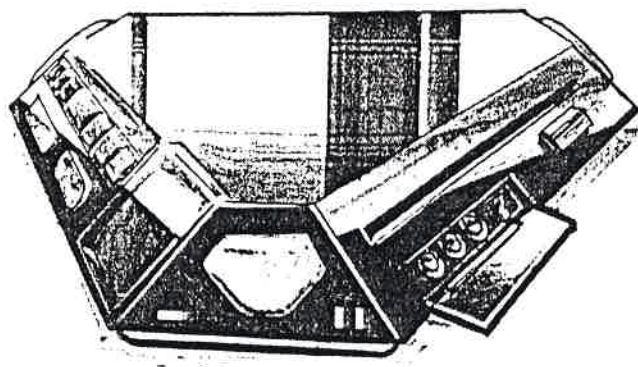
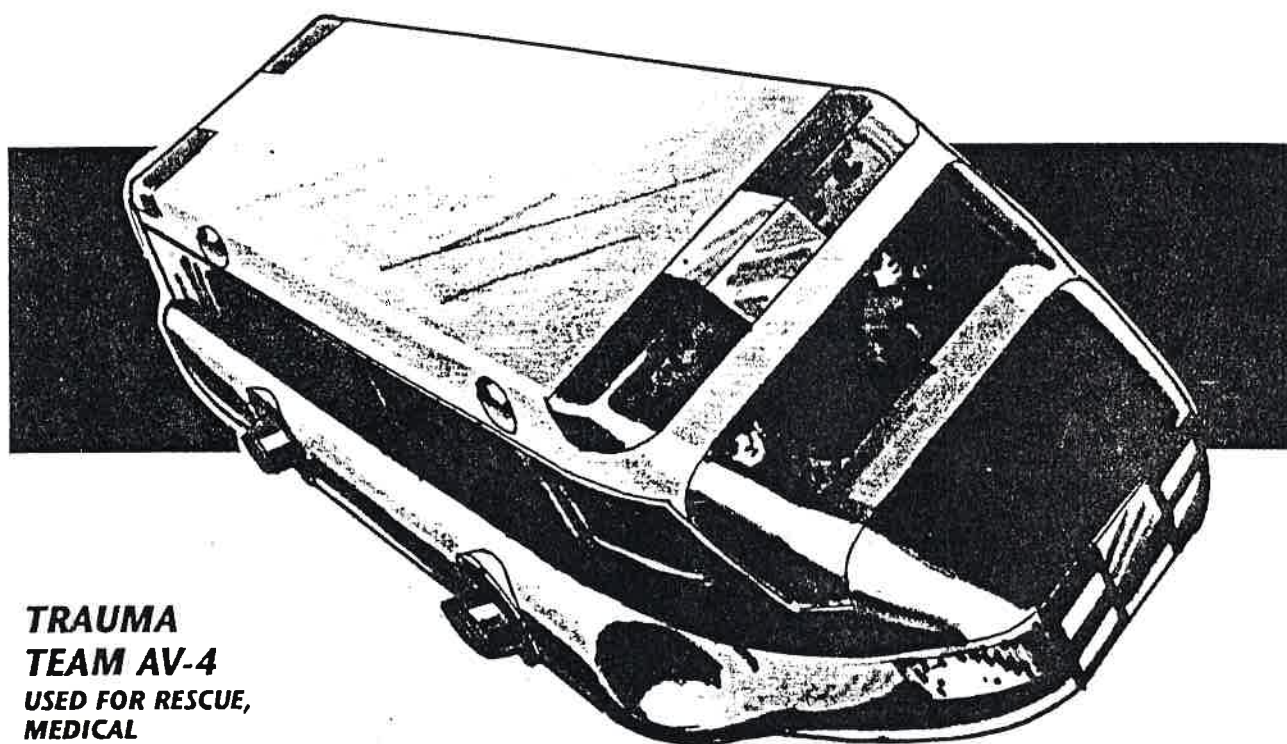




IRON LION ZION

2020



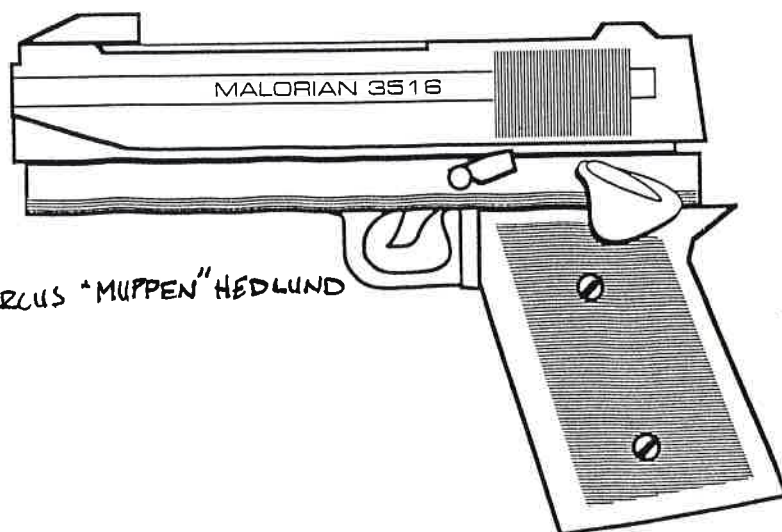
**TRAUMA
TEAM AV-4**
USED FOR RESCUE,
MEDICAL
EMERGENCIES.

AV: ©RISTOFFER KRÄMER
ANDREAS EKEUND

IDÉ SPONSOR: NSSC

KOPIERING/LAYOUT: BRAIN DAVIDSSON

TEXT I UPPRE HÖRNET PÅ DENNA UTFÖRD AV: MARCUS "MUPPEN" HEDLUND



REGISTER !!

I REGISTER

II DA SPIRITS HAS SPOAKEN, DA DEAD HAS AWOAKEN

III PÅ THE ZEPHYR OF ZION

IV JALGAANOS BERÄTTELSE

V RITUALEN

VI TAKTISKA FÖRBEREDELSE

VII ATT " KÖPA UT" INFÖR FESTEN

VIII FÖRFESTEN

IX FESTEN

X TO REACH ORBIT OR(BIT) NOT TO REACH ORBIT

XI ORBITAL BATTLE ON DAEDALUS

XII MAPS

XIII NET MAPS

XIV NPC'S

DA SPIRITS HAS SPOAKEN, DA DEAD HAS AWOAKEN !!

Redan de gamla grekerna spelade Cyberpunk. Dock var deras äventyrsskrivarstil något antik. Lyckligtvis har århundradena rullat på och nu lyser Eos ljus över en ny generation tunga äventyr. Detta är ett av dem... Så lät det förra året och så låter det igen. Som ni snart kommer att förstå är detta äventyr en sorts fristående fortsättning på förra årets cyberpunkscenario. Då var det bara en turnering vi slängde ihop för att roa oss själva (och roade blev vi, det kan ni lita på) men i år är det annorlunda. Förra årets många nöjda spelare förpliktigar på ett (något) betungande sätt för två latmaskar som oss. Men här är ~~den~~ nu, hursomhelst, (och nästan i tid också, fantastiskt) FORTSÄTTNINGEN!

Våra hårfagra rastafarier är ute på nya äventyr, omgivna av en air av ganja och rastamusik. Med ett osvikligt gott humör och en obefintlig visibilitet (på grund av håret) tacklar de denna gången gången den ondaste av alla voodooandar, Malvoliech, Baron Samedi's oäkta son! Jakten leder dem till högre höjder än någon Joint och kräver kanske slutligen vänskapens högsta pris. För dem av er som var med redan 91 så kommer kanske vissa NPC's att dyka upp som kära gamla vänner, andra med en viss bitter eftersmak. För er som aldrig besökt vår rökfyllda värld innan kommer alla att vara garanterat bizarna...

Vissa spelledare som läser äventyret kommer säkert att gäspa åt det ibland långgrandiga och lite luddiga sätt det är skrivet på, andra kommer att skratta oavbrutet. Förhoppningsvis är dina reaktioner blandade. Vissa saker kommer att framstå som så obegripliga som de verkligen är, internskämt. Vissa kommer att framstå som obegripliga som inte borde vara det, det är därför vi har spelledarsamlingen på lördag morgon. Kom gärna med pärmen full med frågor, men se för fan till att komma i tid! För er som inte kan vänta med att stilla er kunskaps törst så är jag tillgänglig på telefonnummer 0411/74585 (Ystad), är jag inte hemma så läs in ert telefonnummer på aparaten så får jag väl återkomma.

Detta utskick innehåller, om allt är som det skall, RASTA REUNION - THE LEGEND SO FAR (5 sidor), ÄVENTYRET (35 sidor), KARAKTÄRERNA (20 sidor). Det är spelledarens ansvar att hålla äventyret hemligt och avslöjade fuskare kommer givetvis att hamna sist. Ni kan också vara säkra på att vissa saker i äventyret kommer att vara ändrade fram till spelledarsamlingen just av denna orsak. (Nu tänker jag givetvis inte på DIG, det är alla de andra typerna man måste hålla reda på.) Det enda spelarna får se innan spelarsamlingen är RASTA REUNION - THE LEGEND SO FAR med medföljande voodoolärobok. Det är en resume av förra årets vinnarspelning och säkert nyttig läsning...

Slutligen vill jag ta chansen i akt att tacka de personer (ingen nämnd och ingen glömd) som fått mig att inse att AD&D på konvents nivå inte är något för mig, och därmed önska alla Cyberpunkspelare 92 så lite natt-sömn som möjligt innan konventet!

THEAH'SAH STRANGE GAATHERING AFOOT MAAN...

CHRISTOFFER KRÄMER

Äventyret börjar även denna gång på "The Zephyr of Zion", ett välkänd rastatillhåll i "The marina district." Eftersom det är torsdag kväll och därmed live framträdande på scen är lokalen sprängfylld. Hundratala gungande rastafarier klädda i Etiopiens röd/gul/gröna färger och friserade enligt den urgamla Etiopiska krigartraditionen (dvs. långa, krulliga dreadlocks) fyller upp lokalens alla hörn. Ganjakonsumtionen är så hög att en ogenomtränglig dimma har lägrat sig. Bandet som spelar gamla Marleycovers syns inte framme på scen och de beväpnade kyparna dyker då och då upp i dimmorna för att servera eller för att tömma askfat... Spelarna sitter i en av lokalens många små alkover och spelar Wari, ett urgammalt östafrikanskt brädspel (ursprungligen från Egyptien) som håller även i dessa elektroniska tider. Smith vinner som vanligt (tack vare någon elektronisk fuskmakapär), Xalman vet om att Smith fuskar (tack vare en elektronisk avsökningsmakapär), Mirandea vet att om hon bara lägger huvudet på sned och flimrar med ögonfransarna så behöver hon inte betala och Armaheygurt ser vad som pågår men låter det ske eftersom vinnaren står för notan... Den gemytliga stämning som vännerna skapat i sitt spel störs plötsligt på ett mystiskt sätt. De små stålkulor som används i spelet börjar utan förvarning röra sig av sig själv!! I en långsam rinnande rörelse förflyttade sig från skål till skål på spelplanen för att slutligen rinna från spelplanen ner på bordet. På bordet stannar kulorna i några sekunder innan de, med ett spöklikt rasslande ljud, trillar ner på golvet där de rullar till ro vid foten av en man som ljudlöst materialiserats ur de tjocka dimmorna. Med dem dimomhöljda foten följer en röst:

THE' AH DEADLIAH GEAMS TO PLEAH AND MOORE PROFITABAAL IF YA ALL SEE WHA' I MEAN BROTHAAS...

Foten och rösten tillhör en man som, när han väl stiger ur dimmorna, genast blir igenkänd. Han tillhör Zions brödraskap och har träffat spelarna ett antal gånger. (Senaste gången var i direkt anslutning till museiekuppen) Rastafariern är fortfarande klädd i ett par nedkladdade Nike "skyhigh" 2025, zebrarandiga byxor, paljettglittrande kostymjacka och bär fortfarande tillhörande ebenholtzstav med benknopp. Ansiktet är ärrigt och rastafälätorna långa. Innan spelarna hinner inleda några vildare diskussioner (Dvs. omedelbart) följer rastafariern upp sitt något kryptiska uttalande med ytterligare en verbal bombmatte:

HOUNGAN JALGAANO, SERIPH OF PETRO LOA WOANTS TOA HAV AH WOARD...LIKE RIGHT AWAY BROTHAAS

Här gör budbäraren en gest med handen som antyder att spelarna ska följa honom. För att ytterligare understryka vikten av detta väntar två storvuxna, välbeväpnade män med många underliga symboler och rituella föremål i sin klädsel på att följa spelarna. Den ledande rastafariern vänder sig i förbigående till spelarna under vandringen genom den rökiga lokalen och konstaterar kort:

JUST AH SHOART WAALK FROAM HEAH

Efter denna oerhört uttömmande förklaring leds spelarna via The Zephyr of Zion's innandöme genom mörka och droppande gångar och kulvertar till en bred, nitad ståldörr.

HEAH !

Rummet som spelarna leds in i litet men levande Voodoo-tempel. Mystiska gudascilder och groteska målningar och fresker pryder (eller misspryder) golv och väggar. Rummet är avdelat i små sektioner här och där med hjälp av tjocka, mönstrade tygdraperingar. En tung doft av rökelse ligger över rummet.

I den största öppna sektionen i rummet sitter en man med ryggen mot spelarna. Stolen mannen sitter i är en tronliknande sak i trä...eller ben med många "sjuka" ornament på. Mannen i stolen verkar, på ett nästan kärvänligt sätt, mata någon sorts ödla.

Budbäraren och rastafariern tecknar utan ord till dem att de ska sätta sig på golvet bakom tronen. När detta är gjort får de vänta i några minuter tills Jalgaano har lekt färdigt med sitt husdjur. Sedar, utan förvarning, reser sig plötsligt Jalgaano upp, stiger ner från sin tron, och vänder sig mot spelarna. Utan några som helst hälsningsord eller dylikt börjar han informera spelarna om problemet som föreligger.

När Jalgaano har talat klart (OCH DÄRMED ÖVERGÅR FRÅN ATT VARA EN NPC TILL ATT VARA EN SPELARE SOM ALLA ANDRA) börjar det farliga arbete som antingen kommer att leda till vidare berömmelse i rastafarikretsar eller till spelarnas allt för tidiga återförening med döda förfäder...

SPELTEKNISKA DETALJER

* Inledningsfasen har här beskrivits i en enda lång berättelseform i och med att det är den högst troliga utgången (om inte spelarna vill spela Space Hulk eller något). Hädanefter kommer dock de Speltekniska Detaljerna att finnas med fortlöpande.

* The Zephyr of Zion är som sagt ett välkänt rastaställe. Den är belägen i en 100 m² stor källarlokal i hamndistriktet. Ägaren heter Jesus Gassai, en ärrad exsolo som investerat sina legoknektstälar i ett eget ställe (som han är mäktigt stolt över). Baren håller normala Cyberpunkpriser och är känd som ett ställe för "beväpnad arbetskraft till salu". Jesus tolererar inget stök på sitt ställe och om någon blir bråkig kastas han ut. Alla försök att dra (och använda) vapen resulterar obönhörligen i spelarnas tidiga död. Jesus är mycket välbeväpnad och har tillräckligt många "goons" för att avsluta scenariot för mordlystna spelare.

* I den inledande sekvensen med Wari-kulorna bör man som spelledare vara noga med att inte framställa händelsen som hotfull och farlig utan snarare "komiskt" mystisk. Om spelare försöker ta fatt i kulorna så går givetvis det men det är ju alltid någon som slinker igenom för önskad effekt...

* Mordlystna spelare (sådana finns det ju allt för gott om) som försöker skada eller på något sätt anfalla Zions utsände kommer att upptäcka att det här blev deras kortaste turnering. De två, i dimman osynliga, eskorterna som självfallet står i bra iakttagelse och skottpositioner skulle göra processen kort med dem.

* För att höja den mystiska stämningen (och kanske för att göra spelarna lite nervösa) så beskriver man som spelledare (SL) hur ganjaröken runtomkring en av rastafarieskorterna för något kort ögonblick verkar ta formen av något rovdjurs/monsteraktigt och om den spelare som ser detta (slumpässigt vem) frågar eller undrar mer om saken avfärdar man det som "antagligen bara din imbillning..."

* Om spelarna får för sig att överfalla rastafarierna (de tre) i kulvertarna där ingen har några fördelar i förhållande till varandra blir det givetvis strid. Om spelarna dödar de tre (och överlever) så

hittar de aldrig till Voodootemplet och äventyret är slut. Kort och dumt.

* Om karaktärerna skulle försöka ge sig på Jalgaano (som dels är en NPC vid det tillfället och dels är besatt av guden Petro) så dör de i den gudomliga vredesstormen innan de ens fattar vad som händer.

* När Jalgaano för första gången vänder sig om mot spelarna så får man som SL ta hjälp av Jalgaanos karaktärsblad för den fysiska beskrivningen. Ta gärna i beträffande hans fysiska skröplighet eftersom vi gärna vill se de övriga karaktärerna svettas när de står klart att Jalgaano skall med ut på äventyr. Det blir en kamp mellan deras respekt för översteprästen och det uppenbara faktum att man inte kan släpa runt en krympling på farliga uppdrag...

* Jalgaanos berättelse finns på separat papper.

* När Jalgaano berättat klart så övergår karaktären från att vara en NPC till att bli en spelare. I det här skedet vill spelarna säkert gärna sätta sig någonstans för att diskutera taktik. SL bör då hinta spelaren Jalgaano om att hans karaktär inte gärna talar om så profana saker i det heliga templet. Antagligen hamnar de återigen på The Zephyr of Zion i och med att det lär bli ett törstigt arbete...

JALGAANO FÖRDJUPNING !!

På grund av att jag inte hittat något annat ställe att skriva det på följer här nu en kortfattad redogörelse för hur SL skall relatera sig till Jalgaanos speciella förmågor.

La pris des yeux, Jalgaanos förmåga att se i tiden, kan han använda tre gånger under ett äventyr. Det tar några minuters trans att genomföra och resulterar i värre och värre huvudvärk ju mer han använder den. Om Jalgaano använder denna förmåga och SL vet hur en given situation kommer att utveckla sig (Tex. ombord på skeppet där SL vet att saker kommer att gå åt helvete.) så antyder man "luddigt", i bildspråk åt vilket håll det går. Försöker Jalgaano i ett läge där man inte kan avgöra hur det skall gå ("Jag kollar om vi lyckas med äventyret!") så ser han bara dimmor och man skyller på diverse störningar. (Gudarna är upprörda osv.)

Förmågan att styra troende med hjälp av voodoo magi handlar ju i längden om att Houngans (prästens) rykte skrämmar folk till lydnad. Träffar han på några Haitier i äventyret (det finns alla chanser...) så reagerar de så.

Jalgaanos förmåga att låta guden Petro ta över är knepigare. När guden styr Jalgaano blir han klart övermänsklig och kan göra övermänskliga saker. Detta varar dock väldigt kort tid. Under denna tid så skulle Jalgaano exempelvis kunna 1. Välta en bil med lätthet, 2. Bryta upp en bepansrad dörr, 3. Ta död på (utan att själv skadas) upp till tre motståndare. I längden är det upp till SL men det bör hålla sig inom de riktlinjerna ungefär. I det här läget är det dock mycket viktigt att SL understryker för spelaren att Malvoliech kommer att försöka använda sina övernaturliga krafter och att de kan vara illa ute om Jalgaano då står sig slätt...

JALGAANOS BERÄTTELSE !!

M Foa threah hundred yeaars ago maan, when Haiti waas rooled byah tha freanch opressoors, theah waas ah spirituaal struggle outside tha toawn oaf Gonaives.
I knooow maan foa I waas theah...

Jalgaano sänker nu rösten ytterligare.

Low It waas ah Guede, ah churchyard spirit, caalled Malvoliech, tha bastaard soon oaf Baroon Samedi, tha wheant craazy, tootaly maad maan. He waanted to destroy da hooly chyrch oaf Voodoo an kill ahl priests buät his oawn. Luckaaly weah were waarned by tha dead aand ready. Soo when tha priest, whoo waas Hounzi Canzo, poossessed by tha Loa, ceam weah aambushed aand killed him, perfoorming tha rite oaf entraapment aas weah did it.

This way tha Loa Malvoliech waas bound toah tha dead maan by maagic, fucking voodoo maagic maan...

Laater tha priest was buried ounder ah Mapou tree, toa keep people aaway, aand kept in his graave by moa poowerfull spells. Aafter this Malvoliech cood doo noothing but faade away slooly.

Saadly tha cemetaary waas forgooten duuring tha centuuries, oovergroown aand forgooten until theah waas noo traace...

Untill noow!

Toa yeaars ago tha laand waas bought byah Aarasaak Security aand toa moonch ago, at theah same time aas yoour fetisch theft, they staarted coonstruction woork oan ah scyscraper.

Tha maan whoo duug tha firs hoolle was Kenneth Arasaka, ah yooung coorpoorete froam Euroope married toa Kenji Arasaakas daughter. Unluckaaly foor him the hoolle oopened Malvoliechs graave and tha eevil spirit brooke free...

Tha spirit waas furious beyond woords maan aand it took posession oover tha first sool it encoountered.

Soo you see broothas and sistaahs, one oaf the woorlds mightiest coorporates is poossessed by the moost evil spirit oaf theam aall.

Tha is a deangaroos combinaation maan becaause Malvoliech will destroy tha Voodoo church of Haiti aas he haas oonce woowed.

Jalgaano har nu blivit riktigt upprörd och talar med hög och klar röst.

High Soo wee must kill Kenneth Arasaaka and perfoorm tha rite of entraapmen on him too rid tha woorld oaf tha evil Malvoliech foa all time. I saay wee aas I must doo tha rite aas I did oonce befooah...

RITUALEN !!

Kroppen Malvoliech har i besittning måste dö men det får inte gå fort. Om kroppen dör fort tar Malvoliech bara en ny kropp i besittning. Därför måste personen i fråga dödas så långsamt så att livsgnistan droppar iväg sakta. Under hela denna tid måste Jalgaano sjunga the rites of entrapment samtidigt som alla fingrar bryts från vänster till höger.

TAKTISKA FÖRBEREDELSE !

2 Kenneth Arasaka (ne Paulsen) föddes sent den trettioförsta Oktober 1992. Efter dansk grundskola och vidare ekonomiutbildning i Århus flyttade Kenneth till Osaka där han studerade handel och data i sju år. Efter diverse mindre corporate jobb fick han anställning på Arasaka's Europaavdelning. Där gjorde han kometkarriär och flyttades över till tyngre uppgifter som chef för Arasakas nya byggprojekt. I samma vecka gifte han sig också med Kenji Arasakas dotter Yimō efter en längre romans. Kenji Arasaka är mycket nöjd och ser Kenneth som en möjlig efterträdare i framtiden.

Kenneth beskrivs som en mycket handlingskraftig och intelligent ledartyp med precis lagom mycket hänsynslöshet för att svinga sig upp i toppen snabbt. Fysiskt sägs han vara seg och uthållig och enligt uppgift så har han tränat Kendo ett antal år. Som alla högre direktörer kan han hantera ett antal vapen men han sägs ha en instinktiv motvilja mot eldhandvapen. Enligt obekräftade rykten bär han ändå en Dai Lung Cybermag 15.

På sista tiden har Kenneth varit som bortblåst. Ingen verkar veta var han är, och då menar vi ingen! Det enda man säkert vet är att han kommer att medverka vid invigningsfesten för Arasakas senaste byggprojekt - Arasaka Orbit som går av stapeln imorgon kväll. Det finns inga uppgifter om hur han skall ta sig dit bara att han skall vara där.

Festen skall hållas på Night City Central Airport (NCCA). Detta är Night Citys senaste storverk, en flytande plattformsflygplats mitt i Night City Bay. Givetvis är det en hypermodern anläggning, hävdar terroristsäker, med allt vad ultramoderna larm vill säga. Arasaka Security står för bevakningen (Hadn't you guessed it) och vakterna är utrustade med det senaste i vapenväg.

Det faktum att flygplatsen ligger mitt ute i bukten minskar inte heller direkt kontrollen över alla förbindelser.

Alla datauppgifter rörande flygplatsens säkerhet är oåtkomliga då de inte finns i något minne utan ligger lagrat på mjukvara (typ diskett) som någon (slumpvis valt varje dag) av säkerhetscheferna bär med sig. Skulle någon av de säkerhetsansvariga försvinna eller bli skadade så utlöser det terroristberedskap...

På festen lär Night Citys alla celebriteter att synas + några till. Med säkerhet kommer Stacy Strip - Stans meste sångerska med minst kläder, Night City Nukers' quarter back Barry Bazooka, skjutjärnsjournalisten Jehremiha Colt, Antoine de Bois - Orbital Airs störste aktieägare, Kenji och Yimō Arasaka och ett oändligt antal mer eller mindre berömda kändisar.

Det faktum att festen lär krylla av höjdare inom företagsvärlden gör att det också kommer att finnas X antal livvakter på varje corporate. Biljetterna till festen gäller för den inviterade och han eller hennes sällskap. Inbjudningarna är personaliserade så det går inte att slå ner en inbjuden och ta hans biljett, man måste ha en egen.

Det företag som fått den stora äran att organisera festen är festfixarna (tillika makarna) John och Barry ^{INC} enligt säkra uppgifter åkt på en sjätte smekmånad till San Fransisco för pengarna festförberedelserna inbringat.

* När spelarna inser att de måste döda Kenneth Arasaka kommer de att ställa sig en massa frågor. Var är han, När är han, Hur är han och kanske till och med Varför är han det? Informationen på det här pappret ger svar på dessa frågor. Informationen är relativt allmän och tillgänglig för alla spelgrupper. Det är bara en fråga om hur mycket tid spelarna ödslar i jakten på svaren på deras grundläggande frågor. Vissa

kanske fixar det på fem minuter, andra kanske slösar bort värdeful speltid på osmart letande.

* Snabbaste sättet är att Armaheygurt använder sin Streetdeal. Ringer ett par personer, snackar med några andra, och Voila, all information på pappret på kortast möjliga tid. Om Miranda samtidigt kollar ett par öppna register i nätet så är det ju desto tjugigare.

* Långsammare går det om Armaheygurt glömmar sin viktiga Streetdeal. Riktigt långsamt går det om Miranda även glömmar att snoka i nätet (OBS Mirandas netrunning sekvenser behöver ju inte rollspelas eftersom det inte finns något motstånd, det är fullt lagligt att kopiera information ur öppna register.) SL får givetvis avgöra hur lång tid det tar beroende på gruppens inefektivitet, men som en riktlinje kan man säga att utan Armaheygurts Streetdeal tar det minst tio minuters speltid, utan varken Streetdeal eller Mirandas netrunning tar det minst femton minuter. Den tiden går åt att möta skumma NPC's i skumma gränder och att betala små summor för varje liten bit av information. (Detta kan bli en mycket roande tid för SL som kan improvisera fram det ena mötet flummigare än det andra innan spelarna hittat den information de sökte.)

* Om Jalgaano i det här stadiet säger att han använder sin förmåga att se in i framtiden så upplyser man honom om att "Du ser att ni antagligen kommer att finna vad ni söker." så lär han sig att använda sin sällsynta förmåga på ett smartare sätt i framtiden...

I jakten på Kenneth finns det dock vissa sätt som inte fungerar:

* Om Miranda försöker netrunna sig in i Arasakas dator känner hon genast närvaron av en nyligen installerad och mycket kraftfull AI. Om hon då ändå försöker bryta sig längre in...FFZZZZZ!!! Adios Miranda...

* En annan osmart taktik är att storma Arasaka tower för att få tag på Kenneth. Detta, liksom alla andra offensiva handlingar gentemot företaget Arasaka, leder till karaktärernas för tidiga frånfälle!

Riktigt smart spelande kan dock ge ytterligare information:

* Om spelarna snokar vidare hos festfixarna John och Barry INC (Redan första gången deras namn dyker upp bör spelarna få klart för sig att det rör sig om ett företag och inte bara två privatpersoner.) via nätet eller genom inbrott, så hittar de inga biljetter eller något, däremot så hittar de en komplett lista på alla inbjudna. På denna lista finns ett antal golfproffs varav ett från CAYMAN. Eftersom spelarna en gång räddat den lilla ön Cayman från ett vulkanutbrott så kan dom kanske få hjälp hos honom...

Själva inbrottet, fysiskt eller via nätet möter inget motstånd då både larmen och bevakningsprogrammen är så lätta att spelarna inter behöver slå för det.

* Om Miranda, trots att hon vet att hon inte har så mycket information rörande säkerhet att hämta, nettar sig in på NCCA finns det ändå en hel del intressant att läsa under rubriken festförberedelser:

I. Flygplatsens personal har till uppgift att bevaka anslutningarna till flygplatsen/festen. Festens inre bevakning står diverse livvakter för. (DVS. är man väl inne på flygplatsen legitimt så gäller det bara att trixa sig förbi livvakterna.)

II. Festen hålls i den delen av terminalen som fortfarande är under konstruktion. Den enda delen av terminalen som ännu tagits i bruk är den hypermoderna handikappanpassade väntsalen som ligger i anslutning till festsalen. Detta beräknas, enligt ett internt memo, inte bli något problem eftersom flygplatsen har få resande med grava handikapp och att dessa inte är i stånd att ställa till några problem ändå...

ATT "KÖPA UT" INFÖR FESTEN !!

När det går upp för spelarna vad som väntas av dem och när de nu sitter inne med en del information som antyder hur tufft det kan bli så kanske några spelgrupper vill förbättra eller ändra sin arsenal och kanske även införskaffa specialutrustning.

Med 100 000 Krediter på fickan (hälften av betalningen för uppdraget) och Armaheygurts alla kontakter är det inga problem. Det är bara att lyfta telefonen.

När spelarna, via Armaheygurt satt sig i kontakt med en vapenhandlare och bestämt ett möte (var som helst, det spelar ingen roll för honom) kan spelledaren informera spelarna (i första hand Armaheygurt) om vad han känner till om den här grabben.

Ryktet säger att han är 100 % professionell och 110 % iskall. Vissa hävdar att han sålde vapen till båda sidor i den sista centralamerikanska konflikten och att han kom undan med det! De sista åren har han dock trappat ner sin verksamhet och kränger nu mest för att roa sig själv. Ingen har lurat honom och överlevt.

När Keith Herman, vapenhandlaren heter så, väl dyker upp på mötesplatsen agerar han inte som någon annan leverantör de sett. Han är klädd i den sotens lediga kläder som som kostar en förmögenhet att uppnå, han bär vanliga runda glasögon för att se bättre och han tycks komma ensam. Han hälsar med ett avspänt leende på de manliga spelare som är där och kysser Miranda på handen samtidigt som han komplimerar hennes skönhet med ett citat ur den klassiska litteraturen om hon är där. Efter detta, och efter han har slått sig ner (om det går) förklarar han på ett självklart sätt sin köpmannafilosofi. "Jag levererar förstklassiga varor med garanti till skäliga priser. Om något jag säljer skulle visa sig vara defekt ersätts köparen med en högre summa än den erlagda. Summan bealas ut till anhöriga om defekten har lett till köparens död. Finns det inga anhöriga eller om köparen motsätter sig att pengar går till dessa vid hans/hennes eventuella död så doneras summan till en fond för brottsoffer. I utbyte mot detta får jag betalt med den summa jag krävt vid den tidpunkt jag bestämt och på det sätt jag finner lämpligt. Om inte dessa krav uppfylls dör köparen. Om jag skulle råka ut för en olycka under någon del av transaktionen så dör också köparen inom ett dygn."

Efter detta är Keith redo att tala affärer.

* Keith kan skaffa fram vad som helst, (En bepansrad krigselefant, no problem, ska den vara röd eller grön?) men den korta tidsfristen gör att han bara har möjlighet att skaffa fram de vapen som finns i regelbokens vapenlista och den utrustning som finns på Gear List. Hans priser är något över det normala på grund av hans höga kvalitetskrav.

När spelarnas beställning är klar reser sig Keith om med ytterligare charmerande artighetsfraser försvinner han för att fixa leveransen. Leveransen sker på samma avslappnade sätt som det första mötet. Keith demonstrerar om spelarna har några frågor osv. Betalningen vill den behåglige mannen ha med en gång. "Välunderättade källor" har gett honom anledning att tro att spelarna annars kanske inte skulle finnas kvar för att sköta den delen av transaktionen.

Om spelarna (mot förmodan) skulle döda den vapenlösa Keith så kommer betalningen i slutet av äventyret. När spelarna återvänder från Orbit efter lyckat uppdrag eller när spelarna blir utkörda från festen eller hur äventyret nu slutar för spelarna så blir ändå den sista händelsen den när de blir nermanglade från en förbiflygande AV4.

FÖRFESTEN !!!

Med ledning av den information spelarna förhoppningsvis har samlat på sig vid det här laget så tror vi att de kommer att inse att alla försök att "storma" sig in på festen med våld för att döda Kenneth kommer att misslyckas. Likaledes har de nog fattat att det inte går att bluffa sig in, de skulle bara bli ivägkörda (och vid upprepade försök inburade utan nåd). Har de inte fattat detta får de väl ta konsekvenserna döden eller fängelse.

I stället så kommer de att försöka någon av följande varianter:

FÖRFALSKNINGSVARIANTEN !

* Spelare som inser att de måste in på festen och att det inte går att sno någon annans biljett kommer att, med ledning av sin egen historia - The Legend So Far - där de faktiskt använder en förfalskare, välja samma utväg. Förfalskaren heter Enzo Mori och eftersom han är en vän till Armaheygurt utgår vi ifrån att spelarna inte försöker döda honom det första de gör...

Enzo Mori bor i en hyreslägenhet på 22 gatan, i närheten av brandstationen. När man, genom att uppge sitt namn, kommit förbi portlåset väntar en vandring upp till fjärde våningen genom urtypen för ett slitet trapphus. Skräp, klotter (Krämer was here) och obehagliga lukter. Väl utanför Enzos dörr blir man tillsagd att ställa upp sig i en välordnad klunga medans han kollar att alla är OK. Efter detta följer den långa väntan när förfalskaren kopplar bort alla lås och först då släpps spelarna in.

Lägenheten (som är en trea) är överfylld med skräp och bråte. Överallt står avancerad fotoutrustning blandat med halvätna vårrullar och lasagne. Mekaniska grunkor, elektroniska grunkor, biologiska grunkor och datorer. Kort sagt, lägenheten är ett paradiset för Smith.

Enzo själv ser inte direkt ut som urtypen för en mästeförfalskare. Med sina 1.97 i längd och sina 112 Kg. är han en bamsig figur. Lägg till det en kalrakad skalle och ett par stålblå ögon + ett par dasslock till händer (som inte alls ser ut att lämpa sig för mikroelektronik) så har ni en perfekt bild av Mori.

Enzo är en trevlig typ. Han hälsar glatt på alla och anmärker om de har skaffat sig ny utrustning eller cybernetik. (Typ: Tjenare Xavier! Snygg bössa du har skaffat dig för att inte tala om din chromade arm, mycket klädsamt.)

När spelarna framställer sin önskan så ställer han efter en mycket kort tvekan upp. Han har enligt egen utsago skaffat sig liknande biljetter i studiesyfte och tror sig ha en mycket god chans att producera godtagbara kopior. Priset blir 1000 Eurobucks stycket på grund av den korta tiden och den avancerade tekniken som används. Förfalskningarna tar tio timmar (DVS. gott om tid för spelare som är ute i god tid).

När spelarna hämtar sina biljetter (samma checkprocedur om de har gått ut under tiden) är Enzo inte riktigt lika säker på sig själv längre. Förfalskningarna "verkar" ha blivit bra men det var svårare än han trott. Men "det skall nog gå bra"...

Om spelarna trots Enzos lilla tvekan fortsätter som planerat och går till festen väntar mer nervdaller.

När spelarna, uppklädda eller inte, (I och med att det är en maskerad kan de ju komma som de är) anländer till den hamnterminal som festfolket utgår ifrån är det redan fullt ös. Alla sorters media är där, fotoblixhtar lyser upp natten och journalisterna svärmar med sina närgånga kameramän. Limousiner och svävare far i skytteltrafik för att leverera alla kändisar på ett ståndsmässigt sätt och på de intelligande gatorna

trängs folk för att få syn på sin favoritsuperstjärna. Polis och beväpnade privatvakter svärmar överallt och slår skoningslöst till på allt som verkar störande.

Redan i kön till biljettchecken serveras förstklassig champagne av livreklädda kypare och stämningen i den långa linjen av kändisar är på topp. För spelarna finns det dock vissa orosmoment...

När de befinner sig mitt i kön ökar larmet framifrån. Snart får de syn på en man som brutalt släpas ifrån kön, en man vars biljett varit falsk. Viskringarna i kön stiger till en oerhörd (HAHA) nivå.

När spelarna slutligen når fram till biljettchecken bör de vara rätt nervösa. En festklädd tjänsteman, omgiven av hårdföra ASG's, tar imot deras biljetter och...efter ett visst strul hälsas de välkomna och leds obord på svävaren som går till deras livs fest...och kanske Kenneths!

* Förfalskningsvarianten är en billig och enkel variant att komma in på festen men den bygger som ni förstår på kalla nerver. Hela syftet är att skrämma och stressa spelarna att begå misstag. Endast de sannt kyliga lyckas.

* Spelare som bråkar om priset kan förhandla ner det till 850 Eurobucks per biljett, men om de blir otrevliga mot den känsliga Enzo så står priset fast.

* Om spelarna blir oroliga av Enzos lilla tvekan när han är klar och börjar fråga honom om han VERKLIGEN är säker osv. blir inte lättade av hans svar. Vid sådana här frågor blir Enzo nämligen säker på ett lite ihåligt sätt. "JO men de är okej, de är de. Det var bara jag som blev perfektionistaktig på ett sånt sätt som vi förfalskare blir, biljetterna duger gott, det lovar jag..." Mycket övertygande...

* När spelarna sedan står i kön kan de backa ur när som helst, det är bara att lämna ledet och gå. Ingen kommer att reagera om de gör det, mer än att folk tycker att det är idiotiskt att sumpa en så goo fest.

* När det väl är deras tur så börjar nervpressen. Först och främst så granskas de länge och väl av tjänstemannen och vakterna. Sedan verkar biljetterna inte fungera till en början, tjänstemannen får köra de genom scannern mer än en gång. Först då välkommas de till festen. Om de under någon del av denna process ballar ur och drar vapen eller på något annat sätt blir aggressiva så slutar äventyret här. Låt det bli en maffig Shoot Out med mycket bly i luften. Megastjärnor som faller, genomborrade av en mängd kulor, champagneglas som krossas och blod som sprutar. Lägg gärna in någon kommentar om champagnen Svarta änkan...

* Om Jalgaano under någon fas, från det att de fått biljetterna, ser in i framtiden för att kolla så känner han antingen att det känns bra, (angående biljetterna) eller att det antagligen kommer att GÅ bra. (Angående insläppet.)

GOLFSPELARVARIANTEN !!!

* Spelare som inser att de måste in på festen utan våld men som inte tänkt på förfalskaren utan i stället kollat festfixarna John och Barry INC kan i stället välja golfspelarvarianten.

Som tidigare nämnt så står det Caymanianske golfproffset Efrain Caans namn på inbjudningslistan tillsammans med fyra andra golfspelare. Detta beror på att den stora golfturneringen Night City Night Golf Open (NCNGO) går av stapeln i dagarna.

Om spelarna ringer, eller genast söker upp, Caan kommer de att få en

mycket positiv överraskning. Efrain bor nämligen i en bungalow på Omborobatus sluttning (när han någon gång är hemma) och har en privat niohåls golfbana i dalen. Detta innebär att han inte bara känner till spelarna, han är även mycket tacksam för att de räddat hans hus och golfbana.

Efrain Caan är en mycket färgstark person som spelarna snart märker. Enbart 1.67 är han inte världens längsta golfspelare och inte den tjockaste heller, han väger enbart 55 Kg. Dessa fysiska mått är ändå inget man tänker på när man ser honom eftersom det är så mycket annat som drar åt sig ögonen. Det sprakande röda håret till exempel, eller de överdrivet golfaktiga kläderna. (Grönrödgulrutiga pösiga golfbyxor och en märkesförsedd cardigan, spikskor och basker - och detta är ändå hans fritidskläder!!) Detta lustiga utseende kombinerar han med ett över-
svallande trevligt beteende och en outsinlig energi.

Det faktum att Caan också för närvarande räknas som världens bästa golfspelare gör ju också sitt för att göra honom intressant som festbesökare...

När Efrain får höra spelarnas problem blir han överlycklig över att kunna hjälpa till. En så enkel sak som att fixa in spelarna på festen gör han i ett nafs. Med ett par snabba telefonsamtal till sina golfande kollegor får han dem att, med löften om diverse gentjänster, dumpa sina respektive sällskap för att i stället ta med sig "några coola rasta-polare" som gärna vill in på festen.

På detta synnerligen bekväma sätt fixar sig allting. När festen nalkas dagen efter (eller samma dag om de var sent ute) står fem internationellt berömda golfproffs med sina respektive rastaflätade sällskap klara att slå runt rejält.

De fyra andra golfspelarna är i tur och ordning (efter rankinglistan) Fin Yeng, ett välklätt premiärlejon från Japan med tillhörande dialekt. Tom Stål, en svensk, blond, blåögd viking med Oscar Jacobson kostym. Sean Peg, en rödhårig, osmakligt klädd men väldigt trevlig skotte. Tex Boon, en ofattbart rik oljemiljonärsson med breweed accent. Alla fyra (fem med Efrain) golfspelare är mycket trevliga/artiga mot spelarna och deras goda festhumör verkar vara svårt att dämpa. Biljettchecken går som en dans (bortsett från en del konstiga blickar) och snart sitter spelarna på vävaren på väg mot festen.

* Golfspelarvarianten är absolut den simplaste metoden att ta sig in på festen. Inga kostnader, ingen nervositet och inget strul. Dock är detta den mest "långsökt" varianten. Spelarna måste först komma på tanken att genomsöka (i nätet eller för hand) John och Barry INC och sen sätta Efrain Caans namn, yrke och hemadress (som givetvis läses tydligt men ändå i samband med en massa andra fiktiva kändisnamn) i samband med "förra" äventyret.

* Oberoende när spelarna tar kontakt med Efrain Caan eller på vilket sätt de gör det så ställer han genast upp när han får höra vilka de är. Har de ringt honom går han genast med på ett möte var som helst och har det sökt upp honom på hotellet så vill han genast tala business.

* Golfproffsen är, som nämnt, enbart trevliga...till en viss gräns. Skulle det, mot förmodan, uppstå bråk mellan spelarna och golfarna så hoppar golfarna helt sonika av och spelarna får ta sig in på annat vis.

* Använd festbeskrivningarna runt terminalen som står i förfalskarvarianten.

* Våld vid terminalen leder till Shoot Out som vanligt.

* Jalgaane ser enbart ljusa syner om han scannar framtiden för denna variant.

RULLSTOLSVARIANTEN!

* Spelare som inser att de måste in på festen utan att bruka våld, som inte kommer på varken förfalskar eller golfspelarvarianten, utan i stället snokat lite extra i flygplatssystemet, kan använda sig av rullstolsvarianten.

Spelare som snabbt fattar att detta är ett smidigt sätt att ta sig runt biljettjafset ställs snart inför andra problem, hur komma in i handikappterminalen tex? Vad kan vara lättare?

Spelarna bokar helt sonika plats på ett flyg som går samma kväll som festen. Antagligen på en kort inrikesflygning så att de slipper betala så mycket. (Riktigt snikna spelare tar chansen att låta Miranda netta sig in i flygplatsdatorn och boka i förväg betalda biljetter...) Under bokningen så påpekar dom, som de goda resenärer de är, att alla fem är gravt handikappade och rullstolsbundna vilket resulterar i att den serviceinriktade ordermotagaren försäkrar att de inte är nååågra som helst problem då flygplatsen har en fullt handikappanpassad terminal. Voila!

Efter de att spelarna skaffat sig rullstolar, via specialbutik, fixer eller plundring av ålderdomshem/sjukhus (I Jalgaanos fall behövs nog en permobil då hans händer inte lämpar sig för rullstolsrally.) bär färden av till flygplatsen via specialtaxi och svävare.

Alla människor spelarna kommer i kontakt med så länge de sitter i rullstol behandlar dem överdrivet hövligt och flackar med blicken. (Förutsatt att spelarna givetvis täkt över sin arsenal med diverse faltar)

Väl ute på flygplatsen möts de av en mycket välformad flygpatsvärdinna med det senaste filmstjärneutseendet som på ett proffscharmigt sätt kollar upp om det är något de behöver, (tex. någon att skjuta rullstolen etc.) och sedan i största möjliga utsträckning försöker tillgodose deras önskingar. (Jag vill ha stans tio snyggast kvinnor nakna i en säckpipeparad funkar inte...Jag vill ha tre professionella glädjeflickor att underhålla mig med medans jag väntar är därimot helt ok, till ett visst pris!) Samma värdinna leder också spelarna till den handikappanpassade terminalen där hon upplyser dem om att de kommer att bli hämtade i god tid innan flighten och att om de har några övriga önskemål så ska de vända sig till värdinnan i informationsdisken som, försäkrar hon, är utbildad sköterska och kan handökas med alla problem. Efter detta försvinner hon sedan ut ur äventyret.

Terminalen spelarna har dumpats i över ca. 40 * 75 meter stor och har en takhöjd som skulle tillfredsställt Atlas. Terminalen kommer att, när vingen är helt utbyggd, vara en VIP sal med all tänkbar lyx men tillsvidare har den förvandlas till en handikappvänlig terminal (med ramper, anpassade toaletter, bänkar osv.) Detta betyder dock inte att salen är "tråkig" på något sätt. Mycket av den stundande lyxen är redan installerad. I centrum av rummet står en ståtlig fontän vars vattenkaskader snuddar taket, väggarna är fyllda av mosaiker och marmor och växtligheten skapar en lummighet som skänker frid.

Redan när spelarna förs in i denna lyxsal uppmärksammar de ett annat par som redan är där. De två personerna, en rullstolsbunden och en "förare", verkar vara någon sorts ortodoxa präster då båda är insvepta i långa, tjocka, svarta slöjor. Mannen i rullstolen sitter med ansiktet nedåt och tycks sova och föraren sitter på en bänk bakom och ser stelt rakt fram dold av sitt ok.

Vid informationsdisken sitter mycket riktigt en flygplatsvärdinna i den standardiserade gulblå uniformen. Även hon verkar sova med huvudet mellan de korsade armarna på disken. Över huvud taget vilar en fridsam stämning över terminalen...eller spöklik.

Det enda som stör det extrema lugnet är svaga ljud från festlokalen bredvid där festen är i full gång.

Miranda, som antingen införskaffat en assaulthackerdräkt eller som sitter vid väggen nära ett uttag, (för sådana uttag finns självklart

som service åt de många höga direktörer som förväntas nyttja dessa lokaler) kastar sig in i nätet och hamnar genast vid flygplatsens "meny" där satellituppkoppling och dylikt erbjuds. Här bryter hon sig i stället rakt in i systemet i jakt på datorbanken som kontrollerar larm, lås och dylikt.

Det är nu som spelarna börjar upptäcka att saker inte står riktigt rätt till...

För det första så upptäcker Miranda att dataväggen hon tänker bryta ner redan är uppbruten och likaså den följande kodväggen. Någon är inne i nätet före henne...eller så är det en fälla. Samtidigt (detta bör vara ett par minuter efter det att de kommit in i lokalen med tanke på den tid det tar att koppla in sig i nätet) börjar Jalgaano (präst som han är) få en bestämd känsla av att de två andra personerna i lokalen inte alls är präster. De utstrålar inte den rätta andligheten som voodooprästen är väldigt känslig för. Om de nu kollar flygplatsbruden eller om de gjort det tidigare så upptäcker de att hon sover väääldigt djupt...drogad!

Förklaringen till allt detta är givetvis enkel, men det vet ju inte spelarna som säkert börjat bli nervösa.

De två "prästerna" är fd. superrockstjärnan (numera föredettingen) Zimmy Zidewinder och hans netrunnerpolare Lucifer. Zimmy, vars karriär är i snabbt dalande, har inte blivit bjuden på festen som han väntat sig och har därför kommit på samma ljusa ide som spelarna, med det undantaget att han var där lite tidigare. Lucifer är som bäst inne i nätet för att röja väg. För att få arbeta ostört och med minsta bruk av våld har de drogat värdinnan.

När spelarna börjar fatta att något är fel (oavsett om det är Miranda som varnar dem eller Jalgaano eller synen av den drogade kvinnan) så bevakas de samtidigt diskret av Zimmy som med hökblick följer alla deras rörelser. I det här läget kan spelet utvecklas i ett antal riktningar. Smidigast går det om Miranda hinner ikapp och slår sig ihop med Lucifer i nätet och att de sen i sin tur meddelar de andra eller att det går i motsatt riktning, att spelarna på ett fredligt sätt börjar kommunicera med Zimmy (som om spelarna avslöjar vad de sysslar med eller om spelarna avslöjar vad han sysslar med) som är villig att samarbeta, och att de sedan meddelar respektive hacker så att de kan slå sig ihop. Osmidigast går det om rädslan utlöser våldshandlingar (mao. Shoot Out) i väntterminalen eller om en revanschlysten Miranda börjar kriga i nätet, i vilket fall som helst så leder det ena till det andra.

Vid en eventuell Shoot Out så kan man bara hoppas att spelarna har skaffat sig ljuddämpare annars så dör ju alla när horder av ASG's börjar strömma till.

Oavsett hur mötet mellan de två "gängen" utlöper (DVS. om de antingen slår sig ihop eller om spelarna TYST dödar Zimmy och Lucifer) så ligger vägen öppen när (om) datakoderna knäcks.

Dörrarna kan då tyst och försiktigt öppnas och sen är det bara att smyga sig in på festen. Livvakterna där inne är för upptagna för att hinna se fem (eventuellt sju) personer som ljudlöst glider igenom en dörr i festsalens ena ända.

Spelarna befinner sig "plötsligt" på sitt livs fest.

* Förfalskarvarianten är en lite omständig men överlägset den mest komiska varianten att ta sig in och den bygger på spelarnas förmåga att samarbeta med andra eller att ta hand om problem på ett diskret sätt.

Det är också den variant som bjuder på mest variationer vars skeden nu ska uppspaltas...

* Billigaste flighten spelarna kan hitta är en kort inrikesflygning för 80 Eurobuck styck.

* Om Miranda istället netrunner och bokar så finns de uppgifterna

under rubriken Biljettbokningar på Netkartan över flygplatsen.

* Det är inga problem för spelarna att få tag i rullstolar. Även om de skulle stjäla dem så går det utan problem. Köper de dem är priset 100 Eurobuck styck.

* När spelarna sitter i sina rullstolar och väntar på sin taxi så låter man dem bli "trackaserade" och överfallna av ett drogat booster-gang. Dessa backar dock snabbt och skrämt undan när spelarna (krymp-lingarna...) häver undan filtarna och viftar med sin arsenal...

* När flygpatsvärdinnan frågar om spelarna har några önskemål som hon kan hjälpa till med kommer säkert någon oborstad jävel att göra sexuella anspelningar på henne, spåk dem då genom att hon genast anger sitt pris 5000 Eurobucks natten... Annars kan hon som sagt fixa det mesta, sprit, cigaretter, flickor eller vapen dock till höga priser.

* När spelarna kommer till handikappterminalen och värdinnan går så beskriver man det (enl. spelbeskrivningen) som fridfullt, inte på något sätt hotfullt.

* Det finns en hel radda sätt för spelarna att genast fatta att något är fel. Xalman kan "scanna" de två prästerna med sina sensorer och genast känna av vapen, cybernetik och dylikt, Någon av spelarna kan genast kolla till värdinnan och märka att hon är drogad. Gör de detta så beskriv som det är och låt de svettas. Gör de inte det så vänta som sagt tills Miranda har börjat netrunna innan Jalgaano börjar märka något.

* Miranda möter till en början inget motstånd i nätet. Alla hinder är borta. Beskriv som SL. krachade kodväggar och masakrerade anti-person program var hon än drar fram. Hon hinner inte ifatt Lucifer förrän aldeles vid sista kodväggen som givetvis är en värstingstark sådan. Lucifers ikon i nätet är just Lucifer (horn och dylikt) men när de båda netrunnarna får syn på varandra ändrar han genast sin ikon till en helgonlik gestalt med gloria och stigmatism. Lucifer är avvaktande, han anfaller inte om inte Miranda gör det, först då blir det netcombat.

* Meddela spelaren som spelar Jalgaano vad han känner om prästerna på ett papper. Beskriv det på ett voodooaktigt andligt sätt: "Deras andar är ine i lag med deras sinnen..." eller något sånt.

* Zimmy (valfri beskrivning om han skulle ta bort slöjorna) är också avvaktande. Han följer spelarna noggrant och gör sig beredd med vapen under tyget om de skulle närma sig. Vid alla sorts verbala kontakter med Zimmy (som svagt misstänker vad de andra har för sig) är han mycket trevlig och minsta antydning till festen, nätet eller att de har gemensamma mål leder genast till hans fulla samarbete. (De är ju trots allt fem och de endast två.) Drar spelarna vapen och hotar är han fortfarande avvaktande och vill tala om vad det är frågan om. Vid minsta tecken på att spelarna verkligen tänker använda sina vapen reagerar han dock lasersnabbt och öppnar eld med sina ljuddämpade vapen. Har spelarna inte ljuddämpare i det här läget så dör de alla i vilket fall när ASG trillar in i horder ett trettiotal sekunder senare...

* Om det blir netcombat och någon av dem dör eller blir alvarligt skadad syns det genast i terminalen. (Näsblod och dylikt - läs programbeskrivningen) Zimmys reaktion på detta (om det drabbar Lucifer) är fortfarande avvaktande. Han förstår nu vad som händer och är beredd att offra sin vän för att komma in på festen. Vem av netrunnarna som än får upp dörren så vill han ändå följa med, med vapen om så behövs.

* Om båda netrunnarna dör/mislyckas finns det ingen chans att komma in.

* Om Jalgaano använder sinn förmåga att se in i framtiden så är det väldigt dimmigt. Han får motstridiga intryck. Våldsam konflikt och total framgång blixtrar fram inför hans inre blick.

FESTEN !!

* På den stora, vilda och drogtyngda festen kan spelarna tänkas göra precis vilka dumheter som helst (Har ni märkt vilken negativ attityd jag har till spelarna, jag väntar mig hela tiden att de skall skjuta ihjäl alla. Detta beror på att vi hade med ett underbart skånskt gäng en gång vars devis var: "Jäag mäjarr") så först följer en allmän beskrivning av allt som händer och även en avdelning om vad spelarna får höra när de glider omkring och är sällskapliga, efter det försöker vi spalta upp alla tänkbara (och otänkbara) händelseförlopp.

Festen, som på kartbilden bara är schematiskt uppritad som ett stort rum för att man skall få en känsla av var den är i förhållande till handikappterminalen och resten av flygplatsen, består egentligen av flera rum och passager. Den stora festsalen, kök, serveringsgångar och slutligen passagen till Orbital Air Transports terminal. Spelarna, oavsett hur de tar sig in på festen, hamnar alla snart i den stora festsalen som bara kan beskrivas som kaotisk:

Ett nyller av människor, rika, vackra, berömda (ofta allt samtidigt), rör sig överallt i rummet. Doften av droger och konsumerad alkohol hänger tung och effekterna av det nyss nämnda syns tydligt. Dekoren är smaksamt lyxig och uppiggande musik strömmar överallt från dolda högtalare. Små ogenerade orgier förekommer här och där men ingen, med några få undantag, är så nykter att de blir upprörda. Undantagen är dels de corporates (höga sådana, de låga deltar i orgierna) som här och där står i små klungor och diskuterar börsnoteringar och dels de privata vakter vars jobb det är att hålla sig nyktra och se till sina uppdragsgivare.

Stämningen vi vill uppnå är just kaotisk, vild och ohämmad. Krydda med sjuk humor och servera spelarna i en stor gröt. Fantisera ogenerat ihop ett antal färgstarka kändisar med udda beteende för att skapa den stämning som behövs.

Vi kommer att beskriva ett antal dråpliga, avslöjande och/eller farliga situationer som inträffar men eftersom det är en vild fest så kan SL lätt skapa egna, dock inte av den magnituden att spelarna lockas in i händelser som gör att allt går åt helvete.

Men först följer det skvaller spelarna redan efter ett par minuter har snappat upp och som ligger till grund för kommande "malörer".

25 kändisar ska verkligen få följa med upp i orbit för att få vara med om invigningen. Riktigt vilka blir en överraskning som endast skeppsdatorn kan avslöja. På resan medföljer också ett antal kypare, servitörer och servitriser + ett okänt antal besättningsmän. Kenneth Arasaka, som inte syns till någonstans på festen, kommer personligen att klippa av den kosmiska strängen i orbit och ryktet ger också gällande att han sen ska stanna "där uppe" ett par dagar för att övervaka de första faserna i konstruktionen. Kenneth väntas inte dyka upp förrän ombord på rymdskytteln och det viskas om en effektfull entre.

När vidden av denna information går upp för spelarna inser dom att dom 1. måste klura ut ett sätt att komma ombord och 2. att de har ett par timmar att slå ihjäl innan blast-off.

Det är dessa två timmar som vi fyller med "lustiga" händelser beskrivna här nedan.

Stacy Strip (Ni vet hon med supermega hiten "Rubber bands and whips, naked skin and rolling hips...") är ju som bekant på festen (som på alla fester). Problemet i det här fallet är bara det att Tina Tanga också är det. Tina Tanga har nämligen seglat upp som en alvarlig konkurrent till Stacy inom sång och avklädningsbranschen och det är allmänt känt att de är bittra rivaler. Mycket riktigt dröjer det inte länge efter det att spelarna anlant innan de två "sångerskorna" hamnar i en

högljudd diskussion, en diskussion som slutar i våldsamt handgemäng. Detta tilldrar sig en hel del uppmärksamhet då det är en riktig Bitch-fight, mycket klösningar, luggningar och sönderrivna kläder. Det är särskilt de sönderrivna kläderna som tilldrar sig uppmärksamhet. Om ingen går imellan avbryts dock slagsmålet när flickorna anser att de fått tillräckligt mycket publicitet.

* Om någon av de manliga spelarna skulle försöka gå imellan de två stridande "kattorna" (högst tveksamt) så leder bara det till några egna klösmärken och mycket oönskad uppmärksamhet. Varken Stacy eller Tina uppskattar att någon "man" försöker komma här och komma.

Innom en halvtimme efter strippornas kamp är Stacy igång igen. Denna gången har hon fått ögonen på...Smith! Stacy fick ju i sitt nerdrogade tillstånd syn på Smith inne på Metropolitan Museum under fetisch stölden och det verkar vara detta minne (om än något suddigt) som spökar. Stacy glider helt sonika fram och "stöter" på Smith för att försöka klura ut var de träffats tidigare, och i vilket läge - horisontalt eller vertikalt. Denna framstöt skapar givetvis intresse. Teleobjektiven vässas och kamrorna surrar. (Särskilt CCCBM Television, som har blivit en riktig slaskkanal sedan det sista företagskriget, är väldigt när-gåga.) För Smith gäller det att sköta sina kort rätt för att inte hamna i en massa problem.

* Stacy accepterar en snabb dumpning, dvs. om Smith på ett tydligt men diskret sätt visar att han inte är intresserad. Blir det offentligt blir det dock en prestigesak. Alla avsnoppningar av det överdrivna slaget, som surrande kamror lätt uppfattar, resulterar i att Smith skaffat sig en ny fiende, en fiende som ägnar resten av festen att göra livet surt för honom. (Mutade servitörer "råkar" spilla den heta punchen på honom, Night Citys värsta superbög (Modeoraklet Christian Bjorkstedt) tipsas om att den tjusige Smith har samma läggning osv.) Ett annat sätt att slinka undan situationen är att mumla något om affärer eller dylikt och snabbt växla telefonnummer, adresser, anatomiska mått eller annan valfri information och därefter återgå till sitt. Enklart osmart approach är att lägga in över-ragg-växeln. Stacy är en hämningslös kvinna som inte backar för något. Om spelaren använder denna metod så kommer han att inom tio minuter vara på väg till Stacys bil för vidare färd till hennes privata lägenhet och endast mildt våld kan rädda tillbaks honom till festen. (Typ att trycka ner henne i svävaren med orden "Jag ska bara fixa en sak först") Ennsista metod är ju givetvis att inte undfly sitt öde utan att Smith dumpar de övriga och försvinner ut ur äventyret med Stacy. Detta vore dock mycket dåligt rollspel med tanke på Smiths karaktär.

Night City Nukers fruktade kvarterback Barry Bazooka, med 250 pass-yards per match i genomsnitt(!!) är, som nämnt också på festen. En saftig biff på 1.90 som ändå har så mycket hjärna att han ensam dribblat bort de flesta amerikanska fotbollslagen. Barry dricker en hel del under festen och efter en timme eller så börjar han underhålla några golf-spelande vänner med spännande ögonblick ur sin karriär. Snart fylls luftrummet i festlokalen av allehanda projektiler i takt med att Barry hetsar upp sig. En av dessa projektiler träffar Armaheygurt...i huvudet! Det är antagligen ingen soppskål som kommer flygande, snarare en kudde eller något liknande, men den träffar ändå med sådan kraft att dvärgen slås omkull. (Mycket på grund av överraskningen kan man tänka.) Träffen följs genast av det smått hysteriskt upphetsade TOUCHDOOOWN!!!!

* I princip vilken reaktion som helst är accepterad i det här läget. Även om Armaheygurt skulle snurra runt med sin Malorian Arms i högsta hugg så skulle ingen reagera nämnvärt. (Mer än att hålla tillbaka gap-flabbet...lite.) Det är helt OK för dvärgen att hoppa på och försöka

nita Barry. (Komisk syn för övrig, 1.24 mot 1.90) Barry kommer dock bara att försvara sig och hålla dvärgen ifrån sig, och han är tillräktligt stark för att lyckas. Oavsett hur ilsk Armaheygurt blir så kommer Barry att vara full av ånger och kommer att försöka gottgöra den lilla malören på alla sätt. Om spelarna kom tillsammans med golfspelarna så kommer de också att försöka "medla" fred och släta över det som hänt.

Den enda reaktion som inte är tillåten är om Armaheygurt skulle använda sitt/sina vapen. Då blir han nedskjuten av de ASG's som finns på festen och om de andra spelarna då kastar sig in i striden så slutar hela scenariot i en Friday Night Fire Fight. Spelarna dör, mängder med vakter dör, kändisar faller som flugor och hundra liter bål sköljs ut över ett blodfärgat golv...

Kenji Arasaka och hans asiatiskt undersköna dotter Yimo är naturligtvis festens centralgestalter. De stora industrimagnaterna på festen fjäskar högvis för Kenji vars makt överstiger många av historiens härskare. Men det finns personer som inte räds Arasakas stora inflytande, en av dem är Jehremiha Colt. Som det oberoende mediabolaget CKTV's absoluta stjärnreporter vågar han ta stora risker, en av dessa risker tar han på festen. Den vessellike Jehremiha (Normallängd, smal men vältränad, moderiktig frisyra och elegant men ledig klädsel) glider imellan alla direktörer som står och trängs med kamran i högsta hugg och konfronterar sedan Kenji, i direktsändning världen över, med frågan "om det stämmer som elaka rykten gör gällande att Arasakas stolthet och symbol, tavlan nattvakten blev stulen mitt framför näsan på alla specialutbilde vakter på Metropolitan och att tavlan som hänger i Arasaka tower's foaje bara är en skicklig förfälskning för att dölja detta pinsamma faktum???"

Herr Kenji Tsatsumo Arasaka, känd för sin iskyla, tycks för en millisekund vara på väg att få ett utbrott men återgår sedan genast till sitt vanliga kontrollerade jag, och med en lätt viftning i riktning mot sin privata livvakt (4 man) avfärdar han hela händelsen med orden: "Var vänlig att eskortera mytomanen till utgången, och om han så önskar, skriv ut en check så att han har råd att kosta på sig en riktig journalistutbildning." Sedan fortsätter han sin spirituella diskussion med sin dotter och chefen för Orbital Air medan livvakten föser ut herr Colt.

* Spelare som vill tjäna en extra hacka kan diskret ta kontakt med Jehremiha vid utgången och tipsa han om vad de vet. Jehremiha kan direkt lova dem 25000 Eurobucks (!!) om de kan bevisa sin utsago, (och de kan dom ju) och han kan samtidigt lova dem fullständig anonymitet. Jehremiha, som här anar årets scoop, vill ha till stånd ett möte så snabbt som möjligt men han går med på vilken dag spelarna än säger. Sedan är den saken utagerad och följdaktligen ointressant för spelet men man kan tänka att spelarna känner sig rätt nöjda...

Nästa episod, som ur spelarnas synvinkel är den mest intressanta och möjligtvis givande, berör också den asiatiske gentlemannen Arasaka. Denna gången är det Xalman som blir inblandad. Med sin ständiga vakksamhet (för sin syster och sina vänners skull) och sin hökliska perception lägger han märke till en sak. Ut från en av serveringsgångarna kommer en kypare av asiatisk härkomst. Han är ungefär 1.70 lång, smal och smidig och med en grace man inte ofta ser hos män. Eftersom flera av kyparna och servitörerna är från västern (det här är USA, tänk på det) borde inte detta dra till sig Xalmans uppmärksamhet mer än annat, men det gör det och han kan till en början inte komma på varför. Men efter att ha ransakat sitt minne en kort stund finner han svaret. Han reagerar inte på mannens utseende, han är säker på att han aldrig sett honom förr, men han känner igen mannens rörelser. Under tiden Xalman tänker glider kyparen från gäst till gäst, serverandes drinkar, i riktning

mot Arasaka och hans lilla sällskap. Ungefär samtidigt som asiaten börjar servera Kenjis vänner inser Xalman kopplingen. Han har sett mannen en gång tidigare, för en kort stund, när mannen flydde över Metropolitans tak tillsammans med sina två kumpaner efter att snott Kenji Arasakas berömda nattvarden. När slanten slutligen trillar ner för Xalman så serverar precis ninjan Kenji ett glas...

* I det här läget har Xalman, som givetvis måste inse att ninjan är en av Kenjis "fiender", mer eller mindre bara två sätt att reagera. Att varna Kenji, genom att ropa "drick inte", "STOP", "fiende" eller i princip vad som helst som får folk (inklusive Kenji) att stanna upp, eller att inte varna Kenji utan att avvakta och se vad som händer. Om Xalman varnar Arasaka så sker saker väldigt fort. Kenji släpper sitt glas i samma sekund som två av livvakterna (biffiga atlettyper) slänger sig framför honom och de två andra livvakterna drar vapen. Asiaten "försvinner" i samma ögonblick genom att aktivera sin Mimetic Carbon kypar dräkt och lägger sen benen på ryggen. (För de som inte hört talas om Mimetic Carbon eller för den delen inte har läst Gibson, hemska tanke, så ger dräkten och materialet en sorts kameleont effekt liknande den i Predator filmerna.) Livvakterna, som är utrustade med thermographic sensors, skjuter ändå ner honom i flykten. Om Xalman, som också har thermographic vill delta i skjutandet så är det helt OK. När den hysteriska stämningen har lagt sig och alla fstdeltagare står tyst och ser på deaktiverar livvakterna ninjans dräkt och finner att han är död. Inte på grund av några dödande skott utan på grund av någon sorts injektion han måste ha tagit. När saker har lugnat ner sig (lite mer) så förs Xalman (och de andra spelarna eftersom det är mycket möjligt att de deltagit i "fyrverkeriet") åt sidan där en Kenji Tsatsumo Arasaka, som inte visar några spår av oro över händelsen, tackar Xalman (/dem) personligen och undrar "om de inte kan tänka sig en liten tripp i Orbit och en obetydlig monetär gåva som tack för hjälpen". Spelarna går givetvis med på detta och Arasaka börjar vant överföra pengar, via portabel fickdator, till valfritt konto. Summan uppgår till svindlande 100 000 Eurobucks. Efter ytterligare lite artighetssnack och ännu ett varmt tack ursäktar sig Arasaka med att han nu måste annordna deras lilla flygresor och han hoppas att de får chans att tala vidare i Orbit. Detta är det överlägset smidigaste sätt att få följa med upp i Orbit, i nästa kapitel följer de knepigare.

Den andra varianten, att Xalman inte varnar Arasaka, är betydligt kortare. Arasaka tar sin drink, dricker den, och kyparen återvänder till köket. Om Xalman försöker skugga honom tappar han genast bort honom. Han verkar plötsligt ha gått upp i rök. Senare under festen, strax innan uppskjutningen, ursäktar sig Kenji från festen eftersom han mår lite dåligt. Om spelarna överlever och kommer ner från Orbit får de höra att Kenji Arasaka dött under natten av "naturliga skäl."

Der finns en tredje variant också när jag tänker på det, en olycklig sådan. Xalman ser vad som händer och drar vapen för att hindra det, olyckligtvis för honom står ju kyparen precis bredvid Arasaka och livvakterna misstolkar situationen. Lasersnabba som de är skjuter de ner Xalman i stället, och om de andra då blandar sig i striden blir det Friday Night Fire Fight...igen.(suck)

Sen är det ytterligare ett par kort kort korta kommentarer om den stora festen.

* Vid ett par*(typ 2-3) kan SL. berätta att både Xalman och Armaheygurt känner sig iaktagna av en av de många säkerhetsvakterna. Mannen i fråga är av medellängd och kraftigt bygd, han är i likhet med de andra vakterna klädd i stram men smakfull kostym som han knäppt ända upp i halsen (hög krage). Han rör sig lite stelare än de andra (och då är de ändå jävligt sträma) och när nån av spelarna vid ett tillfälle

(men bara ett för han håller sig avsiktligt på avstånd) kommer honom rätt nära märker de att han använder smaklöst mycket parfym. Varken Xalman eller Xavier känner igen honom även om de rannsakar sina minnen. (Förklaringen till denna mystiske vakt kommer sedan.)

* Miranda är under hela festen livligt uppvaktad på grund av sitt slående utseende.

* Vid ett tillfälle under festen står spelarna i centrum, det är när DJ'n lägger på en gammal Marley disc för deras skull.

* Jalgaano förblir ostörd under hela festen. Han har ju inget inbjudande utseende direkt.

* Om Jalgaano använder sin fjärrsyn för att se hur festen avlöper för deras del så är det bara suddigt. Skyll på att det är för många otrogna i närheten.

Om han använder sin förmåga för att kolla enskilda händelser eller personer (typ den skumme vakten) och hur de påverkar dem i framtiden så får SL. använda urskiljning till att bädda in någon liten ledtråd (om de har någon att ge) i en massa andligt svammel.

* Spelarna behöver ALDRIG oroa sig för att väcka onödig och farlig (ur uppdragets synvinkel) uppmärksamhet. En massa folk är beväpnade då detta är både chickt och smart och i övrigt finns det så många underliga posers och skådespelare så spelarna framstår som bleka i jämförelsen.

* Snabbast utsländ från festen blir den lilla läderkorsettsmodellen Elinoor när hon däckar i bålen.....

* Det allra allra sista som händer innan "de utvalda" slussas iväg till Orbital Air Transport är att en man som visar sig vara föredettingen Jimmy Zidewinder sliter av sig sin maskering och tar skivbolagsdirektören för Nosy records som gislan. Han håller en Gloch 30 mot direktörens huvud och hotar att skjuta om direktören inte lovar att ge ut hans samlingsbox...

Efter en kort tvekan replikerar Nosy direktören "SKJUT" varvid den förtvivlade gamle rockaren slänger sig i bukten.

Denna variant gäller givetvis inte för gäng som redan dödat och gömt undan Jimmy i någon skrub.

TO REACH ORBIT OR(BIT) NOT TO REACH ORBIT ?

Spelarna har nu fått reda på av Kenneth (och med honom Malvoliech) inte dyker upp förrän i Orbit och följaktligen måste de nu flyga högre än någon rastafarier har gjort förut. (Och då kan man nog lungt anta att några av dem svävat rätt högt innan detta.) Av skäl som bara SL och spelarna kommer att veta när det hänt så har inte Xalman varnat herr Arasaka och på så vis ordnat en fribiljett och spelarna måste nu finna en väg att komma ombord på schytteln.

SL kan nu, med ett visst sadistiskt nöje, meddela spelarna att deras kunskaper om rymdschyttlar sträcker sig så långt så att de inser att det inte går att gömma sig ombord på en (om man inte vill frysa ihjäl på vägen upp). De måste följaktligen ta någon annans plats i den isolerade passagerarkammaren (eller vad fan man ska kalla den, så jävla mycket vet jag inte om rymdfart år 2020) och eftersom kändisarna är speciellt utvalda går det inte att byta med dem, sålunda gäller det att byta plats med någon av personalen ombord.

All information om vilka som ska få åka med är ju, som nämt, hemlig men skvallret på festen viskade ju om att informationen fanns på farkosten. Alltså får Miranda netrunna för att ta reda på det.

* Kartan över nätet finns längst bak i äventyret. Det bör inte bli några större problem för Miranda då det inte är så många jävulska program att bekämpa. Sysopen Hermes är INTE i nätet förrän efter Blast Off. Informationen ligger under rubriken Travel log/passengers.

När de väl har tillskansat sig informationen och sitter med listan i hand visar den sig innehålla 15 namn. Purser, stewardesses osv. Påpeka för spelarna att ett av namnen - headpursers (högsta hönset för serveringspersonalen) - är typiskt Haitiskt. Mannen heter Gereno Froide och Froide är ett släktnamn med anor på Haiti. Till namnen finns scannade bilder och det visar sig att de känner igen de flesta från festens serveringspersonal, däribland Froide. Om spelarna vill ha tag på Froide, för att tala med honom, hota honom, anspela på hans patriotiska känslor eller bara slå honom i skallen, så behöver de inte oroa sig för hur de ska ta sig in i köket osedda. En strid ström av kändistyper springer nämligen redan in och ut ur köket i jakt på diverse personliga maträttsfavoriter (och driver personalen till vansinne i processen). När spelarna/spelaren kommer in i köket får de genast syn på Gereno Froide som står och dirigerar sina servitörer. Han har ett typiskt västindiskt utseende, quatronblod, svart mustach, högt hårfäste och han är klädd i skräddarsydd smoking. Han går lite småmotvilligt med på att tala med spelarna då han har mycket att göra.

* Gereno har ett mycket överlägset beteende och han tar bestämt avstånd från alla förslag spelarna kan komma med. (Typ: "byt ut fem personer ur personalen på rymdfärgan mot oss" eller "titta bort när vi dunkar fem av dem så att vi kan ta deras platser") Mutor och hotelser om fysiskt våld (det är Xalman bra på) har ingen effekt på honom. Det enda som funkar på den här grabben är att Jalgaano "talar förstånd med honom" dvs. att Jalgaano skrämmar honom med voodooomagi. Det räcker med att Jalgaano klargör vem han är för att Gereno ska blekna. Följer han dessutom upp detta med hot om att nedkalla guedes (kyrkogårdsandar) på honom eller mummlar något om Gerenos döde faders ben eller vad som helst i den hemska vooostilen så går Gereno med på vad som helst. (Till och med att blanda vitlök i Poulettesåsen!!!)

Om spelarna lyckats hota Gereno så håller han vad han lovat (av fruktan) och underkänner fem personer ur Orbitpersonalen på grund av dålig hygien, slafsigt klädsel eller vad helst han kan komma på. Dessa fem

ersätts av de betyddligt pråprare rastamonstren till spelare. En halvtimme innan kändisarnas procession vandrar spelarna följdaktligen ut till Orbital Airs plattform tillsammans med övrig personal och bordar schytteln.

Naturligtvis, enligt Murphys lag om alltings jävlighet, kommer det nu att finnas en klick spelare som inte inser, eller inte vill inse, att det går att tala med folk. Dessa spelare är inte nöjda förrän de fått bruka våld för att lösa en situation. Var lugn SL, vi har tänkt på dem också.

När dessa spelare inser, eventuellt via diverse diskreta hints från SL, att det verkligen inte går att smyga sig ombord eller byta plats med någon kändis och när dessa spelare samtidigt inte kommer på att det finns en verbal möjlighet att lösa problemet så återstår ju bara att dunka ett adekvat antal serverare och gömma dem i en skrubben någonstans.

För att underlätta denna sekvens för SL, och för att inte krångla till det för jävla mycket för er (vilket jag har en medfödd förmåga att göra) så ställer vi helt enkelt upp ett par enkla riktlinjer.

- * Att försöka dunka någon (eller döda dem med ljuddämpat vapen/kraftiga nävar) i festsalen eller i köket är ju givetvis dödfött. Sådana handlingar går ju inte att dölja framgångsrikt och utlöser följdaktligen (suck) Friday Night Fire Fight. Spelarna dör osv. osv.

- * Alla sorts användande av toaletter, skrubbar, intilliggande smårum osv. fungerar så länge de har någon på vakt så inte vem som helst trillar in under tiden.

- * Att försöka dunka/döda mer än två i taget funkar inte. Detta leder till handgemäng som lockar till sig vakter och så är vi där igen.

- * Allt för klumpiga försök att locka med sig någon ur personalen misslyckas (Vill du följa med och se på mina etsningar?) och flera sådana klumpiga försök i rad utlöser en kedja av händelser (kypare som snackar med vakter, vakter som snackar med mer vakter) som resulterar i att spelarna blir utslängda från festen och sumpas äventyret.

- * Exempel på smart taktik är att låta Miranda stå för lockandet, att spela sjuk och be om hjälp att hitta någonstans att vila eller vilka andra metoder som helst som anspelar på kyparnas servicemind.

- * Slutligen gäller det att spelarna måste gömma sina kroppar smart. Att bara låta dem ligga kvar på toaletten eller i ett öppet rum leder inom minuter till att någon "råkar" hitta dem och att någon "råkar" komma ihåg att hon/han sett "de där rastafarierna" tillsammans med kyparen i fråga. Detta leder i sin tur till att de blir påhoppade av vakterna. Har de dödat personalen blir det FNFF men om de bara dunkat dem blir de bara utslängda. De räcker helt enkelt om spelarna låser rummet, skrubben, toalettbåset efter sig för att de ska slippa problem.

När spelarna väl kommit så här långt. (Dunkat fem typer och tagit deras kläder) så återstår bara ett problem. När signalen går för att all schyttelpersonal ska samlas i köket så kommer givetvis Gereno att fatta vad som hänt när han ser spelarna. Det uppstår höga diskussioner i köket.

- * I detta läge gäller endast en sak. Om inte spelarna under diskussionens två första minuter (effektiv speltid) kommer på att hota Gereno med voodoo (hot om våld och mutor funkar som sagt inte) så utlöser grälet vakternas uppmärksamhet och då är vi där igen. FNFF!

The Orbital shuttle Daedalus, Orbital Airs stolthet. En rymdkryssare i lyxklass för ett trettiotal passagerare och ungefär lika många mans besättning. Daedalus finns schematiskt uppritad längst bak i äventyret. På bilden finns bara de delar med som man kan vistas i utan någon form av specialdräkter och skulle jag ritat ut något mer så skulle ni inte ha hört mig över alla skrattsalvor på spelledargenomgången.

När spelarna leds ombord, antingen som ärade gäster eller som slavande personal, så ser de ändå samma saker.

De kommer först in i den lilla salongen vars iögonfallande bar tar upp mycket av utrymmet. Runt baren finns ett antal överdrivet bekväma stolar och fotöljor, spelbord och en liten scen. Hela rummet går i ljusa pasteller som skänker en stämning av bekymmerslöshet. Härifrån leds de vidare genom det öppna valvet in i passagerarsalongen. Här befinner sig passagerarna under uppskjutning och nedstigning. "Sätena" är ett antal extremt kroppsformade saker i äkta läder med sexpunktsbälten. Färgerna på säten och annan inredning är moderiktigt i klassiska gråskalor, från kritvitt till svart med vissa få stänk av rött. Härifrån är inte stegat inte långt till den stora salongen. (Som i själva verket är något mindre än den lilla.) Fortfarande otroligt bekvämlighetsinriktat finns här givetvis vräkiga soffor och fotöljor, divaner och barstolar. De senare står runt den lilla, runda baren i mitten. Två stora metalljalusier av bländarmodell, för den dramatiska effektens skull, täcker rummets blickfång, panoramafönstrena. Dessa jalusier snurrar sakta upp så fort Daedalus nått Orbit. Färgerna i detta rum är mycket mörka. Nästan bara svart och mörka blå, grå toner för att skapa den rätta rymdtittar-atmosfären. Alla som stiger ombord får också ta en snabb titt på cockpit. Daedalus cockpit är stoor, inte på grund av att den nödvändigtvis måste vara det, utan mer på grund av att mycket teknik och blinkande lampor imponerar på de rika, vackra och dumma! Det är datorer och avancerad elektronik överallt och mer blinkande lampor än någon prylbög kan önska.

Om spelarna kommer ombord tillsammans med serveringspersonalen får de även se dessas utrymme. Baren och köket är precis vad det låter som, ett toppmodernt, högeffektivt litet rum där få skall kunna prestera mycket. I baren finns allt från hembränt till de finaste årgångsvinerna, i köket lagas allt från korv med mos till vildsvinsskinka på Bergundervis. I köket finns även trappor ned till personalens utrymme. Bekvämt och praktiskt men inte på långa vägar så lyxigt som i de stora salongerna på "fördeck".

Om spelarna kommer som gäster blir de serverade välkomstdrinkar av personalen och visas sen runt i skeppet innan det slutligen är dags att spänna fast sig för Blast Off. Ingår de i personalen har de fått stränga order att hålla sig utom synhåll till Blast Off.

Har spelarna kommit så långt att de sitter fastspända på övre eller undre deck så är de att gratulera, nu är det bara det svåraste kvar!! När Daedalus slutligen lyfter så är det som en blandning mellan ett flygplan och en rymdraket. Skeppet, som är byggt ungefär som ett plan, skjuts, eller snarare accelererar väldigt snabbt, längst en kilometerlång, sluttande avskjutningsramp och stiger sedan betydligt brantare än vanliga trafikflygplan tills de når högt upp i atmosfären. Där planar banan gradvis ut i riktning mot målet. G - krafterna är givetvis betydligt högre än på ett vanligt flyg men skeppet är byggt för att klara det och dessutom med minsta möjliga besvär för passagerarna.

Efter X antal timmar och minuter (Jag har inte den blekaste om hur lång tid det tar.) planar det ut och festen kan fortsätta på kryssningen. Personalen serverar tilltugg och förfriskningar i de två salongerna och kändisar och inbjudna roar sig vid spelborden eller vid matborden.

Alla väntar på Kenneths entre.

Om spelarna är gäster så kan de roa sig och dricka bäst de vill, men om de har tagit sig ombord som en del av personalen så tvingas de faktiskt

arbeta. Gereno Froide har dock varit så smart att han insett deras begränsningar. Följdaktligen står Miranda i baren och serverar drinkar medans Xalman, Smith och Armaheygurt springer runt med tilltuggsbrickor. Här har man sin chans som SL att förnedra spelarna ordentligt med hjälp av fulla och odrägliga kändisar. ("Hey foodboy, come here!") Efter en timme eller så av detta slöa kändisliv alternativt hårda serveringsslit så avbryts plötsligt all verksamhet som på en given signal. (Vilket det var!) Alla ombord (piloter ej medräknat) samlas i den stora salongen och inväntar den spektakulära entren. Precis i detta läge så känner Xalman att han är iakttagen och om han tittar sig omkring så får han i ett hörn syn på vakten som iaktagit honom på festen, mannen med för mycket parfym. Personen i fråga stirrar frenetiskt växelvis på honom och växelvis på Armaheygurt. Innan Xalman hinner göra något åt det går dock ett sus genom församlingen när Kenneth gör entre.

I det här läget är det dags att lämna den lilla scenen ombord på Daedalus och berätta lite om Malvoliech, Kenneth, livvakterna och den jävulska planen bakom allting. Kyrkogårdsanden Malvoliech har, som Jalgaano mycket riktigt beskrev, svurit att förgöra voodookyrkan på Haiti och helst alla präster i processen. När han efter år i gravens fångenskap släpptes lös och genast tog bulldozerföraren (Kenneth) i besittning så kunde han (den) först inte tro sin tur när det gick upp för honom vem han nu kontrollerade. (Man får väl anta att han genast kunde läsa alla Kenneths tankar och på så sätt fattade vem det var.) Genast började han slipa på sin plan och han insåg att han skulle behöva till döden lojala medhjälpare. Bortom döden vore kanske ett mer passande uttryck eftersom han genast tog reda på vilka ASG's som senast dött. I Night City hade presis ett antal vakter dött i en häftig eldstrid vid museumet (Detta hände ju som tidigare nämt samtidigt som fetischstölden) och dessa reste Kenneth (Malvoliech) tillbaks och slog klorna i. De hade bara legat i jorden ett par dagar när Malvoliech grävde upp dem och förvandlade dem till Zombis, men dessa dagar satte ändå sina spår. Dessa spår doldes med strikt klädsel, lite smink och en massa parfym och sedan hade Kenneth fem lättkontrollerade livvakter som varken behövde mycket sömn eller mat. Som ni själva har räknat ut så är det en av dessa Zombies som nu står och blänger på Xalman och Armaheygurt, som otvivelaktligen dödade honom en gång i tiden, för att klura ut i sin lilla, omtöcknade zombiejärna var han sett dem förut.

När Kenneth/Malvoliech väl hade sina hantlangare var det bara att koncentrera sig på nästa steg i planen. Kenneth som redan innan visat sig vara en ambitiös corporate visade nu upp en nästan osinlig energi. (Konstigt...) På bara någon vecka hade han övertalat Kenji och resten av styrelsen att rymden var nästa steg och när beslutet om en rymdstation "Arasaka Orbit" var taget så var det ju helt naturligt att han, Kenneth, skulle stå för förberedelserna. Och här är han nu, endast minuter från planens fullbordan, på en rymdkryssare i 250 tonsklassen som han inte kan vänta på ett få omdirigera till en bana som leder den rakt ner på templet utanför Gonaives. Bara lite artighetssnack till för att lugna de aspackade svinen, bara lite till...

Nu rär saker slutligen händer så händer det väääldigt snabbt! Kenneths dramatiska entre består i att han, iklädd en nollgravitations - dräkt för vakumbbruk med tillhörande gripklor (för att klippa av bandet i rymden med), flankerad av två av livvakterna, plötsligt stiger ut från cockpitkorridoren i ett stort rökmoln. Dräkten är i vitt och krom och ser mycket imponerande ut. Samtidigt (och då menar jag samtidigt) klickar det till i zombievaktens hjäna. Om Xalman har sagt att han fortsätter iakta vakten kan han bokstavligen se hur det lyser till över huvudet på honom. Vakten tränger

sig, med en snabbhet som förvånar, igenom folkmassan fram till Kenneth som precis höjt händerna för att skapa den tystnad han behöver för sitt brandtal.

* Även om spelarna skulle vilja stoppa honom så går det inte. Det kommer alldeles för överraskande, det är för mycket folk imellan osv.

Vakten viskar några korta fraser till Kenneth och plötsligt inträder förvandlingen. Som en veritabel Dr. Jekyll och Mr. Hyde förvandlas den charmerande Arasakabyrokraten till något ÄNNU omänskligare. Det är inte det att det börjar växa ut klor eller något sånt skit, nä, det är snarare en mer subtil förändring i atmosfären som driver skräck in i de församlade. De riktigt skarpsynta kan kanske notera att Kenneths ögon rullar så att bara vitorna syns. Den iskalla atmosfär som på några sekunder lägger sig över rummet får folkmassan att instinktivt rygga tillbaka några steg, till och med de riktigt packade ragglar med.

* Om Kenji inte blivit förgiftad och han och Yimo följdaktligen är med så svimmar Yimo med ett teatraliskt stönljud. Kenji blir likblek och skyddar sin dotter.

* I och med att kontrollerna var så stenhårda när folk steg ombord (dvs. de var stånghårda av sin kontroll av VILKA som kom med, inte vad de hade med sig, vapen och sånt sket de i.) så fanns det ingen anledning att ta med en massa vakter förutom de Kenneth hade med sig. Sålunda är spelarna ensamma i sin kamp.

* Man får tänka på att allt som hittills skett har skett på några futtiga sekunder. Om spelarna ändå är lasersnabba och öppnar eld så skadar de livvakterna som vanligt men Kenneth rår de inte på. Dräkten, som givetvis är ultra hiped equipad står imot det mesta, även i huvudtrakten i och med att han slänger på sig hjälmen också.

Om spelarna tvekar det allra minsta så är det Kenneth som tar initiativet genom att utlösa ytterligare en rökbomb (just den han tänkte använda efter talet) och kasta sig bak genom den dörr han kom igenom samtidigt som zombierna, som om de vore en man med en hjärna, höjer sina Arasaka Minami 10's och sprejar hela församlingen. Det är tre livvakter allt som allt, de två Kenneth kom ut med och den som redan var i rummet. Detta sker också, exakt lika dant, om spelarna öppnar eld först. Effekten av detta är ju givetvis fruktansvärd. Fulla och reaktionsslöa kändisar och höga corporates snurrar runt i en makaber slowmotionparodi och blodet sprutar.

* De spelare som nämner att de slänger sig i cover hittar också soft cover. De spelare som inte tänker så långt får också ta smällen tillsammans med de övriga.

* Oroa er inte för skeppet, det är byggt för sådant här skit.

* Om Jalgaano innan hela sekvensen började körde sin La pris des yeux så kan SL ge honom riktigt klart besked för en gång skull med Star Wars-klassikerkommentaren "You have a baaad feeling about this!" Detta kanske gör att spelarna är försiktigare och därmed undgår att bli skadade (Säger de att de är jävligt försiktiga kan de få hard cover i striden) men de kan inte, hur de än försöker, stoppa Kenneth från att fly in i kockpit.

* Någon stackars kändis drar väl också iväg några mag mot vakterna men det har ingen effekt då han/hon siktar så illa i chocktillstånd.

När skottlössningen är över står förhoppningsvis de flesta spelarna upp, om inte, taskigt läge för framtiden.

Kaoset är totalt så fort blyt har slutat flyga. Så många människor ligger så döda och så skadade så mycket över hela den så blodiga salongen så det är svårt att tänka sig något värre. För de blodiga (HAHA) spelarna finns det gott om personer att hjälpa. Det finns dock värre saker att tänka på. Skeppet har ändrat riktning och bedriver nu en ganska brant dykning ned mot jorden igen.

Vad som har hänt på andra sidan dörrarna är ju givetvis att Kenneth har tagit över kockpiten och leker nu kamikazepilot med ett visst tempel i sikte...

För att komma åt den nu helt bindgalne Kenneth måste spelarna genom dörren, eller rättare sagt dörrarna.

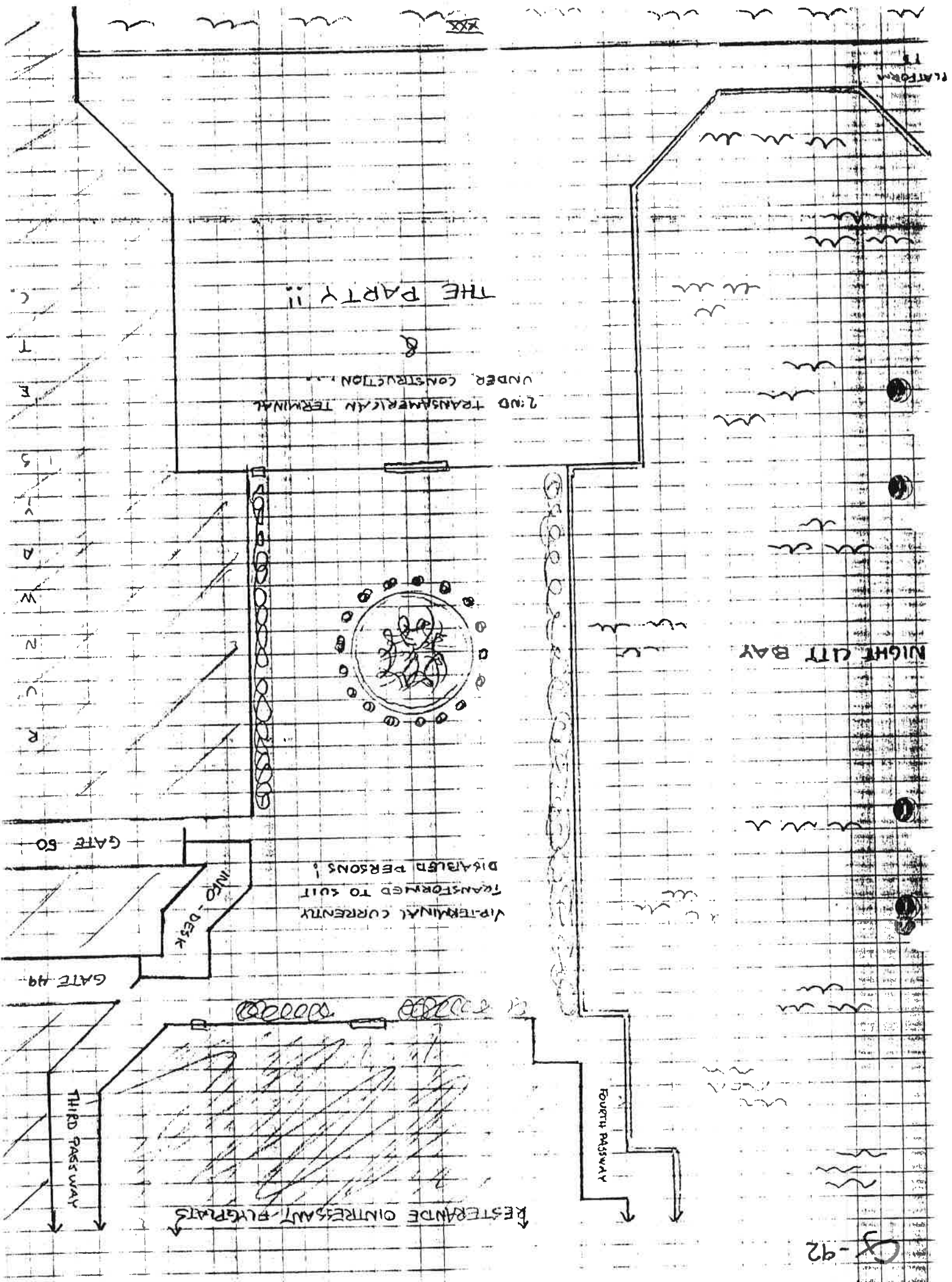
* Miranda kommer garanterat att kasta sig in i nätet i det här läget. Då har hon två problem att brottas med. Det första, och minsta, är att en viss Sysop vid namn Hermes vaktar i nätet. Hermes vakar via satellit och är följdaktligen helt omedveten om vad som hänt, lägg därtill att han gjort Arasakas snabbaste datakarriär och är nitisk som fan för att kunna klättra ännu högre. Tänk själva när Miranda försöker beveka honom genom att berätta vad som hänt, vilken historia, inte en chans i värden att han kommer att gå på det. Nej det finns bara två sätt att komma till rätta med Hermes (Vars ikon för övrigt är en klassisk grekisk yngling med toga och bevingade sandaler tillika hjälm.) och det är att antingen besegra honom i net combat eller att Kenji Arasaka själv tar kontakt med huvudkontoret via radiosändare ombord (i köket) och att de sen stoppar honom. Detta tar värdefulla minuter och kräver givetvis att Kenji är ombord tillika levande. Om Hermes tillslut dör/blir övertygad via radio så är det bara att fortsätta att försöka deaktivera dörren. Det är då Miranda (ev. Miranda och Hermes) ställs inför det andra större problemet, det går inte!!! Kenneth har kortslutit båda dörrarna så att de måste öppnas mekaniskt. Vad mer är att Kenneth också har tagit manuell kontroll över hela kryssaren så att datasnillena inte kan rå på den.

* Lika säkert som Miranda fejjar i nätet är att Smith, prylbögen nummer 1, kommer att försöka få upp dörren manuellt. Som spelledare kan man vänta lite, fördröja det lite med kvasitekniskt skitsnack, för att få med paniken i nätet och/eller för att skapa lite allmän panik. När det väl kommer ner till kritan är det bara frågan om ett Verry Dif. skill check. (25) något som Smith bör klara på de tre försök han har på sig. Kom ihåg, ju mer misslyckade försök ju längre tid.

Har de väl fått upp första dörren så ser Smith vad Kenneth gjort för att sabotera den och följdaktligen blir det lättare att få upp nästa. (20) På andra sidan dörren väntar Kenneth tillsammans med resterande zombie vakt. Alla fyra piloter är döda och sitter/hänger över sina respektive stolar. Både Kenneth och zombien är beredda på att spelarna skall komma genom dörren och har följdaktligen dragna och riktade vapen. Malvoliech känner Petro loa's närvaro och vet vad det handlar om. Som uppmärksamma SL har upptäckt (dvs. de som kollat igenom statslistorna för alla bad guys) så stämmer inte ryktet spelarna fick höra i början av äventyret, det att Kenneth skulle ogilla handeldvapen. Det är avsiktligt placerad desinformation från Arasakas sida. I själva verket har han ett riktigt muskedunder.

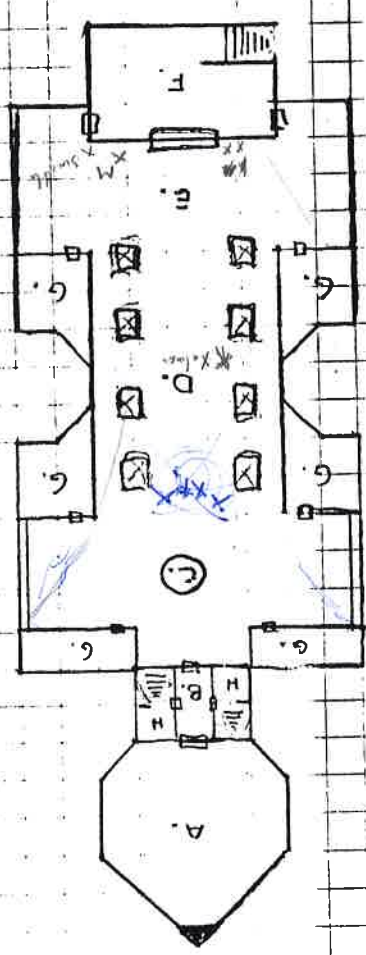
* Spelarna fattar också naturligtvis att Kenneth och X antal andra grabbar står och väntar på andra sidan. Upplagt för en riktig super Shoot Out med andra ord. Lindrigast klarar väl sig de grupper som sökt upp Keith vapenhandlaren innan festen och införskaffat granater av något slag. (1 krona till varje SL från mig om någon har varit så smart) Annars är det väl bara att skaffa sig så mycket skydd som möjligt och storma. Spelgrupper som tänker på att man kan sätta eld på kuddar och sånt och kasta in det först har ju även skyddat röken. Generellt sett så finns det nog många sätt att öka sina chanser. Alla sätt är bra utom de dåliga.

92-9



ORBITAL CRUISER DAEADALUS

□ - 2x2 m.



- A. COCK-PI 10x10 m, 4 MAN CREW, TOTALLY COMPUTERISED
- B. SHORT CORRIDOR LINKING LOUNGE AND COCK-PI
- C. GRAND LOUNGE WITH SCREVED PANORAMA WINDOWS AND ROUND BAR
- D. PASSENGER-SEATS WITH ROOM FOR 32
- E. SMALL LOUNGE AND BAR
- F. BAR, KITCHEN WITH STAIR DOWN TO STAFF-SEATS
- G. VARIOUS SMALL ROOMS, TOILETS, EMERGENCY EQUIPMENT STORAGES ETC.
- H. AIR-LOCKS AND STAIRS TO ENGINE-ROOM AND EXTERNAL HATCH ETC.

XXXI

SYSTEM INFORMATION • BLANK PAGE

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T

1																			
2																			
3																			
4																			
5																			
6																			
7																			
8																			
9																			
10																			
11																			
12																			
13																			
14																			
15																			
16																			
17																			
18																			
19																			
20																			

CODE GATE STRENGTH 7

DATA WALLS
STRENGTH 8

SUBGRID MAP

SYSTEM NAME NCC AIRPORT

Number of CPU 2

Total Cost _____

INT 6 + 10 Interface

DATA WALL STR 6

AI? _____

AI PERSONALITY ?

☐ Friendly

☐ Hostile

☐ Stable

☐ Intellectual

☐ Machinelike

☐ Remote

AI REACTION?

☐ Neutral

☐ Kill

☐ Observe

☐ Report

☐ Talk

AI ICON?

☐ Human

☐ Geometric

☐ Mythological

☐ Voice

☐ Technic

☐ Humanoid

SYSTEM INFORMATION (BLANK PAGE 2)

Number	Information	MU
1	DATA BASE - EMPLOYEES / WAGES ETC.	10
2	DATA BASE - CLIENTS / ADDRESSES. ETC.	5
3	DATA BASE - FLIGHTS	5
4	DATA BASE - EQUIPMENT.	9
5	BUSINESS RECORDS - FINANCIAL STATUS	5
6	BUSINESS RECORDS - FUTURE INVESTMENTS / FESTFÖRBEREDELSE	5
7	TRANSACTION - TICKETS / ORDERS ETC.	5
8	SYSTEM OPERATOR - RUNS THE BETTY SYSTEMS.	5
9	PROGRAM - PITBULL	6
10	PROGRAM - FLATLINE	2
11	TERMINAL	1
12	PROGRAM - LICHE	1
13	LDL - OTHER AIRPORTS	1
14	PROGRAM - POISON FLATLINE	2
15	PRINTER	1
16	HOLD DISPLAY	1
17	PROGRAM - HELLHOUND	6
18	TERMINAL	1
19	PROGRAM - BALRON; WATCHDOG / FLATLINE / DRAGON / BRAINWIPE	5
20	VIDEOBOARD	1
21	PROGRAM - PITBULL	6
22	TERMINAL	1
23		
24		80
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		
32		
33		
34		
35		
36		
37	NÄR JAG INSÅG VILKET OFANTLIGT SYSTEM EN FLYG-	
38	PLATS UTGJORDE SÅ TRÖTNAD E JAG HELT. INSE	
39	VILKEN OHYGGLIG MÄNGD MIKROFONER, STORBILDS-	
40	SKÄRMAR, MONITORER, TERMINALER, LARM MM. MM.	
41	DET MÅSTE FINNAS. DÄRFÖR KONCENTRERADE JAG	
42	NER NAT-KARTAN TILL DET ABSOLUTA DATACENTRUMET.	
43	HÄR FINNS ALL INFORMATION OCH ALLA RIKTIGT	
44	HÄRDA PROGRAM.	
45	INFORMATIONEN SPELARNÄ KAN TÄNKAS VILJA HA	
46	FINNS ATT TILGÅ UNDER RUBRIKERNÄ:	
47	FESTFÖRBEREDELSE & SYSTEM OPERATOR (DET	
48	SISTNÄMNDÄ TILL DÖRREN MELLAN HANDIKAPP-	
49	SALEN OCH FESTEN!	
50		

1

[illegible][illegible]

SYSTEM NAME ORBITAL CRUISER DAEDALUS	Number of CPU	1	Total Cost	-
--------------------------------------	---------------	---	------------	---

DATA WALL STR 6

Number of CPU 1

Total Cost _____

AI PERSONALITY ?

☐ Friendly

☐ Hostile

☐ Stable

☐ Intellectual

☐ Machinelike

☐ Remote

AI REACTION?

☐ Neutral

[] KIII

☐ Observe

☐ Report

[] Talk

[] Technic

[] Humanoid

SYSTEM INFORMATION (BLANK PAGE 2)

Number	Information	MU
1	DATA BASE - TRAVEL LOG / PASSENGER	2
2	DATA BASE - STORAGE / EQUIPMENT	2
3	SYSTEM OPERATOR RUNS ALL AUTOSYSTEMS	2
4	SYSTEM OPERATOR - II -	2
5	PROGRAM - ZOMBIE (WHAT ELSE?)	4
6	- II -	4
7	- II -	4
8	TERMINAL PILOTS / NAVIGATOR ETC.	1
9	TERMINAL - II -	1
10	HOLO DISPLAY - FLIGHT ROUTES	1
11	LDL TO ARASAKA SECURITY	1
12	MICROPHONE ("THIS IS YOUR CAPTAIN SPEAKING...")	1
13	AUTOSYSTEM - ENGINE	1
14	DOOR	1
15	AUTOSYSTEM - INTERNAL ELECTRICITY	1
16	AUTOSYSTEM - VENTILATION / PRESSURE CABINE	1
17	DOOR	1
18	AUTOSYSTEM - EMERGENCY BACKUP	1
19	DOOR - PANORAMA WINDOWS	1
20	MICROPHONE ("MOORE BEER TO THE BAR")	1
21	DOOR - PANORAMA WINDOWS	1
22	HERMES FAVORITE SPOT	1
23	MICROPHONE ("EVEN MORE BEER TO THE LARGE BAR")	1
24	TERMINAL	1
25	VIDEOBOARD	1
26	PROGRAM - FLATLINE	2
27	PROGRAM - BLOODHOUND	5
28	PROGRAM - FLATLINE	2
29	PROGRAM - AFREET : WATCHDOG / DRAGON / FLATLINE	3
30	PROGRAM - IMP : WATCHDOG / FLATLINE	3
31	PROGRAM - BLOODHOUND	5
32		
33		43*
34		
35		
36		
37		
38		
39		
40		
41		
42		
43		
44		
45		
46		
47		
48		
49		
50	* BOOSTED BY ARASAKA	

* Situationen förvärras ju av att Kenneth inte kan dödas omedelbart eftersom Malvoliech då bara tar en ny kropp i besittning. Spelarna måste alltså storma Malvoliech utan att skjuta dödande skott så att de sen kan döda honom sakta under det att ritualen slutförs.

* Om Kenneth dödas så kommer den sluge Malvoliech att försöka besätta en person i rummet. Han ger sig på i tur och ordning: Först Jalgaano (utan honom ingen ritual) sen Miranda (Xalman kommer hellre att döda de andra än låta dem döda henne) sen Xalman (han är värst att ta död på) sen Armaheygurt (tyngst beväpnad) sen Smith och slutligen eventuella andra beväpnade kändisar som är med i rummet. Om personen i fråga inte är i rummet eller om han/hon redan är död så går Malvoliech automatiskt till nästa person på listan.

* Den enda som kan skydda sig om Malvoliech sluppit fri är Jalgaano, förutsatt att han inte redan utnyttjat Petro loa en gång innan under äventyret. Har han det kan inte han heller skydda sig. Den spelare som blir besatt av Malvoliech är ute och karaktären tas över av den sadistiske SL.

Låt oss anta att spelarna lyckades med sin stormning och att Kenneth och tillräckligt många av spelarna fortfarande lever. I detta läge kommer Malvoliech först att satsa på att oskadliggöra Jalgaano med sina sista övernaturliga krafter. Han lägger en MINDBLOW, kalla det spell eller vad ni vill, för att spränga Jalgaanos hjärna i luften. Jalgaano känner att han försöker.

* I detta, liksom det förra, exemplet så gäller det att Jalgaano spart sin möjlighet att låta Petro loa ta över helt. Har han det så blir det en gudarnas kamp som den utvilade, och ursinnige, Petro vinner. Efter detta har Malvoliech inga psykiska krafter kvar. (Att besätta folk undantaget.) Har han inte spart sin assistans från Petro så försöker Petro alltjämt hjälpa honom men han är för svag och Jalgaano dör. Här hamnar resterande spelare i myyycket stora problem.

Om Jalgaano nu spart Petro till slutet och oskadliggör Malvoliechs attack så hamnar saker och ting i ett annat läge. Malvoliech vet att han är in-trängd i ett hörn och utnyttjar sin kropp/sina kroppar maximalt. I och med att han inte är ett dugg rädd för att dö, tvärtom, i vissa skeden är det ju en klar fördel om han dör så kämpar han till sista droppen. Han riktar återigen attacken/attackerna mot Jalgaano om det går. Har han skjutvapen så skjuter han honom, har han inget skjutvapen använder han vilka tillhyggen som helst (han är duktig på kendo) har han inga tillhyggen så slåss han vilt. (Korrigerig: har han skjutvapen så försöker han först döda Jalgaano, lyckas inte det använder han sista kulan till att försöka begå självmord för att på så sätt komma i besittning av en mer användbar kropp.)

Som ni förstår är enda chansen att lyckas med ritualen att kväsa Kenneth med ren styrka och tyngd. I annat fall så slåss han ju tills han dör och dör han så är det bara till hans fördel. Nej, enda möjligheten är att tex. Xalman håller honom stenhårt och att de övriga binder honom. Har de väl bundit honom så kan de döda honom/henne (om han redan hunnit byta kropp) långsamt under ritualen.

Har spelarna riktig tur så misslyckas den kropp Malvoliech befinner sig i ett stunsave (*1 på grund av Malvoliech) och segnar ner. På så sätt kan de binda och döda honom på ett lätt sätt.

* Om Malvoliech först lever tillräckligt länge för att använda sin MIND-BLOW på Jalgaano och sen dör och därigenom figör sig för att besätta en ny kropp kan han, trots att Jalgaano redan förbrukat Petro loa, INTE besätta Jalgaano. Till det har han inte längre tillräcklig psykisk styrka. Vilken som helst av de andra går dock bra.

KENNETH ARASAKA

INT: 10
REF: 8
TECH: 4
COOL: 7
ATTR: 10
LUCK: 6
BODY: 7
EMP: 10 /9

SAVE: 7

BTM: -2

SKILLS

RESOURCES: +10
PERSONAL GROOMING: +5
WARDROBE/STYLE: +7
ORATORY: +6
HUMAN PERCEPTION: +8(+10)
SEDUCTION: +4
SOCIAL: +8
PERSUASION/FAST TALK: +5
ACCOUNTING: +9
AWARENESS: +2
EDUCATION: +9
GAMBLE: +3
JAPANESE: +8
ENGLISH: +7
STOCK MARKET: +10
DODGE/ESCAPE: +3
FENCING(KENDO): +8
DRIVING: +5
HANDGUN: +6

CYBERNETICS

VOICE STRESS ANALYSER
MICR RECORDER LINK
PHONE SPLICE
CHIP WARE SOCKET
DATATERM LINK

~~XXXX~~

EQUIPMENT

CELLULAR PHONE
ARMANI COSTUME
MIRROR SHADES
SHOULDER HOLSTER
STERNMEYER TYPE 36 11mm PISTOL
1 EXTRA CLIP
WORLD SAT NEWSVIEWER
IMAGE WALLET
SPACE SUIT

ZIMMY SIDEWINDER

INT: 5
REF: 6
TECH: 9
COOL: 7
ATTR: 8
LUCK: 4
MA: 6
BODY: 5
EMP: 5/4

CYBERNETICS

WEARMAN
PHONESPLICE
AUDIOVOX
INTERFACE PLUGS

SKILLS

CHARISMATIC LEADERSHIP:+6
WARDROBE/STYLE:+5
STREET WISE:+3
HUMAN PERCEPTION:+2
FAST TALK:+5
PERFORM:+8
COMPOSITION:+7
EDUCATION:+1
HANDGUN:+6
SUBMACHINEGUN:+3
MOTORCYCLE:+6
DRIVE:+3
BRAWL:+5
PLAY INSTRUMENT(GUITAR):+9

EQUIPMENT

PREACHER DRESS
LEATHER JACKET
GLOCK 30 MACHINEPISTOL
4 EXTRA CLIPS
SHOULDER HOLSTER
WHEELCHAIR

LUCIFER

INT: 9
REF: 7
TECH: 6
COOL: 5
ATTR: 4
LUCK: 6
MA: 4
BODY: 5

CYBERNETICS

CYBERMODEM LINK
DATATERM LINK
INTERFACE PLUGS
CHIPWARE SOCKET

EQUIPMENT

SAVE: 5
BTM: -2

SGI TECHNOLOGIES "ELYSIA"
PREACHER DRESS
COLT ALPHA OMEGA 10mm PISTOL

SKILLS

INTERFACE +7
STREET WISE: +4
FAST TALK: +6
AWARENESS: +8
EDUCATION: +8
PROGRAMMING: +9
SYSTEM KNOWLEDGE: +7
DRIVE: +5
HANDGUN: +4
BRAWL: +2
CYBERDECK DESIGN: +6
ELECT. SECURITY: +6

PROG	STR	MU
HAMMER	4	1
RAFFLES	5	3
SEE YA	3	1
SPEEDTRAP	4	4
INVISIBILITY	3	1
ARMOR	4	2
KILLER VI	6	6
SWORD	3	4
DRAGON	4	3

HERMES

INT: 10
REF: 6/8
TECH: 6
COOL: 8
ATTR: 10
LUCK: 5
MA: 4
BODY: 6
EMP: 9/6

SKILLS

INTERFACE:+10
HUMAN PERCEPTION:+5
AWARENESS:+6
EDUCATION:+7
PROGRAMMING:+7
SYSTEM KNOWLEDGE:+8
HANDGUN:+4
MOTORCYCLE:+4
CYBERDECK DESIGN:+7

CYBERNETICS

CYBERMODEM LINK
DATATERM LINK
INTERFACE PLUGS
KEREZIKOV BOOSTER +2
BUG DETECTOR

EQUIPMENT

CLOTHES

MILITECH AVENGER 9mm PISTOL

CYBER DECK

SPEED:+4
CPU:4
MEMORY: 25

PROGRAMS

HAMMER
RAFFLES
SEEYA
FLATLINE
INVISIBILITY
ARMOR
KILLER VI
STUN
HELLBOLT
SWORD
DRAGON
GLUE
JACK ATTACK

KODAKO FUJIAMA

INT: 7
REF: 9/11
TECH: 6
COOL: 8
ATTR: 5
LUCK: 7
MA: 9
BODY: 8
EMP: 7/4

CYBERNETICS

KEREZIKOV BOOSTER +2
CYBER EYE WITH THERMO
TARGETING
SMARTGUN LINK
SKIN WEAVE

SKILLS

COMBAT SENSE:+8
ENDURANCE:+5
RESIST TORTURE:+6
PERFORM:+4
FAST TALK:+7
AWARENESS:+10
HIDE/EVADE:+10
ENGLISH:+6
SHADOW/TRACK:+8
ATHLETICS:+8
DODGE/ESCAPE:+7
FENCING:+9
HANDGUN:+6₆
NINJUTSU:69
MELEE:+5
STEALTH:+10
DISGUISE:+6
ELECTRONIC SECURITY:+8
PICK LOCK:+4
PHOTO/FILM:+5
DEMOLITIONS:+5
ELECTRONICS:+4
DRIVE:+3

EQUIPMENT

VAITOR SUIT
EXTREMELY DEADLY POISON
MILITECH AVENGER 9mm AUTOPISTOL
TOWEL
TRAY

NAME ANY **ROLE** BODY GUARD

STATS
 INT [5] REF [8/10] TECH [5] COOL [8]
 ATTR [5] LUCK [5] MA [6] BODY [8]
 EMP [6/4] Run [] Leap [] Lift []

Location	Head 1	Torso 2-4	R.Arm 5	L.Arm 6	R.Leg 7-8	L.Leg 9-0
Armor SP	12	12	12	12	12	12

SAVE	BTM	LIGHT	SERIOUS	CRITICAL	MORTALO	MORTAL1
8	-3	Stun-0	Stun-1	Stun-2	Stun-3	Stun-4
		MORTAL 2	MORTAL 3	MORTAL 4	MORTAL 5	MORTAL 6
		Stun-5	Stun-6	Stun-7	Stun-8	Stun-9

Cybernetics: THERMO EYE, SKINWEAVE, SMARTGUN
 LINK, KERENZIKOV +2.

Special Ability: COMBAT SENSE +6
Skills: PISTOL +7, SMG +5, DODGE +5, KARATE +6
 AWARENESS +7, INTIMIDATE +4

Possessions: MIRROR SHADES, COLT AMT 2000
 BERETTA M-24 SMG.

© R.Talorian Games, 1991. Permission granted for personal photocopying only.

NAME ANY **ROLE** ARASAKA GD

STATS
 INT [5] REF [6/] TECH [5] COOL [5]
 ATTR [5] LUCK [5] MA [5] BODY [6]
 EMP [5/] Run [] Leap [] Lift []

Location	Head 1	Torso 2-4	R.Arm 5	L.Arm 6	R.Leg 7-8	L.Leg 9-0
Armor SP	15	15	15	15	15	15

SAVE	BTM	LIGHT	SERIOUS	CRITICAL	MORTALO	MORTAL1
6	-2	Stun-0	Stun-1	Stun-2	Stun-3	Stun-4
		MORTAL 2	MORTAL 3	MORTAL 4	MORTAL 5	MORTAL 6
		Stun-5	Stun-6	Stun-7	Stun-8	Stun-9

Cybernetics: NONE

Special Ability:
Skills: PISTOL +5, SMG +5, BRAWL +4, MELEE +4
 AWARENESS +3

Possessions: FULL KEVLAR SUIT, ARASAKA MINAMILO
 MILITECH AVENGER, CLUB

© R.Talorian Games, 1991. Permission granted for personal photocopying only.

NAME ANY **ROLE** ZOMBIE GD

STATS
 INT [3] REF [4/] TECH [5] COOL [8]
 ATTR [4] LUCK [5] MA [5] BODY [6]
 EMP [5/] Run [] Leap [] Lift []

Location	Head 1	Torso 2-4	R.Arm 5	L.Arm 6	R.Leg 7-8	L.Leg 9-0
Armor SP	15	15	15	15	15	15

SAVE	BTM	LIGHT	SERIOUS	CRITICAL	MORTALO	MORTAL1
6	-2	Stun-0	Stun-1	Stun-2	Stun-3	Stun-4
		MORTAL 2	MORTAL 3	MORTAL 4	MORTAL 5	MORTAL 6
		Stun-5	Stun-6	Stun-7	Stun-8	Stun-9

Cybernetics: NONE

Special Ability: DOES NOT ROLL STUN SAVE
Skills: PISTOL +5, SMG +5, BRAWL +4, MELEE +4
 AWARENESS

Possessions: KEVLAR SUIT, MILITECH AVENGER
 ARASAKA MINAMILO, CLUB

© R.Talorian Games, 1991. Permission granted for personal photocopying only.

NAME **ROLE**

STATS
 INT [] REF [/] TECH [] COOL []
 ATTR [] LUCK [] MA [] BODY []
 EMP [/] Run [] Leap [] Lift []

Location	Head 1	Torso 2-4	R.Arm 5	L.Arm 6	R.Leg 7-8	L.Leg 9-0
Armor SP						

SAVE	BTM	LIGHT	SERIOUS	CRITICAL	MORTALO	MORTAL1
		Stun-0	Stun-1	Stun-2	Stun-3	Stun-4
		MORTAL 2	MORTAL 3	MORTAL 4	MORTAL 5	MORTAL 6
		Stun-5	Stun-6	Stun-7	Stun-8	Stun-9

Cybernetics

Special Ability

Skills

Possessions

© R.Talorian Games, 1991. Permission granted for personal photocopying only.

NAME PUTTE P. mm **ROLE** NORMAL CITIZEN

STATS

INT [5] REF [4/] TECH [5] COOL [4]
ATTR [5] LUCK [4] MA [5] BODY [5]
EMP [5/] Run [] Leap [] Lift []

Location	Head 1	Torso 2-4	R.Arm 5	L.Arm 6	R.Leg 7-8	L.Leg 9-0
Armor SP						

SAVE **BTM**

5

-2

LIGHT	SERIOUS	CRITICAL	MORTAL0	MORTAL1
☐	☐	☐	☐	☐
Stun=0	Stun=1	Stun=2	Stun=3	Stun=4
MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
☐	☐	☐	☐	☐
Stun=5	Stun=6	Stun=7	Stun=8	Stun=9

Cybernetics: USUALLY NONE

Special Ability

Skills BRAWLING+2, DRIVE+4, AWARENESS+2.

Possessions: DIFFERENT

© R.Talsorian Games, 1991. Permission granted for personal photocopying only.

NAME JESUS GASSAI **ROLE** Ex SOLO

STATS

INT [6] REF [7/9] TECH [5] COOL [9]
ATTR [4] LUCK [7] MA [7] BODY [8]
EMP [9/6] Run [28] Leap [28] Lift [160]

Location	Head 1	Torso 2-4	R.Arm 5	L.Arm 6	R.Leg 7-8	L.Leg 9-0
Armor SP	12	10	12	12	12	12

SAVE **BTM**

8

-3

LIGHT	SERIOUS	CRITICAL	MORTAL0	MORTAL1
☐	☐	☐	☐	☐
Stun=0	Stun=1	Stun=2	Stun=3	Stun=4
MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
☐	☐	☐	☐	☐
Stun=5	Stun=6	Stun=7	Stun=8	Stun=9

Cybernetics: KEREZIKOV+2, THERMO OPTIC,
SMARTGUN LINK, TARGETING SCOPE, SKIN WEAVE

Special Ability: COMBAT SENSE +8

Skills: PISTOL+8, RIFLE+9, AWARENESS+10,
ATHLETICS+8, MELEE+7, BRAWL+8, STEALTH+6.

Possessions: MILITECH SHOTGUN, ARMALITE .44
AUTO PISTOL, GANJA, THE ZEPHYR OF ZION.

© R.Talsorian Games, 1991. Permission granted for personal photocopying only.

NAME STACY STRIP **ROLE** MODEL

STATS

INT [4] REF [5/] TECH [4] COOL [5]
ATTR [10] LUCK [6] MA [5] BODY [6]
EMP [6/] Run [] Leap [] Lift []

Location	Head 1	Torso 2-4	R.Arm 5	L.Arm 6	R.Leg 7-8	L.Leg 9-0
Armor SP	-	-	-	-	-	-

SAVE **BTM**

5

-2

LIGHT	SERIOUS	CRITICAL	MORTAL0	MORTAL1
☐	☐	☐	☐	☐
Stun=0	Stun=1	Stun=2	Stun=3	Stun=4
MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
☐	☐	☐	☐	☐
Stun=5	Stun=6	Stun=7	Stun=8	Stun=9

Cybernetics: COSMETIC IMPLANTS, EX. SYNTH HAIR

Special Ability: POSE +8

Skills: SEDUCTION+9, WARDROBE+8, DANCE
+6, LIE+4, BRAWL+1

Possessions: EXOTIC UNDERWEAR, LEAT
LEATHER BOOTS

© R.Talsorian Games, 1991. Permission granted for personal photocopying only.

NAME TINA TANGA **ROLE** MODEL

STATS

INT [5] REF [5/] TECH [5] COOL [6]
ATTR [10] LUCK [4] MA [3] BODY [5]
EMP [6/] Run [] Leap [] Lift []

Location	Head 1	Torso 2-4	R.Arm 5	L.Arm 6	R.Leg 7-8	L.Leg 9-0
Armor SP	-	-	-	-	-	-

SAVE **BTM**

5

-2

LIGHT	SERIOUS	CRITICAL	MORTAL0	MORTAL1
☐	☐	☐	☐	☐
Stun=0	Stun=1	Stun=2	Stun=3	Stun=4
MORTAL2	MORTAL3	MORTAL4	MORTAL5	MORTAL6
☐	☐	☐	☐	☐
Stun=5	Stun=6	Stun=7	Stun=8	Stun=9

Cybernetics: COSMETIC IMPLANTS

Special Ability: POSE +9

Skills: SEDUCTION+8, WARDROBE+10
DANCE+3, LIE+1, BRAWL+2.

Possessions: EVEN MORE EXOTIC UNDERWEAR.

© R.Talsorian Games, 1991. Permission granted for personal photocopying only.

HOUNGAN JALGAANO - SERIPH OF PETRO LOA !!

En voodoopräst får inga extrapoäng för skönhet, något som Jalgaano tagit fasta på. Med modiga 86 år i bagaget och med en kropp som på ett imponerande sätt visar spår av varje ett år han en skräckinjagande syn.

Ett kort, slitet och stripigt hår i obestämbar färg hänger från ett fläckvis kalt huvud. Luggen (diplomatiskt uttryckt) hänger ned och täcker delvis, till mänsklighetens stora lättnad, den del av anatomin som på resten av släktet kallas ansikte, men som vi av finkänslighet undanhåller oss från att kommentera. Ett av ögonen är av grumlighet förblindat på ett sådant sätt som idag lätt åtgärdas på närmaste drop - in klinik, (om man vill...) det andra är enbart rödsprängt bortom igenkänndom.

Jalgaano reser sig 1.92 över markytan men på grund av den kraftigt krökta ryggen framstår han som av medellängd, något som förstärks av hans "ryckiga" gångstil då han lider av en hälta som inte är värre än att han klarar sig utan rullstol...

De tre fingrarna på höger hand och de fyra krökta på vänster är inga problem då han har alla tio tår i behåll och i övrigt känner sig frisk och kry!

I korthet kan man säga att Jalgaano utstrålar ett totalt förakt för den fysiska världen, något som inte minst hans urblekta, slitna kläder visar. I stället lever översteprästen sitt liv i den andliga världen, evigt lyssnande på de mumlande rösterna från "andra sidan".

Denna andlighet hindrar dock inte Jalgaano från att vara oerhört bestämd (även mot människor) när han anser der vara befogat. Han är en vis som synden och förväntar sig att bli bemött med den respekt som hans position kräver. Hans förakt för de icke troende är lika stort som hans vilja att hjälpa och tjäna sitt folk.

Som tidigare nämnt mycket inåtvänd kan han ibland ändå chocka sin omgivning med plötsliga utbrott av totalt obegriplig, "övernaturlig" humor ("Du har lika stor chans som en odöpt Ombuula i Limbo!!) som följs av väsende skrattsalvor.

Om Jalgaanos kroppsliga och fysiska tillstånd, som han själv bryr sig föga om, skulle ifrågasättas så reagerar han häftigt. Då är han inte sen att påpeka att han redan i tjugoårsåldern tillhörde Papa Doc's fruktade privatarme, de så kallade Tonton Macoutes (ung. De fula gubbarna) och att han femtår år senare (Då besatt av Haitis hämnande indiagud, Petro loa) var med och störtade hans son Baby Doc från makten på Haiti. Han bär fortfarande sin Tonton Macouterevolver i bältet..."så här ska inga svarta yngel komma och säga vad jag ska göra".

Ända sedan Jalgaano blev besatt av Petro loa på Haiti för femtio år sedan har han troget tjänat sin herre. Han har stigit i graderna och är nu den högste av alla levande (obs levande) voodoopräster.

Som gentjänst för Jalgaanos trogna tjänst så har Petro begåvat honom med vissa övernaturliga kunskaper...

* La pris des yeux - Förmågan att skåda in i framtiden. Bilderna är ofta suddiga och förvrängda men kan kanske vara till någon nytta i något fall.

* Förmågan att med svart magi styra och påverka troende.

* Jalgaano kan låta sin gud, den aggressiva och hämdlystne Petro loa, ta hans kropp helt i besittning en kort period och därmed skaffa "sig" övernaturliga krafter.

LIFEPATH

Clothes

RASTA

Hair

DREADS

Affectations

Ethnicity

Language

JAMECAN - ENGLISH

Family Background

Siblings



Motivations

Traits

Valued Person

Value Most

Feel About People

Valued Possession

Life Events

One event for each year after age 16

YEAR

GEAR

[illegible]

WEAPONS

[illegible]

MIRANDA PAPOYE !!

Skönhet är ju obligatoriskt i framtiden och vissa ägnar alla sina surt förvärvade Eurobucks till att förfina sitt konstgjorda utseende. Hos dessa individer svider det extra hårt när det kommer någon med äkta och på djupet sittande skönhet. En sådan kvinna är Miranda. Med sitt becksvarta, kortklippta rastahår, sina fylliga grönmålade läppar, sina nötbruna och leende ögon och sitt smittsamma skratt besitter hon all den grace man kan önska sig av en varelse som inte är född katt!!

Därtill vet hon hur hon skall framhäva sina kvinnliga former på ett subtielt men ändå elegant sätt: Dvs. åtsittande illgrön nylon T-shirt, knallgula cyckelbyxor med en missilröd kjol över och slutligen ett par stiliga och tillika nedkladdade rosa basketkängor... För att visa att hon även besitter all diskretion en man kan önska sig av en kvinna har hon även på sig en genomskinlig överrock i plast! Med en intelligens och en charm att matcha denna färgkaskad till skönhet utgör hon en livsfarlig naturkraft i Night City. Lika känd som Miranda är på stans allehanda inneställen, lika känd är hon som netrunnern Exodus i nätet. Få är dock de som gör koplingen att det skulle kunna vara samma person.

Miranda kan kosta på sig att känna sig trygg. Med utseende, charm och intelligens har hon det bra förspänt för sig, och med en ohyggligt skicklig solo till bror, en bror som dyrkar henne, kan hon inte ha det mycket bättre.

Möjligtvis skulle det då vara att hon har så trogna och humoristiska vänner som Armaheygurt.

1992 Update

Efter det att Miranda råkat illa under Museumskuppen kunde man ju anta att hon nu utvecklat en viss försiktighet. Men inte alls, tvärtom. Prestigeförlusten och den personliga vanäran har nu drivit fram en revanschlystnad av den magnituden bara en kvinna kan producera. Med en vassare arsenal av program och mindre säkerhetsmarginaler kommer nästa konfrontation att bli en seger...eller den sista. Denna nya "med turbo in i evigheten" attityd avspeglas också i hennes sällskapsliv. Med sin skönhet och all sin charm och därtill med en livsstil som ser varje dag som en potentiell sista har hon blivit som ett rött, sött vin som berusar alla i hennes väg. Dock ett vin vars bräckliga butelj skyddas av ett växande antal smeksamma händer... I korthet: Fullt ös!

MIRANDA PAPOYE "Exodus"

ROLE☐ Solo ☐ Rocker ☒ Netrunner ☐ Media ☐ Nomad☐ **Fixer** ☐ **Cop** ☐ **Corp** ☐ **Techie** ☐ **Medtechie**

CHARACTER POINTS

STATS

INT [9] REF [7/9] TECH [6] COOL [8]
ATTR [10] LUCK [5] MA [5] BODY [6]
EMP [9/] Run [] Leap [] Lift []

Location	Head 1	Torso 2-4	R.Arm 5	L.Arm 6	R.Leg 7-8	L.Leg 9-0
Armor SP	—	—	—	—	—	—

SAVE

6

BTM

-2-

LIGHT	SERIOUS	CRITICAL	MORTAL 0	MORTAL 1
☐	☒	☐	☐	☐
Stun- 0	Stun- 1	Stun- 2	Stun- 3	Stun- 4
MORTAL 2	MORTAL 3	MORTAL 4	MORTAL 5	MORTAL 6
☐	☐	☐	☐	☐
Stun- 5	Stun- 6	Stun- 7	Stun- 8	Stun- 9

SKILLS

Add Skill points to applicable STAT, then list in box. Mark Chipped Skills with an X next to [] box.

SPECIAL ABILITIES

Authority	[]	History	[]
Charismatic Leadership	[]	Language	[]
Combat Sense	[]	Language	[]
Credibility	[]	Library Search	[]
Family	[]	Mathematics	[]
Interface	[+9]	Physics	[]
Jury Rig	[]	Programming	[+8]
Medical Tech	[]	Shadow/Track	[+2]
Resources	[]	Stock Market	[]
Streetdeal	[]	System Knowledge	[+3]
ATTR		Teaching	[]
Personal Grooming	[]	Wilderness Survival	[]
Wardrobe & Style <i>EXTRA!</i>	[+10]	Zoology	[]
BODY		REF	
Endurance	[]	Archery	[]
Strength Feat	[]	Athletics	[+6]
Swimming	[+2]	Brawling	[]
COL/WILL		Dance	[+7]
Interrogation	[]	Dodge & Escape	[+5]
Intimidate	[]	Driving	[+2]
Oratory	[]	Fencing	[]
Resist Torture/Drugs	[]	Handgun	[+5]
Streetwise	[+6]	Heavy Weapons	[]
APATHY		Martial Art 1	[]
Human Perception	[+4]	Martial Art 2	[]
Interview	[]	Martial Art 3	[]
Leadership	[]	Melee	[+2]
Seduction	[+9]	Motorcycle	[]
Social	[]	Operate Hvy. Machinery	[]
Persuasion & Fast Talk	[]	Pilot (Gyro)	[]
Perform	[]	Pilot (Fixed Wing)	[]
INT		Pilot (Dirigible)	[]
Accounting	[]	Pilot (Vect. Thrust Vehicle)	[]
Anthropology	[]	Rifle	[]
Awareness/Notice	[+7]	Stealth	[+5]
Biology	[]	Submachinegun	[+2]
Botany	[]	TECH	
Chemistry	[]	Aero Tech	[]
Composition	[]	AV Tech	[]
Diagnose Illness	[]	Basic Tech	[]
Education & Gen. Know	[+6]	Cryptank Operation	[]
Expert	[]	Cyberdeck Design	[+3]
Gamble	[]	CyberTech	[]
Geology	[]	Demolitions	[]
Hide/Evade	[+4]	Disguise	[+2]

Cyberpunk®

DRAWING OF CHARACTER

CYBERNETICS

Type	HL	Cost
KERENZIKOV REFLEX BOOST	6	
CYBERMODEM LINK	1	
DATA TERM LINK	2	
CYBER EYE	7	
INFRARED	1	
Total HL and Euro Costs		

LIFEPATH, GEAR & WEAPONS

LIFEPATH

Style

Clothes Rasta Style

Hair	<u>DREAD LOCKS</u>
------	--------------------

Affectations

Ethnicity _____

Language JAMECAN - ENGLISH

Family Background

Siblings



Motivations

Traits

Valued Person

Value Most

Feel About People

Valued Possession

Life Events

One event for each year after age 16

YEAR	

GEAR

[illegible]

WEAPONS

[illegible]

MIRANDAS DECK/PROGRAMS

MIRANDAS CYBERDECK

SPEED:+6

CPU:1

MEMORY:30

PROGRAM	STRENGTH	MU	
* WORM	5	5	✓
* HAMMER	4	1	✓
<u>RAFFLES</u>	5	3	
<u>WIZARD'S BOOK</u>	4	2	
<u>SEE'YA</u>	3	1	
HIDDEN VIRTUE	3	1	
* <u>SPEEDTRAP</u>	4	4	✓
<u>INVISIBILITY</u>	3	1	✓
* <u>ARMOR</u>	4	2	
* KILLER VI	6	5	✓
DRAGON	4	3	✓
* <u>HELLBOLT</u>	4	4	
KNOCKOUT	4	3	*
ALL CONTROLLER PROGRAMS		9	
<u>BALRON</u>	5	5	✓

XAVIER MORGAN - ARMAHEYGURT !!

Xavier är en mycket(!) kort man (1.24) av, för den breda massan, obestämt utseende. Detta beror på att han gömmer sig bakom sin urskog av hår. Hans välflätade rastahår räcker honom ner till anklarna(!) och han liknar därför mest ett litet rastatroll. Ansiktet (för det finns faktiskt ett där under) är välrakat och på alla andra sätt exemplariskt. Han har bruna plirande ögon, en rak näsa och ett leende som ser ut att vara hämtat ur reklamen för Eurodyme tandkräm...och är det!!

Klädseln är mycket enkel. Ett par pösiga gul/röd/gröna kortbyxor och ett par skinande svarta lackskor. Der är allt som behövs, överkroppen syns ju ändå aldrig.

Armaheygurts stora passion är musiken, reggea musiken. För att fullt ut kunna njuta av denna passion har han alltid med sig sin Multiflex Super Woofer Booster Sony Alfa Omega Hipped Equipped Mojäng. Den är i lättmetall och kan lätt dras på en liten vagn efter Xavier...

Fixerns ställning i undre världen är grundmurad och han åtnjuter all den respekt en man i hans ställning kräver, det vill säga att folk ser ner på honom.

Under ett av sina många uppdrag träffade han på syskonparet Papoye och en djup och bestående vänskap uppstod. Tillsammans, fixern Xavier, netrunnern Miranda och solon Xalman, är de ett oslagbart team.

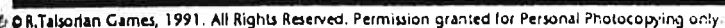
1992 Update

Xavier Morgan, alias Armaheygurt, har växt skulle man skämtsamt kunna säga. Efter att ha genomgått stora fysiska såväl som psykiska förändringar på grund av Museumskuppen så har Armaheygurt ändrat livsstil något, blivit lite måttligare skulle man kunna säga. Multiflex Super Woofern är utbytt mot EBM's största bärbara modell och de mångfärgade kortbyxorna utbytta mot ett par enfärgade.

Människor som bara är bekanta med Armaheygurt skulle nog säga att han blivit spällare, men det skulle nog inte hans riktiga vänner hålla med om. Den lille fixern har inte blivit snällare, bara mer diskret, som om han inte ville dra vissa makters uppmärksamhet till sin ringa person...

Fysiskt sätt är Armaheygurt givetvis också ändrad. Mest märkbart är hans vackert kromade vänsterarm och det förvånansvärt stora hölster han bär på vänster sida...(Xavier taänker inte förlora några kaliberstrider i fortsättningen.)

Xaviers förhållande till de övriga har inte ändrats nämnvärt. Smith har blivit en given del av gänget och tillika en superb röjarpartner. Miranda, vars levne verkar ha blivit ännu mera intensivt, är underbar som vanligt och till och med Xalman verkar ha lättat upp...lite. I korthet: Lite mer diskret än tidigare, så länge inget viktigt står på spel...



LIFEPATH

Clothes

Clothes RASTA

Hafr

LONG DREA LOCKS

Affectations

Ethnicity

Language

JAMELAN - ENGLISH

Family Background

Siblings



Motivations

Traits

Valued Person

Value Most

Feel About People

Valued Possession

Life Events

One event for each year after age 16

YEAR

GEAR

[illegible]

WEAPONS

[illegible]

XALMAN PAPOYE !!

Xalman Papoye är en robust sälle i sina bästa år. En samm rasta. Tjocka, axellånga rastaflåtor pryder hans svarta hjässa. För att styla till sig extra har han också tre tjocka och väldigt långa rastaflåtor som sträcker sig ner mot midjan i en elegant hårpiska. Denna hårpiska är givetvis färgad i rött/gult/grönt. I skydd av denna imponerande hårman döljer(!?) sig ett riktigt stiligt ansikte. En kraftig näsa flankerad av ett par djupa, bruna ögon och till det en ofta leende och smånynnande mun.

Vår solo är klädd i en rastafärgad lång T-shirt som räcker ned till knäna. Under den bär han sina slitna och tillika smutsgrå armebyxor. Ett par obligatoriska Dr. Martens Windwalkers 2005 ger slutligen den rätta elaka cyberpunklooken. Då det är riktigt kallt ute (allt under +15 grader) har han även på sig en sliten läderjacka med pärlförsedda fransar som rasslar tyst när han rör sig. Sunglasses at night är obligatoriskt.

Runt halsen hänger hans lyckoamulett, en berloque med en bild på Bob Marley.

Xalman är rätt tystlåten, en grapp av det eftertänksamma slaget skulle man kunna säga. Dock förvandlas han om något "fysiskt" skulle hända. Med sina ohyggliga combatreflexer är han en livsfarlig motståndare, om faran därtill hotar Xalmans älskade syster Miranda Papoye blir han närmast en omänsklig bärsärk.

Miranda är, som sagt, hans svaghet, (och styrka för all del). Han beundrar sin systers världsvana sätt, hennes smittsamma sätt och hennes förödande intelligens. Xalman har följdaktligen gjort det till sin sak att se till att denna naturresurs till kvinna stannar i denna världen. Tillsammans utgör de ett fruktat syskonpar.

Denna starka duo har haft turen att bli god vän med Armaheygurt, den lille fixern med det goda humöret, och har därmed skapat en toppen-trio.

I strid är Xalman som tidigare nämnt dödligt. Särskilt när han skjuter i takt med sin favoritcombatmusik, Buffalo Soldier...

Fighting on arrival, fighting for survival...

1992 Update

Xalman tillhör inte den typen av människa som radikalt ändrar sin personlighet på grund av uppskakande händelser, så inte heller i det här fallet. Dock har han fått lite att grubbla på efter Museums-kuppen. Då hans älskade Miranda och vännen Armaheygurt båda råkat riktigt illa ut finns det anledning till självrannsakan.

Resultatet av dessa tankemödor har blivit att Xalman nu lägger ner ännu mer energi på att mästra de våldsamma konsterna. Aldrig mer ska någon av hans vänner råka illa ut på grund av att han inte är tillräktligt snabb eller hård. Detta intensiva tränande har redan givit det resultatet att Xalman med lätthet räddat Smith ur några av de pikanta situationer han verkar ha så lätt att hamna i. Detta har han dock gjort med glädje då han tycker att det är svårt att inte gilla den unge vitingen.

Det faktum att Xalman blivit mer medveten om att en av dem faktiskt, trots solons kraftfulla insatser, skulle kunna stryka med (särskilt Miranda vars utflykter i nätet han inte kan övervaka) har gjort honom lite mer öppen i sitt umgänge. En sorts "varje ord kan bli ditt sista så säg något snällt" attityd, dock utan att gå till överdrift...

I korthet: Hårdare, snabbare, dödligare och snällare!!

HANDLE XALMAN PADOYE

ROLE ☒ Solo ☐ Rocker ☐ Netrunner ☐ Media ☐ Nomad
☐ Fixer ☐ Cop ☐ Corp ☐ Techle ☐ Medtechle

CHARACTER POINTS

STATS

INT [6] REF [10/12] TECH [4] COOL [10]
ATTR [7] LUCK [5] MA [6] BODY [9]
EMP [9/6] Run [] Leap [] Lift []

Location	Head 1	Torso 2-4	R.Arm 5	L.Arm 6	R.Leg 7-8	L.Leg 9-10
Armor SP		14	14	14		

SAVE	BTM	LIGHT	SERIOUS	CRITICAL	MORTAL 0	MORTAL 1
1	-3	☐	☐	☐	☐	☐
		Stun-0	Stun-1	Stun-2	Stun-3	Stun-4
		☐	☐	☐	☐	☐
		MORTAL 2	MORTAL 3	MORTAL 4	MORTAL 5	MORTAL 6
		☐	☐	☐	☐	☐
		Stun-5	Stun-6	Stun-7	Stun-8	Stun-9
		☐	☐	☐	☐	☐

SKILLS Add Skill points to applicable STAT, then list in box. Mark Chipped Skills with an X next to () box.

SPF & ABILITIES

Authority [] History []
Charismatic Leadership [] Language []
Combat Sense [+8] Language []
Credibility [] Library Search []
Family [] Mathematics []
Interface [] Physics []
Jury Rig [] Programming []
Medical Tech [] Shadow/Track [+4]
Resources [] Stock Market []
Streetdeal [] System Knowledge []
ATTR Teaching []
Personal Grooming [] Wilderness Survival []
Wardrobe & Style "RASTA" [+10] Zoology []

BODY

Endurance [] Archery []
Strength Feat [] Athletics [+7]
Swimming [+4] Brawling [+8]
COOL/WILL Dance [+4]
Interrogation [+7] Dodge & Escape [+5]
Initiate [+9] Driving [+3]
Oratory [] Fencing []
Resist Torture/Drugs [] Handgun [+10]
Streetwise [+2] Heavy Weapons [+4]
EMPATHY

Hun Perception [+2] Martial Art 1 []
Int Law [] Martial Art 2 []
Leadership [] Martial Art 3 []
Seduction [] Melee [+6]
Social [] Motorcycle []
Persuasion & Fast Talk [+2] Operate Hvy. Machinery []
Perform [] Pilot (Gyro) []
INT Pilot (Fixed Wing) []
Accounting [] Pilot (Dirigible) []
Anthropology [] Pilot (Vect. Thrust Vehicle) []
Awareness/Notice [+10] Rifle [+9]
Biology [] Stealth [+5]
Botany [] Submachinegun [+9]
Chemistry [] TECH
Composition [] Aero Tech []
Diagnose Illness [] AV Tech []
Education & Gen. Know [] Basic Tech []
Expert [] Cryotank Operation []
Gamble [] Cyberdeck Design []
Geology [] CyberTech []
Hide/Evade [+5] Demolitions [+4]
Disguise [+2]

Cyberpunk (R)

DRAWING OF CHARACTER

Electronics [] Other []
Elect. Security [] Other []
First Aid [+2] Other []
Forgery [] Other []
Gyro Tech [] Other []
Paint or Draw [] Other []
Photo & Film []
Pharmaceuticals []
Pick Lock []
Pick Pocket []
Play Instrument []
Weaponsmith [+3]

REP []
CURRENT IP []
HUMANITY []

CYBERNETICS

Type	HL	Cost
NEURALWARE	2	
KERENZIKOV BOOSTERWARE LEVEL 2	6	
INTERFACE PLUGS	3	
SMARTGUN LINK	2	
PAIN EDITOR	3	
NANOSURGEONS	1	
CYBEROPTIC ↓	6	
IMAGE ENHANCEMENT	1	
TARGETING SCOPE	2	
ANTI DAZZLE	.5	
INFRARED	1	
CYBEROPTIC	5	
THERMOGRAPH SENSOR	1	
TIMES SQUARE MARQUEE	1	
WEAR MAN™		
Total HL and Euro Costs	34.5	

LIFEPATH

Style

Clothes RASTA STYLE

Hair DREAD-LOCKS

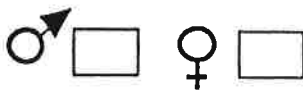
Affectations

Ethnicity

Language JAMECAN - ENGLISH

Family Background

Siblings



Motivations

Traits

Value: Person

Value Most

Feel About People

Value of Possession

Life Events

One event for each year after age 16

YEAR

GEAR

[illegible]

WEAPONS

[illegible]

SMITH !!

Gruppens outsiders alla kategorier. Medans de tre övriga karaktärerna är tvättäkta rastafarier så är lille Smith en tvättäkta "viting". En viting vars historia bottnar i förtryck och kolonialisering av de mörkhyade. Detta är något Smith skäms väldigt för eftersom rastakulturen enligt honom är överlägsen. För att inte tala om musiken och kläderna och...och.

Smith dyrkar verkligen allt som har med rasta att göra. De är helt klart hans referensgrupp.

På grund av detta så hänger han ofta på "The zephyr of Zion" och andra rastaställen. Så fixeras är lille Smith att han spenderar alla sina pengar på cosmetic surgery för att få den "rätta" looken. Håret har han redan rastafierat, nu är det bara hårfärgen kvar. Rösten har han inte opererat men han har ändå lagt sig till med en Jamaica-Engelsk dialekt som får Xalman och de övriga att låta som infödda Amerikaner. Även klädmässigt ligger Smith hästlängder före de andra, med sina sina mängder av av ringar och ben och lager på lager av färggranna rastamönster får han de övriga att likna Arasakabyrokrater.

På denna kortfattade beskrivning låter Smith som en omogen och patetisk barnunge som fortfarande lever kvar i idoldyrkarstadiet, och den beskrivningen stämmer mycket bra!

Dock har Smith en kvalite som de andra inte ens förmår förstå. Han är ett underbarn vad det gäller alla tekniska detaljer och makagrunkor. Ingenting är gjort som inte Smith kan plocka isär, inte ens hans föräldras äktenskap som Smith i tidig ålder lyckades kracha...

1992 Update

Smith är tveklöst den karaktär som utvecklats mest sen "förra beskrivningen". Sedan han träffade Xalman och de andra av en slump för ett par månader sedan har han vuxit betydligt. Inte bara på grund av alla hemska saker de genomlevt utan mest på grund av den vänskap och respekt de andra visat honom efter det att han slutligen blivit accepterad. Denna vänskap har gjort att Smith inte längre har samma behov av att hävda sig och han har därför tonat ner sin image lite, dvs. han har tagit bort NÅGRA av ringarna och benen. (Det finns ju ingen anledning att utplåna sin personlighet helt...)

Smiths beundran för rastafarireligionen har däremot inte minskat, tvärtom. Allt som har hänt de sista månaderna har ju bara bevisat att det är den sanna tron.

Smith's förhållande till de övriga har, som tidigare nämnts, fördjupats betydligt. Xalman har, efter att vid ett flertal tillfällen hjälpt Smith ur otäcka bråk, uppnått en sorts idolstatus. Miranda har i Smith funnit ytterligare en till döden lojal vän som gladeligen skulle kasta sig framför vilken fara som helst för att skydda henne. Xavier (alias Armaheygut) har, slutligen, visat Smith att det inte är storleken det kommer an på. Tillsammans har de två upplevt många långa och blöta nätter.

I korthet: Smith har för första gången i sitt liv riktiga vänner och dem ställer han upp på i vått och tort.

LIFEPATH, GEAR & WEAPONS

LIFEPATH

Style

Clothes RASTA

Half DREAD - LOADS

Affectations WHITE

Ethnicity

Language JETIELAN-ENGLISH

Family Background

Siblings



Motivations

Traits

Valued Person

Value Most

Feel About People

Valued Possession

Life Events

One event for each year after age 16

YEAR

GEAR

[illegible]

WEAPONS

[illegible]