för sista gången återkommer till Infoavdelningen är det helt tomt. Endast Vapo-R är kvar. När RP specifikt frågar om sin Mission Equipment och hänvisar till den och den personen så klarnar hans blick för en halv sekund. Sedan går han bort till hyllorna och rotar bland en del lådor. Bl a drar han fram en jättestor låda med klarröd tejp på vilken det står "MISSION EQUIPMENT - utkvitteras av (RP:s team leader)". Vapo-R kommer tillbaks och talar om att han inte hittat utrustningen. Dock kan RP se den på håll

Efter lite besvärigheter får RP antagligen ut utrustningen. RP måste dock underteckna etthundra formulär som understryker att RP personligen ansvarar för utrustningen och om något går sönder får R&D plocka ut organ ur deras kroppar för ett motsvarande värde av den förstörda utrustningen. Utrustningen finns på separat papper längst bak i äventyret.

KOMMENTARER KRING UTRUSTNING:

- Handgranaterna: ser alla olika ut, både i form och färg. En del är blinda, en del är riktiga, en del är smällare - du bestämmer helt och hållet effekten
- Lådan med Bakteriologisk Krigföring: Otroligt bräcklig och kommer - om inte förr - att gå sönder när RP skickas iväg från TPC och sprida en dödlig sjukdom (pussebitssjukan).
- Hopatronerna: kängurustyltor i färgglad plast
- Skottsäkra Dräkter: ser ut som ett gäng kuddar som hålls samman av tunna rep. De är i själva verket ett gäng kuddar som hålls samman av ytterst tunna rep. Absorberar 1, mot krosskador enbart. Ger -4 på alla DEX-färdigheter och vapen.
- Combotten: 100% fungerande om man bara kan sätta ihop den. Ingen bruksanvisning finns (kanske equipment guy använder sin CheckBot på den)
- Svart portfölj: För RP den minst farliga saken. Är den legendariska "svarta väskan" med den legendariska "röda knappen". R&D upptäckte den

under en expedition utomhus och visste inte vad det var. Om man trycker på knappen avfyras hela USA:s kärnvapenarsenal mot slumpvisa områden på jordklotet.

- Vatten: Mycket lämpligt för RP när de kommer till D/SRT. Tyvärr motstår burkarna alla ansträngningar att öppnas. De här gullepluttarna klarar av en kärnexplosion utan att blinka.

- Vapnen: Fungerar, eller fungerar inte, eller är egentligen något helt annat. Välj själv.

När RP frågar Vapo-R om vägen till Transportcentralen (TPC) stirrar han med öppen mun på RP i två minuter. Sedan ber han dem säga tre nummer mellan ett och femtonmiljoneråttahundrasextusensexhundrasextiosex (procedur EGO-850). Sedan säger han åt dem att gå till Central 14B (alldeles korrekt!!).

TRANSPORTCENTRALEN (del 4:2)

RP hänvisas till Central 14B i de mer folktomma delarna av PLC.

Central 14B är en anonym röd dörr i en anonym folktom korridor av PLC.

CENTRAL 14B:

"Rummet har möblerats med ett antal bekväma soffgrupper som står i en halvcirkel kring en vidskärm. I möblerna är ett tiotal kloner utspridda. Hälften är klädda i vita, fläckiga nättröjor och håller i sig drycker ur plåtburkar märkta "BÄRS". Den andra hälften är klädda i blåa, randiga tröjor, korta byxor och underliga svarta skor. De viftar med blåa flaggor och ropar hemska slagord "DIF, DIF, DIF!". Överallt på väggarna sitter affischer som avbildar ett svart-vitt klot som kallas "Heliga Läderkulan" här och var finns också planscher med texten: "DIFFARNAS HQ"

När ni kommer in tystnar en av klonerna i kortbyxor. Hon vänder sig om till Tuppe-R-WER.

- Hej Bigg! Vi tittar på en dokumentär från tiden innan det Stora Själv målet!

En man i nättröja vänder sig om:

- Va sjutton! Där är ju Gnagartönten vi sa åt dig att terminera! Varför tog du hit honom!"

En rätt intrikat situation som rätt snabbt lär utbryta i en eldstrid. Om den inte skulle göra det kan du låta Diffarna slita upp vapen och börja skjuta mot alla utom Tuppe för att de upptäckt det hemliga HQ:t.

I händelse av strid plockar Diffarna fram Läderkulor liknande den på väggen och börjar sparka dem mot RP. De exploderar när de landar.

Mitt i striden dyker så plötsligt PART-I upp med ett halvdussin kameramän i gröna jumpsuits. De kastar sig mitt in i striden och filmar allting - hela tiden kommenterar PART-I striden som om vore det en...tja, fotbollsmatch.

(typ: ...och ett VACKERT laserskott av Geek-R-MEE mitt emellan ögonen på Traitor, men Love har ett dåligt försvar och blir angripen och skjuten från sidan av en annan Traitor - så går det när man inte lyssnar på Datorn Strids-lektioner!")

Vidskärmen visar en fotbollsmatch från -85 mellan Diffarna och Gnagarna.

10 st Diffare	
Laserpistol (Röd-grön L8).....	7
Bärs- burk..(I7).....	10
Explosiva Läderkulor.(E5).....	9
Reflec L4 (röd-grön)	

När striden är klar kan följande avsnitt läsas upp för RP.

"Förrädarna verkar ha planerat för krig. Uppsatt på en vägg är en färggrann taktisk karta. Massor av nålar, pilar och truppsymboler är ditritade. Särskilt markerad med ett blodrött kryss är en del av D/SRT-sektor - den del där det står "GnagaHQ". Någon har skrivit dit:

'Död åt Läderkulans tjuvar'.

Plötsligt kastar sig PART-I fram och intervjuar RP. Han betonar att dessa *trogna T-shooters* nu kommer säga några visdomens ord till alla de ungdomar som tittar på dem nu. Några IntSec:are glider ljudlöst upp bakom kameran och ser till att RP *verkligen* visar hur lojala de är.

Efter en hetsig intervju med en vilt babblande PART tecknar han åt kameramännen att stänga av. Bryskt skjutsar han ut både dem och IntSec:arna.

Han frågar ifall de fått all utrustning och sedan:

"Bra, bra, bra!! Helt to-oo-oo-oppnen!! Då kör vi! Raka rör mot TPC. Snart kan ni sätta igång med Uppdraget (bäst att påminna RP om att de faktiskt HAR ett uppdrag)."

PART-I öppnar en hemlig lucka i golvet. Där finns en trappa, dåligt upplyst av blinkande lysrör.

PART leder ner RP i ett 100% modernt garage. 100-tals välvxade autocars står uppställda längs väggarna. Röda och orange bilmekaniker väller omkring tillsammans med TechnoBots.

Två ivriga stövelslickare i orange uniformer glider upp till PART och frågar om hans T-shooters vill testa deras senaste R&D-bil (reparerad sedan PART:s förra gång T-shooters sprängdes då kärnreaktorn som drev den drabbades av en kedjereaktion).

- Nejnejnej, skrattar PART, ni busungar får behålla era bilar. För JAG har nämligen reserverat det mest förnäma fordonet TPC har åt sina lojala T-shooters.

De två Oranga stirrar upphetsat på varann.

- Ni menar...

- Just det! De ska få färdas med Katt-A:s Pulton.

Under de två Orangas prisningar leder PART RP genom garaget och in i en stor hangar, sedan en rydddocka och en fartygshamn där enorma och imponerande farkoster blänker om Datorns storhet.

Till slut leder PART dem ned i en mörk korridor, byggd i svart sten. "Experimentell Testanläggning" står ovanför ingången.

Det börjar bli fuktigt och droppa mörkt vatten från taket. Ifrån öppningar RP passerar hör desperata bönanden och skrik:

- Nej, snälla, jag orkar inte testa ett R&D-fordon till.
- Sjumilastövlar? Det låter vetti-i-i-i-aaaaaoooo....
- Kan man verkligen gå in genom ett svart hål och komma ut likadan på andra sidan?

Efter att ha vandrat i slingrande korridorer och skumma grottgångar i en kvart kommer RP in i en grottsal. Facklor lyser upp på väggarna. Ett tiotal tekniker i overaller rusar runt och kontrollerar Katt-A:s Pulton.

För Dig som erfaren SL har du förstås förstått att RP ska skjutas iväg med en katapult. På detta sätt kan du även göra eventuella trögtänkta spelare medvetna om saken:

"I mitten av den jättelika grottsalen ligger något som ser ut som en enorm sked. Bara det att skedskaftet sträcker sig bort i oändligheten och skedhuvudet är fem meter långt och två meter djupt och fjättrat vid ett jättelikt gummiband som knutits fast vid väggen."

Utan några vidare ceremonier presenteras RP för Craz-Y-JRK, en äkta galen vetenskapsman med vitt spretande hår, små plötsligt skratt- och/eller vansinnesutbrott och skumma, livsfarliga uppfinningar.

Han skryter ett tag för RP om sitt livsverk Katt A:s Pulton. Hur han en gång som en liten miniklon kom på idén och under många långa år kämpade för att få sin dröm förverkligad. Datorn fälls ut ur en hemlig lucka i väggen och prisar Craz för hans skicklighet och genialitet och försäkrar RP att Pultonen är det billigaste och snabbaste resesättet som helt kommer att revolutionera Alpha Complex transportsystem.

Sedan, utan vidare ceremonier, beordras RP upp i skedhuvudet.

En procession av fem enorma Infrareds i svarta tangabyxor marscherar in med likaledes enorma kroksablar i händerna. De ställer sig på bägge sidor om gummibandet. Craz-Y kommer fram och ropar:

"Ladda, sikta, HUGG!!"

Thhh-WUUUMP!

LOS REPUBLICA DES BANANAS

DEN LÅNGA RESAN (del 5:1)

Det är först nu som RP egentligen sätter igång med uppdraget - eller som det egentligen är frågan om - testet av PLC:s rödclearade jumpsuits.

Det finns en viktig sak som bör sägas om det här testet. Det är otroligt dåligt förberett.

PLC har visserligen hyrt in en hel hoper statister från HPD & MD för att ge T-shooters en ett realistiskt intryck av vad de uppfattar som sitt uppdrag och man har rivit flera hela sektorer för att bygga upp dekoren (ett enormt, ödsligt ökenlandskap med en påmålad himmel i taket). Men skådespelarna från HPD & MC är helt värdelösa. De har fått summariska och inkomplett skrivna manus som de inte hunnit titta på. Deras uppdrag: *spela Sand-I-Nista-kommunisterna* (som de inte vet vad det är) *och avslöja aldrig att det hela bara är ett test.*

Så när RP pratar med några förmodade rebellkloner kommer dessa hala upp tummade och skrynkliga papper och med största möda stava sig igenom texten (de är inte bara hopplöst imbecilla, de är så gott som analfabeter också). Ingen kommer ens under tortyr att erkänna var pappren kommer ifrån, vilket syfte dessa har eller på något sätt antyda varifrån de egentligen kommer.

Testet har i stort varit rätt så lyckat. Visserligen har 50 Troubleshooters dödats till sista klonen - men det betyder bara att testerna har varit noggranna. Inför RP:s anländande återstår bara det sista testet av jumpsuitsen. Ett prov i en stor och vildsint strid på liv och död...

ANKOMST TILL D/SRT-sektor (5:1)

Katapultarmen slungas upp och far med farlig fart upp mot stentaket. Skedhuvudet slår dock sönder taket, och om inte RP har en lem eller annan kroppsdel ovanför skedhuvudet förblir de helt oskadade då taket slås i bitar.

Läs sedan detta för spelarna:

"Plötsligt stannar skeden upp helt plötsligt, men det gör inte ni. Istället slungas ni handlöst iväg i en halsbrytande fart. Golvet svischar förbi under er så snabbt att allt bara rörs ihop till ett suddigt gytter. Det enda ni säkert kan säga är att hela sektorns golv är målat i gult. Väggarna syns inte åt något håll, men ett blått tak finns någonstans högt, högt ovanför er."

"Ni flyger ett tag och imponeras över TPC:s uppfinningsrikedom och effektiva transportsätt. Ni kan knappt vänta på att få se vilket klurigt sätt de har uppfunnit för att ni ska landa. Hmm, det verkar som om ni snart kommer få reda på det... Farten minskar och ni börjar närma er marken med en likväl rätt så imponerande fart...Än så länge har inget landningssätt uppenbarat sig för er - åh TPC är verkligen busiga som håller er på sträckbänken så länge!"

Det kommer naturligtvis inte uppenbara sig något sätt att landa på, och det vet nog spelarna alldeles utmärkt de också. Detta är ett utmärkt sätt att döda av ett gäng kloner ifall spelarna har för många kvar eller ifall du har tröttnat på dem. Hur som helst så landar RP tungt i D/SRT-sektor och deras låda med "Biologiska Krigsföringsmateriel" krossas i tusen bitar. Omedelbart smittas RP ner med den fruktade "Pusselbitssjukan".

Clone Replacement i D/SRT: Sker med missiler som "laddas" med nya kloner.

Pusselbitssjukan: En person som smittas av denna sjukdom upplöses sakta men säkert i bitar. Delar av den sjuke försvinner helt plötsligt och i tomma intet tills personen är helt upplöst. Proceduren går olika snabbt beroende på den smittades konstitution (d v s är helt upp till dig som SL), det enda säkra är att sjukdomen är helt obotlig.

Nya kloner som anländer som ersättning för dödade smittas omedelbart av de redan sjuka - enda sättet för gruppen att bli av med sjukdomen är om alla RP på en gång försvinner i tomma intet (kanske loyalty officerns "Thermonuclear Handgrenade kan hjälpa till).

När RP har landat (eller efter det att nya kloner skickats till platsen) ser de att de befinner sig i ett helt öde ökenlandskap. På alla sidor är de omgivna av enorma sanddynor. Det är otroligt varmt och en svag, torr vind blåser sand över RP:na (vinden

skapas av en av HPD & MC:s maskerade vindmaskiner). Sanden fastnar genast i munnen på dem.

Om RP står stilla någonstans eller vilar i mer än 15 minuter kommer de att vara helt täckta av sand. Uppe i det blåa taket svävar en gul sfär och verkar stråla ner hetta över sektorn (en stor och stark sollampa - HPD & MC igen).

Om man gräver i sanden kommer man efter en halvmeter ner till ett rödmålat betonggolv (här fanns en bostadssektor till hela klabbet byggdes om inför jumpsuittestet).

Oavsett håll som RP går så kommer de efter två timmar (då ordentligt trötta av att gå i mjuk, undanglidande sand) upp på en sanddyn.

Nedanför dem står ett litet plåtskjul, fem-sex svartmuskiga, orakade kloner med slugthrowers klädda i oregulerade khakiuniformer och en enorm flybot (variant Boeing 767) på vars sida texten "Revolución Airways" är skrivet i kladdiga, röda bokstäver.

Den mest orakade och svartmuskiga klonen tar några nervösa steg framåt och läser från ett papper (stammande) något i den här stilen:

- Välkomna till Los Republica des Bananas, gringos! Stirra vansinnigt och vifta med slugthrowers. Den kom-u-nistiska Sand-I-Nista-gerillan tar er härmed som fångar. Vansinnigt skratt. Öh, jaha, ska jag göra det. Ha-ha-ha-eh... Viva la revolution!

Efter detta kräver klonen (som kan presentera sig som Fidel Guevara) att få föra RP till Sand-I-Nisternas ledare för "obeskrivliga plågor och tortyr".

Eftersom det är RP:s uppdrag att få tag på rebelledarna kommer de förmodligen att gå med på detta, något som Fidel blir mycket förvånad över.

- **Nej, nej! Ni vill inte uppleva obeskrivliga plågor** (enligt manus kommer RP nämligen protestera). **Vi föra er till våra grymma, sadistiska och ondskefulla ledare, ja?**

Först om RP börjar protestera kommer Fidel gå med på att föra RP till sina ledare. Om RP blir hotfulla börjar de övriga klonerna att vifta med sina vapen. Dock har de ingen färdighet att använda dem, om det blir strid kommer de vända piporna mot sig själva och trycka av, försöka kasta vapen osv. Dessutom har Datorn sett till att utrusta dem med rätt så kassa vapen (de är bara till för att skrämma RP och göra allt så verklighetstroget som möjligt snarare än att döda dem). Om RP besegrar Sand-I-Nisterna så visar de sig som de ödmjuka stövelslickare de verkligen är och lyder RP:s minsta vilja. Enda sättet att ta sig härifrån är via planet.

REVOLUCIÓN AIRWAYS (5:2)

RP blir ivägschasade mot planet så fort de börjar protestera mot att möta Fidel Guevaras ledare.

En trappa leder upp till planet. Ytterligare en svartmuskig klon står vid trappans fot. Han har långt, svart skägg och ett brett leende uppklistrat på läpparna (PART-I-HRD i förklädnad!). Med stark brytning bubblar han:

- **BUENAS DIAS, GRINGOS! Jag vara Maco Paco! Vad ni tycka fliiga med flygbolaget Revolución? Vara miicket brá eller hyyyr? Ni välkommen till Los Republica des Bananas senores! Här en äkta falsk Havanna-cigááár! Några begagnade párrtidningen!**

Han leder RP ombord på planet som visar sig fullt av diverse skumma revolutionärer och gangsters. Tänk dig ett plan fullt av Miami Vice-gangsters; mycket guldsmycken, blommiga hawaii-skjortor, solglasögon inomhus, trasiga jeans och HÖGAR med automatvapen. Nästan alla röker de "äkta falska Havanna-cigááárerna" som RP:s beledsagare givit dem och hostar som besatta.

Maco Paco visar mot några tomma platser längst fram i planet, men tvingar inte RP att sätta sig. Tilltalar de någon "revolutionär" så stammar han osäkert och tar upp sitt manus, eller drar kanske ett vådaskott, eller något annat roligt.

Om RP skjuter Maco Paco kommer de få mycket att förklara vid debriefing (om de någonsin kommer dit) - men Part-I:s nästa klon hoppar snabbt fram och tar den förres plats.

Flyboten startar rätt så omedelbart efter att RP kommit ombord.

Paco Maco följer hela tiden efter RP - förutsatt att de inte hotar honom med vapen el. dyl (då tar på sig sina blåa solglasögon för att följa det närstående färgspelet utan att bländas). Han försöker hela tiden pracka på

RP flera "sjaskiga pårtidningen, äkta/falska Havanna-cigáááarer, lite billig rom, mm. mm."

Efter att planet har flygit i en kvart så dyker kalypsobandet Mediocre Revolution upp i planet och spelar halvtaskig kalypso. När detta sker klarar sex av passagerarna inte av trycket längre. De är Gnagare i förklädnad (men avslöjar inte detta). De drar på sig svarta huvor och drar upp gula lasergevär - skjuter ner bandet och kapar planet. De kräver att få bli förda till den Heliga Läderkulan. Egentligen är det bara en ursäkt för en eldstrid inuti ett flygplan.

Låt många fönster krossas, folk sugas ut genom dem, förvirrade "revolutionärer" som skjuter automateld i slumpvis riktning.

Det finns **6 Gnagare, 150 Revolutionärer, RP + Paco Maco** (Part-I) på planet. Hela striden förvirras av att det springer omkring massor av revolutionärer som inte fattar någonting.

Mitt i striden sätts ett sprinklersystem igång och planet går in för landning - en brant dykning som skickar alla kombattanter längst fram i planet.

Planet stannar och RP blir eskorterade ut av Paco Maco.

- Ni träffa ledare, ja? Miicket bra, eller hyyyr? Följ med mig bara! Känn er som hemma. Ni miicket välkomna i revolutionens hemland!

RP har kommit ut på en ny ändlös sandöken, men här har HPD & MC byggt upp ett riktigt slott modell Drottningholm. Visserligen är 95% bara papper-machie-kulisser, men det ser verkligt ut. Ett femtiotal revolutionärer patrullerar omkring med tunga (fejk-)vapen.

Paco Maco leder RP in i slottet. De kommer in i en stor hall med två majestätiska trappor som leder upp till 2:a våningen.

- Revolutionens onda ledare härskar på nästa våning! ler Paco glatt och går ut genom dörren, samtidigt tar han på sig sina blåa solglasögon.

På andra våningen finns bara ett par enorma dubbeldörrar. Innanför hörs grymma, sadistiska skurkskratt. Våra hjältar drar upp sina vapen, slänger upp dörrarna och stormar in och möter:

COMMIE MUTANT REBEL TRAITOR LEADERS vs. LOYAL (hmm...) T-SHOOTERS

Möter vilka då...tja - det är upp till dig SL. Det är fråga om ett par riktigt mäktiga mutanter som inte låter sig dräpas i första taget. Personligen har jag en favorittrojka bestående av:

1. en storvuxen man med blå kroppsdräkt och ett "S" målat på bröstet
2. en glad björn med blå toppluva och en förkärlek för honung som gör honom stark och ger ont i magen i tre dagar för alla andra
3. en vit anka med grön kostym, brun hatt och oförskämt mycket tur.

Den trojkan + 10 stycken livvakter borde vara en ordinär *Paranoia*-trupp av oövervinnerliga fiender, men ta gärna dina egna favoriter från serievärlden...

"Ni kommer in i en överdådig tronsal - för ett ögonblick bländas ni av allt guld, silver och platina som utsmyckar denna sal. Aldrig har ni sett en sådan Datorföraktande dekadent lyx. De tre ondskefulla Mutantförräddarrebellerarna sitter på varsin tron av guld (din beskrivning av superskurkarna) och skrattar ondskefullt åt något utan tvivel kommunistiskt skämt. Framför dem står stora fat av gula, lätt böjda frukter av något slag. Mutantledarna flankeras av 10 stycken svartmuskiga kloner med slugthrowers. I förbigående lägger ni märke till att en av dem bär något som ser ut som den Heliga Läderkulan som avbildades i Diffarnas högkvarter i PLC. Mutantledarna tystnar och en öppnar sin förrädiska näbb:

**- Hej, hej, vad vill ni? kvackar han ondskefullt
Vad gör ni?"**

Även om det finns kommunister, Gnagare och Diffare i gruppen så kommer antagligen en strid bryta ut då de lojala klonerna försöker terminera mutanterna.

När striden börjar sliter mutanternas livvakter av sig sina förklädnader och visar sig som svart- och gulklädda Gnagare.

Samtidigt hör RP hur dörren slits upp bakom dem. Läs upp följande:

"Ni hotas av mäktiga mutanter och bärsärkande Gnagare framifrån då plötsligt dörren bakom er slits upp och ni hör hemska stridsrop bakom er. Det kan inte vara...men det är det! En hord beväpnade Diffare väller in i rummet viftandes blårandiga fanor och skrikande 'Ner med benknäckarna' och 'Ge oss Läderkulan eller ge oss Döden'"

ATT SPELA SLUTSTRIDEN:

Äntligen! Vi är framme vid slutstriden då allt det Onda får stryk av allt det Goda - eller nåt i den stilen.

Tanken är att det hela ska vara en 100% kaotiskt strid där skott flyger slumpartat i alla riktningar och träffar helt fel personer. Lämpligt är att mutantledarbjörnens (om du föredrog att ta med honom) lager av honung skjuts sönder i stridens första omgång och sprids över golvet som blir slipprigt och halt (och om någon får honung i sig så får han magont i tre dagcykler). Mutantledarna är för övrigt osårbara (om de inte har kryptonit med sig) antingen p g a deras enorma styrka eller p g a deras enorma tur.

Döda RP ersätts rundan efter att de dödats - alla RP:s kvarvarande kloner väntar precis utanför dörren tillsammans med PART-I. Ungefär så här kommer slutstriden utspelas:

Runda 1: Pang-Bom-Pang. Honungsburkarna skjuts sönder och sprids över golvet samtidigt som faten med bananer välts och dessa också sprids över golvet som blir akut glashalt.

Runda 2: Mer Pang-Bom-Pang. Diffare och Gnagare börjar sparka runt explosiva fotbollar. BOOOM!!

Runda 3: Mycket mera BOOOM! från fotbollar - rätt så mycket Pang-Bom-Pang också. Fyra stycken opinionsmätare från PLC kommer in och börjar ställa frågor till RP om hur de tycker att deras jumpsuits passar, om de tål ivrig lasereld och plötsliga explosioner tillräckligt bra (också dessa verkar omfattas av stora TUR-fält - de går upprätta genom striden och ställer artiga frågor till RP utan att röras av kulor eller lasereld).

Runda 4: Mera BOOOM!! och Pang-Bom-Pang och fler frågor från PLC:s opinionsmätare. RP:s Pusselbitssjuka tar akuta former, RP:s vapenhänder försvinner just då de ska trycka på avtryckaren eller när de dragit säkringen på granaten, men innan de hunnit kasta den.

Runda 5+: se runda 4. Striden bör inte pågå så länge, kanske 5-6 rundor, tills spelarna tröttnar, gå sedan till Runda X.

Runda X: En av RP:s komlänkar börjar pipa. Det är ett meddelande från Datorn. Om RP:n inte svarar dånar meddelandet iallafall ut från gömda högtalare inmonterade av HPD & MC.

"Lystring detta är Datorn som talar!" Striden avstannar genast. Alla vänder sig om mot högtalaren/komlänken. **"Alright, gott folk. Alltihop var bara ett test. Uppdraget var en övning. Diffare och Gnagare: anmäl er för terminering hos IntSec som väntar utanför dubbeldörrarna. T-shooters: anmäl er för Part-I för debriefing. Bra jobbat"**

Det var det. Gnagare och Diffare lommar surmulet ut ur tronsalen. Part-I kommer in som Paco Maco och tar av sig förklädnaden och leder RP ur slottet. Där håller stora grävskopor på att frakta bort sanden. Hela himlen viks ihop som en solfjäder och visar sig ha dolt en stor soptipp. PART-I förklarar att allt var ett test på PLC:s jumpsuitskvalité. T o m befordringen av RP var en bluff. Övervakade av en pluton IntSecare får RP lämna ifrån sig all utrustning - sedan brister PART-I ut i en snabb monolog:

- Men hallå, hallå, hallå! Se inte så nedslagna ut! Gissa om vi uppskattar vad ni har gjort. Era insatser har försäkrat framtidens Troubleshooters om att få rena och hela och SLITSTARKA jumpsuits. Framtidens massor kommer tacka och se upp till Er. Jag har rekommenderat att Datorn befordrar er från 1:a Kloaktvättarlegionen till PLC.

- Nej, nej, nej! Tacka inte mig! Jag bara är en sådan där tokigt schysst snubbe! Tänker bara på mina medkloners bästa! Ni kommer jobba på Informationsavdelningen i fortsättningen! Och här är er nye chef!

Framför RP står Vapo-R-HED och dreglar med öppen mun och oförstående. Han tecknar åt RP att följa med och går mot en dörr i den vägg som förut doldes av en sanddyn.

Medan Vapo-R leder iväg RP mumlar han:

- Öööh, bra att ni kom. De där typerna från Dimension X är tillbaka. De hade tydligen fler ägg...

Fade to Black...