

Guess who's back

Grundidé

Ulf Sankala

Utveckling

Ulf Sankala
Thom Jönsson
Hans Andersson
Olof Johansson

Text

Thom Jönsson
Ulf Sankala

Karaktärsteckningar

Tomas Avelin



FÖRORD

Regeljustering

Eftersom detta är ett action-äventyr som bygger på ett relativt högt tempo har vi tagit oss friheten att göra om stridssystemet. *Shots* och *Sekvenser* är inte tänkta att användas i detta äventyr. Tar en spelare initiativet bör denne få agera först. SL kan även bestämma en turordning och klämma in sina spelardarpersoner där denne tycker det passar bäst.

Uppmuntra rätt spelstil

Det är viktigt att spelarna uppmuntras att göra spektakulära och roliga stunts. Möter de en skurk och säger något i stil med ”*jag slår honom på käften!*”, kan du gott bestraffa detta fantasilösa beteende genom att ge dem dåliga odds att lyckas. Skulle de däremot vräka ur sig något smått fantastiskt som ”*Jag hoppar upp och greppar gardinstången i köksfönstret och sparkar mig ut från väggen. Samtidig sliter jag loss stången och lirkar snabbt bort gardinen från den. Medan jag sedan ligger upp och ner i luften sopar jag busen i bakhuvudet med stången, och avslutar med en volt för att landa perfekt i stolen vid matbordet där jag kan fortsätta dricka mitt kaffe*”, så bör du genast belöna detta genom att öka chansen att lyckas.

Hjältar misslyckas sällan

Leroy, Orville och Sharon är hjältar. Detta innebär att de sällan misslyckas helt med sina stunts. De lyckas bara mer eller mindre bra.

Vid ett misslyckat tärningsslag enligt exemplet ovan skulle resultatet kunna bli: *Leroy hoppar upp och lyckas slita loss gardinstången. Dessvärre lyckas han inte riktigt bli av med själva gardinen utan råkar i samma ögonblick som han får in en hyfsad smäll över skurkens axel fastna med ena benet i gardinen. Han brakar rakt ner i matbordet som går i två delar och sprider kaffe över hela golvet. En kopp som motvilligt skickats iväg på en luftfärd över bordet bestämmer sig dessutom för att det bästa stället att landa på är i Leroys ena öga.*

Speltiden

Det har under våra speltester och SnöKon visat sig att detta äventyr tar mellan 2 och 4 timmar. Detta är naturligtvis helt beroende av hur spelarna agerar, men blir äventyret för lång finns risken att spelarna tappar tempot och får slut på idéer till nya stunts, något som hotar att förstöra actionkänslan i äventyret. Vi råder dig därför att vara försiktig så du inte gör äventyret för långt.

Svårspelat?

Vi har kunnat konstatera att ”Guess who’s back” för många spelare tycks aningen svårare att spela än föregångaren ”Hunted in Hong Kong III”. Problemet brukar oftast inträffa i scen 3 då spelarna tagit sig ner i *Netherworlds* och befinner sig i staden som finns där. Stämningen har en tendens att bli för mörk, och spelarna får ofta svårt att hålla ett bra tempo och hitta på hjältemodiga stunts. Se därför till att du har några komiska situationer redo när de befinner sig i staden som hjälper dem att förstå att de trots den främmande miljön fortfarande är orädda hjältar av högsta klass. Till sist bör också nämnas att det är en stor fördel om du som spelare innan detta äventyr redan har spelat eller läst föregångaren ”Hunted In Hong Kong III”. Det finns en risk att hänvisningar till vissa personer eller platser annars kan bli svåra att förstå, eftersom de beskrivs bättre i det tidigare äventyret.

Lycka till!

RÖ30

Prolog

Sharon befinner sig i Hong Kong för att besöka sina vänner Leroy och Orville. Dessa bådars arbetsgivare Ma är för tillfället bortrest, och som vanligt när detta händer har Leroy och Orville med järnhand tagit befälet över restaurangen. Efter att ha utdelat ett stort antal direktiv till den övriga personalen sitter de nu vid ett av restaurangens fönsterbord och pratar gamla minnen med Sharon.

Vädret i Hong Kong är strålande vackert. Solen skiner in genom det välpolerade fönstret där de tre vännerna sitter, vilket får de välfyllda ölglasen på bordet att gnistrande reflektera solkatter på restaurangens väggar och tak. Utanför hörs en kör av munter fågelsång som på ett behagligt sätt blandar sig med ringklockorna från passerande cyklister, skrattet från lekande barn och doften av vårens alla blommor. När dörren till restaurangens kök stundtals öppnas av någon halvspringande kypare, glider doften av färska kryddor ut i lokalen och de många besökarna på restaurangen verkar alla få något saligt i blicken där de leende sitter framför sina välsmakande rätter och glatt småpratar med varandra...

Då tystnar plötsligt fåglarna...

Människorna på gatan utanför stannar plötsligt upp och tittar mot himlen. En ung man pekar mot någonting där uppe och springer sedan iväg, tillsynes skrämdd av det han sett. De övriga personerna i hans närhet verkar inte ta någon notis om honom, utan fortsätter bara att stirra uppåt och peka förvirrat mot skyn...

Rollpersonerna (RP) ser genast att den avlånga tingesten som flyger in över staden är en missil. När den passerar över Mas restaurang på c:a 300 meters höjd exploderar den plötsligt och de översta fönstren på kvarterets höghus splittras och faller ner mot gatan. Ett mystiskt grönt moln sprider sakta ut sig från platsen där missilen detonerat, och sjunker långsamt ner mot marken och staden nedanför...

En fågel slår plötsligt ner i gatan någon meter från RP. Den rycker till lite innan den slutligen ger ifrån sig ett sista plågat pip och dör. En äldre man stapplar fram mot RP. Han håller förtvivlat upp sina blodiga händer mot dem, men verkar inte finna ord för att uttrycka sin smärta. Tunna rännilar av blod rinner sakta ner från hans båda uppspärrade ögon och med en förvånad grimas faller han ihop på gatan. Staden verkar nu vara full av skrikande människor. Var än RP vänder sig ser de människor med blödande ögon falla till marken. Efter en liten stund inser RP att de själva tillhör den skrikande folkmassan, och samtidigt som deras hjärnor långsamt drar slutsatsen att den röda hinnan som stundtals stör deras syn måste vara blod, faller de ihop på gatan och allt blir svart...

Det roligaste är naturligtvis om du låter spelarna agera detta precis som om det var en vanlig scen. Låt dem sitta och småprata och ha det mysigt en stund innan du resolut ställer till ett helsike för dem. Under SnöKon avslutade vi oftast sista meningen i scenen med att släcka belysningen i rummet några sekunder. När man sedan tänder igen brukar de flesta spelare ha ett uttryck i ansiktet som tyder på funderingar i stil med "Va, fan? Dog vi? Är det slut?" Sedan inleder man glatt scen 1 med "Men vår historia börjar dessbättre inte där, utan 2 dagar tidigare..."

Scen 1 – Öväntat besök

(2 dagar tidigare)

Rollpersonerna har varit och på bio och sett Alien 5 och är nu på väg till Ma`s för att äta en sen middag. När de kommer fram upptäcker de att fönstren på restaurangens framsida är sönderslagna, och att det mesta av inredningen gått samma öde till mötes. Vid ett av de få bord som fortfarande verkar någorlunda helt sitter kocken Chang och blir omplåstrad av sin yngre bror Cheng. När Chang upptäcker RP reser han sig på skakande ben från stolen, och säger med smärta i rösten *”De kom inrusande och... Vi försökte stoppa dem, men de var för många. De var som tokiga... Det är ett under att ingen kom till allvarligare skada.”* Han rycker till av smärta och får hjälp av Cheng att sätta sig i stolen igen. Med en plågad grimas tittar han upp på Leroy och Orville. *”Er lägenhet... Era öletiketter... skynda er, de...”* Chang svimmar.

Ingen av de övriga i personalen vet något mer än vad Chang just berättat. Om RP frågar efter Ma får de veta att han är bortrest och att ingen vet när han kommer tillbaka.

RP kan välja att stanna i restaurangen och hjälpa till att städa upp, eller genast bege sig till Leroy och Orvilles lägenhet.

Lägenheten

Dörren till lägenheten är riggad med en sinnrik apparatur. När dörren öppnas startar en gedigen liten brand på Leroy och Orvilles vardagsrumsbord, där Thumbs män roat sig med att lägga våra hjältars öletikettsamling i en prydlig liten hög. Om RP inte stoppar branden inom 15 sekunder är samtliga ölmärken bortom räddning. Tyvärr är 9 av Thumbs män fortfarande kvar i lägenheten och ingen av dessa har något som helst intresse av att ge RP de 15 sekunder de behöver, utan kastar sig genast över RP när dessa träder in i rummet. De har beordrats att fånga RP levande och föra dem till Thumb, och kommer därför inte att använda skjutvapen. Detta kommer antagligen att visa sig vara en väldigt korkad taktik mot våra sannolikt uppretade hjältar. Förutsatt att RP inte gör något oerhört dumt kommer de nog att kunna ge Thumbs män den behandling de förtjänar.

När striden är över ringer telefonen. Det är Ling. *”Jag ringer för att varna er. Jag har från en pålitlig källa fått höra att Thumb tänker hämnas på er.”* Om RP berättar vad som hänt säger Ling att hon ska skicka någon som kan ”städa upp” lägenheten, och att hon själv ska komma så fort hon kan. Redan efter ett par minuter anländer hon till lägenheten. Hon betraktar oredan en stund och beklagar att hon inte hunnit varna dem i tid. Om RP inte själva tar beslutet att söka upp Thumb försöker hon övertala dem att göra detta. Ling berättar att Thumb befinner sig i sitt hem i Netherworlds, och att hon kan hjälpa dem finna honom där om de är intresserade. Om RP ställer frågor om Netherworlds svarar hon undvikande och de kommer inte att få reda på mer än de redan sett själva då de passerade platsen under sitt förra äventyr (Hunted in Hong Kong III).

Ling vill att RP ska ta sig till flygplatsen tidigt kommande morgon, och lovar att ordna ombord dem på första avgående flygplan till Taipei i Taiwan. Väl framme i Taipei skall de uppsöka Lang Son och denne ska föra dem genom Netherworlds, och så småningom till Thumb.

Om RP mot förmodan inte nappar på detta uppdrag berättar Ling följande. *”Jag har från en säker källa fått veta att Thumb nyligen gjort affärer med en högt uppsatt militär i Ukraina. Av någon anledning har han införskaffat sju stycken kryssningsmissiler. Vi vet ännu inte i vilken av hans ondskefulla planer dessa missiler passar in, men det bästa vore naturligtvis om ni tog hand om vår käre Thumb innan han beslutar sig för att använda dem.”*

Scen 2 – Resan till Taiwan

När RP kommer till flygplatsen morgonen efter visar det sig att planet de ska åka med är ett militärplan av typen Herkules.

Kaptenen visar RP deras platser och går sedan för att påbörja flygningen mot Taipei. RP sitter i lastutrymmet och där är fullt med stora trälådor som innehåller mat, kläder och en 50 tons stridsvagn (den lådan är verkligen STOR). När planet är strax utanför kusten knakar det i 8 av de mindre lådorna och ut hoppar lika många män med varsitt ninja-svärd i handen. De är asiater och är alla klädda i skraddarsydd kostymer av senaste snitt. De riktar sina vapen mot RP och en av dem säger *”Min dam och mina goda herrar, jag ber allra ödmjukast om ursäkt men det är min sorgsna plikt att meddela att vi har för avsikt att kapa detta plan. Mina kamrater kommer nu att framföra våra blygsamma önskemål om ny färdrutt till den ärovrödnade kaptenen. Vi har för avsikt att detta plan ska ta oss till Sicilien, där vi kommer att mötas av våra vänner. Jag är medveten om att detta förstör era planer och beklagar detta djupt, men för stunden vill jag att ni sitter ner så lovar jag att ingen kommer till skada.”* Två av kaparna går mot cockpiten.

RP tar förhoppningsvis upp striden för att slippa hamna i Sicilien. Om inte, kommer kaptenen att ge sig på kaparna efter en stunds flygning och blir då dödad. Det finns gott om ställen att gömma sig i och klättra upp på, och som på alla Herkulesplan finns det en stor lucka längst bak och naturligtvis ett nät som hänger och slänger lite snyggt i vinden då denna har öppnats. Kaparna är dock listigare än de ser ut. De har riggat planets motorer så att dessa sprängs om det skulle hända dem något. Dessutom dödar de kaptenen om RP attackerar dem. Nu är det dags att hitta lite kreativa lösningar för att klara sig. En nödlandning med planet i havet är inte att rekommendera. Om RP letar igenom planet finns det gott om saker att bygga något av. En stor gummiflotte, 2 (!) fallskärmar m.m.

RP borde landa utanför Taiwans kust, så det är bara att ta sig iland och söka upp guiden. Förslagsvis blir de upplockade av en fiskebåt som är på väg mot Taipei. På grund av vissa omständigheter blir de ilandsatta i en liten hamn utanför Taipei. Som de sanna hjältar de är stegar de antagligen direkt mot baren som i den här hamnen heter *”Den grinande demonen”*. Det är ett tillhåll för allsköns smugglare som gör upp sina affärer här. Om de är smidiga kan de lätt fixa en skjuts till stan. Väl inne i Taipei är det inga problem att hitta Lang Son om de frågar sig fram lite. Människorna i Taiwan är alla väldigt vänliga och tillmötesgående mot främlingar.

Några tänkbara scener:

- RP fäster fallskärmarna på gummifloten och använder denna för att landa.
- RP väljer att skjuta hål i planets lastlucka (eftersom den tycks ha låst sig) med stridsvagnen, vilket får till följd att hela bakdelen på planet försvinner och att samtliga i planet förlorar sin hörsel i någon timme framåt.
- RP åker ut genom bakluckan med stridsvagnen och upptäcker vid landningen hur otroligt dåligt denna flyter.

Scen 3 – Netherworlds

Lang Son bor i ett litet hus i utkanten av Taipei. Detta hus är en "Feng site" och om RP är skadade när de kommer in i huset blir de väldigt sömniga och somnar inom några minuter. När de pigga och utvilade vaknar igen några timmar senare är alla deras skador helt försvunna. Om RP ställer frågor till Lang om detta märkliga fenomen säger denne bara: *Huset har god Chi*. När RP känner sig redo att fortsätta föser Lang in dem i en brun gammal jeep, och kör ut från staden. Efter en timmes bilfärd på småvägar stannar han plötsligt framför ett ensligt övervuxet stenhus i utkanten av en stor skogsglänta.

Lang viker undan några stora buskar och blottar en sliten dörr på stenhusets framsida. Han lägger handen på dörren och den glider ljudlöst upp. Bestämt föser han in RP genom öppningen och in i den mörka stenbyggnaden. Lang går fram till något som liknar en grav och föser locket åt sidan. Han kliver ner för en trappa som leder ner i den mörka underjorden och ber RP följa honom.

Väl nere kliver de ut i en bred gång och de svagt glödande väggarna tyder på att de nu har hamnat i Netherworlds. När de följt denna gång en stund glider plötsligt en mörk figur ut ur skuggorna i en av de många sidogångarna. Mannen är klädd i en lång mörk rock och har en svart kåpa uppdragen över huvudet, vilket gör det omöjligt att se hans ansikte. I en av sina likbleka händer håller han en stor lie och i den andra något som liknar en bärbar dator. Det känns som om temperaturen i grottan har sjunkit åtskilliga grader och RP kan inte låta bli att huttra av den plötsliga kylan. Den mystiska figuren pekar med ett knotigt finger mot Sharon och hon får plötsligt svårt att andas. Om någon av de övriga försöker att anfälla mannen visar det sig att han är hård som ett granitblock och att kulor från eventuella skjutvapen liksom tycks absorberas av hans kropp och försvinna utan att göra minsta skada. Han ignorerar dem totalt vad de än säger och gör.

Precis innan Sharon svimmar av syrebrist tittar mannen på sin dator och säger med avgrundsdjup stämma "AJDÅ! DET HÄR STÄMMER INTE." Sharon kan återigen andas normalt. "URSÄKTA MIG. DET HAR BLIVIT NÅGOT FEL HÄR. DET TYCKS INTE VARA DAGS FÖR DIG ÄNNU. JAG SAKNAR VERKLIGEN MINA GAMLA TIMGLAS. DE VAR ENKLA MEN KRÅNGLADE ALDRIG." Han vänder sig mot Lang. "DIN TID ÄR DOCK UTE." Lang rycker till och tar sig för bröstet innan han faller ihop på marken och blir liggande helt stilla. Den mörkklädda mannen tycks titta på något en bit ovanför Langs döda kropp och säger "JA, HON VÄNTAR PÅ DIG. FÖLJ MIG SÅ SKA DU FÅ TRÄFFA HENNE." Han vänder sig bort och försvinner tillbaka in i den mörka gången och lufttemperaturen återgår till sin tidigare ganska behagliga temperatur.

RP har nu inget annat val än att själva försöka hitta Thumbs tillhåll. Om de vänder tillbaka kommer de inte att hitta trappan de använde för att ta sig ner till Netherworlds.

Efter att ha irrat runt en stund i de slingrande gångarna kommer RP fram till en gigantisk och väl upplyst grotta. Överallt står det hus i olika byggnadsstilar och tillsammans bildar de många husen en mindre stad. Gatorna är leriga och hela staden genomsyras av en doft av träskmark. I ett torn en bit innanför den låga stadsmuren sitter en vindögad albino iklädd snickarbyxor och spelar banjo. Här bor alla möjliga sorters konstiga typer och de flesta är tillbakadragna och misstänksamma mot främlingar. Vägen som leder vidare till Thumbs bostad ligger på västra sidan staden, men RP kommer inte att hitta denna utan att först ha utfört uppdraget som Ying Yi ger dem i templet. Om de frågar personerna i staden efter vägen till Thumb kommer någon av dessa tillslut att be dem prata med Ying Yi.

Här är några förslag på personer och händelser som RP kan möta innan de tar sig vidare till templet:

Puben

I en liten pub vid namn Wollyhood dreams sitter en orangutang och dricker öl. Denne har tidigare medverkat i ett antal Clint Eastwood filmer men har nu lagt den karriären bakom sig. Han putar med munnen, fiser, stönar, rapar, dreglar och visar med jämna mellanrum RP sitt långfinger (det som betyder f... you). Förutom att retas gör han ingen skada, men om RP börjar bråka med honom kastar han glatt ut dem på gatan.

Orvilles beundrare

En gigantisk illaluktande kille i snickarbyxor kommer fram till Orville och vill kelas. Han är otroligt stark men vill inte slåss, utan lämnar besviket RP om de hotar eller slår honom.

Onda dockan

RP ser plötsligt en söt liten flicka med långa ljusa flätor bli injagad i en gränd av en stor man beväpnad med ett svärd. När de följer efter in i den trånga mörka gränden är det enda som återstår av mannen en hög med blodiga lemmar. Bakom denna hög står den lilla flickan helt indränkt i blod och med en blodig kniv i ena handen. Hon lägger huvudet på sned, flinar mot RP och säger glatt "Åh, fler som vill leka?" Sedan kastar hon sig över dem. Flickan kommer att ge RP massor med blödande skärsår ända till de på något sätt löser situationen.

Scen 4 – Personliga prov

Denna scen skrevs för att vi under konventet SnöKon-99 ville se hur samtliga spelare i gruppen kunde agera ut sina karaktärs fobier (hooks), var för sig. Om du inte tror att denna scen passar din spelgrupp, föreslår vi att du ändrar eller hoppar över den. Glöm bara inte att Ying Yi på något sätt måste ge spelarna Old Brew märket.

En liten bit söder om staden ligger ett tempel. När RP kliver in genom den vackert graverade trädörren möts de av Ying Yi. Dennes huvud är helt renrakat och han är klädd i en gul munkdräkt och sandaler. Han ger dem ett misstänksamt leende och frågar om han på något sätt kan vara till deras tjänst. När RP frågar om vägen till Thumb ser Ying väldigt fundersam ut och säger efter en stund "Jag kan hjälpa er, men ni måste göra något för mig först. Om jag inte alldeles misstar mig så var ni för ett år sedan inblandade i Old Brew stölden. Denna etikett befinner sig för närvarande bara några hundra meter från denna plats. Ert uppdrag blir att hämta etiketten och föra det till mig. Godtar ni detta? Om inte, kan jag tyvärr inte hjälpa er."

Om RP ställer upp på detta tillsynes märkliga uppdrag berättar Ying att de ska följa stigen in mot skogen norr om staden tills de kommer till en stor stenborg. I den stora salen i borgens mitt kommer de sedan att hitta Old Brew etiketten. "Innan ni ger er av vill jag ge er ett sista nödvändigt råd. Behåll lugnet! Allt annat försenar er."

Förutom detta ger Ying ingen ytterligare information. Han vägrar blankt att berätta vad han ska med märket till, vem som nu äger det eller varför det befinner sig i borgen. Han utvecklar heller inte sitt *Behåll lugnet*.

RP har inga problem att hitta borgen om de följer vägbeskrivningen de fått.

Borgen

Var och en av RP kommer här att utsättas för något som liknar psykisk misshandel. De kommer att möta situationer som sannolikt gör dem upprörda och de kommer inte vidare in i borgen utan att först klara varje enskilt prov genom att hålla sig någorlunda lugna. Först när de klarat detta kommer de in i borgens mitt och hittar Old Brew etiketten.

När RP kommer fram till borgen ser den ut att vara helt öde. Det finns ingen synlig bevakning och de stora dörrarna på framsidan är olåsta. Efter att ha passerat några rum med varierande möblemang kommer de in i en smal hall.

Sharons prov

I borte änden av denna hall står en stor skäggig man framför en stängd ståldörr utan handtag. Mannen flinar mot dem och vänder sig mot Sharon. *”Finns det något trevligare än att se ett barn plågas? Förtjänar inte dessa små försvarslösa varelser att lida? Mmmmm, att få höra ljudet av ett litet barns huvud krossas...”*

Om Sharon tidigare använt våld mot den lilla flickan (onda dockan) nämner han detta och överöser henne med beröm för det hon gjort.

Om Sharon eller någon av de andra RP brusar upp eller använder våld blixtar det till framför deras ögon och de står plötsligt utanför borgen igen. Om de återvänder in till mannen betar han sig fortfarande på samma sätt och först efter att de klarat av att lyssna på honom utan att tappa humöret försvinner han i en ljusblxt och den tunga järndörren glider upp.

Leroys prov

RP kommer in i ett rum fyllt med kuddar i olika färger. I borte änden av rummet finns en järndörr utan handtag. På de många kuddarna ligger ett antal personer och röker hasch. I var och ett av rummets fyra hörn sitter personer på huk och ger sig själva sprutor. Några av dem vänder sina glansiga blickar mot Leroy och frågar om han inte vill vara med och ha lite roligt. De berättar om hur fantastiskt många fördelar det finns med att använda tunga droger och försöker bjuda RP på sprutor, piller och röka.

Om RP härdar ut en stund försvinner personerna i rummet i en ljusblxt och järndörren glider upp. Tappar någon av RP humöret blixtar det till och de står återigen utanför borgen.

Orvilles prov

RP kommer in i ett medelstort rum som är helt tomt. På andra sidan rummet finns en järndörr utan handtag. Dörren de kom in i rummet genom slår plötsligt igen med en dov smäll och väggarna börjar gnisslande att röra sig mot varandra. Om RP härdar ut stannar väggarna när rummet har en storlek på 1,5 kvadratmeter för att sedan försvinna tillbaka till ursprungsläget i en ljusblxt. Dörren i rummets borte ände glider upp.

Grips någon av RP av panik blixtar det till och de står återigen utanför borgen.

Old Brew etiketten

Mitt i den stora salen står litet bord av marmor och under en glaskupa på detta bord ligger Old Brew etiketten. När någon av RP tar upp märket blixtar det till och de befinner sig utanför borgen. Märket har de nu med sig.

Åter i templet

När RP återvänder till templet för att lämna etiketten till Ying Yi ger han dem bekymrade blickar. *”Jag är ledsen att ni var tvungna att utsättas för detta men jag ville vara säker på att ni var värdiga. Svaret på vägen till Thumbs bostad är det ni nu håller i er hand. Ta den mittersta gången som leder ut från stadens västra sida. Med Old Brew etiketten i er ägo kommer ni att finna vägen. Lycka till.”*

När RP gått en stund i gången de hänvisats till glöder etiketten till och ett hål öppnar sig i gångens ena sidovägg. Hålet leder in i ännu en gång och denna har sitt slut vid Thumbs bostad.

Scen 5 – Thumbs bostad

Synen som möter RP när de kommer fram får dem nästan att vända om. De har hamnat i en gigantisk grotta utan golv. Mitt i grottan svävar ett hus som ser ut att vara taget direkt från H. P. Lovecrafts hemskaste fantasier. Enda sättet att ta sig till huset är över en smal hängbro från tunneln som de nu står i.

När de har gått över möter de en otroligt uttråkad robot som hela tiden beklagar sig över allt mellan himmel och jord. Den kommer att följa efter dem ända tills de skjuter sönder honom eller vidtar någon annan lämplig åtgärd. Om de tar en närmare titt på huset ser de att det är byggt av något levande material. Väggarna böljar lite och ibland hörs svaga diffusa ekon av skrik. Om någon stöter emot eller råkar skada väggen vrider den sig i plågor och skriken blir tydligare.

När de går in upptäcker de att huset är mycket större än det såg ut att vara utifrån. Väl inne i husets många köttiga rum och korridorer är detta några av de situationer de kan hamna i:

Levande vätskor

RP kommer in i ett labb fyllt med färgglada vätskor i olika burkar. Innehållet reagerar lite olika om RP närmar sig. Ex. innehållet formar sig till en kopia av ansiktet på den som står närmast eller reagerar som en vakthund och kastar sig morrande mot burkens insida.

Cyborg-anfall

RP kommer in i ett labb med halvfärdiga cyborgs. Olika kroppsdelar börjar attackera (fyra per RP). De ger ingen nämnvärd skada men om RP på något sätt missköter situationen glider händerna iväg och hämtar något vapen, typ en vass skiva, hammare, skruvmejsel eller dylikt.

Kroppen i väggen

RP ser en tekniker iklädd vit overall sammanfoga överdelen av en människokropp i en vägg med hjälp av en liten plasmasvets. Kroppen verkar levande men inte vid medvetande. Om RP av någon anledning försöker att använda svetsen fungerar den inte. Kroppen går inte att få lös från väggen utan att litervis med blod lämnar både kroppen och väggen.

RP närmar sig nu Thumbs inre rum. När de passerar en stängd dörr hör de plötsligt Thumbs röst bakom den. *”Inkompetenta idioter! Dom har tagit sig in. Jag kan känna deras närvaro i huset. Se till att hitta dem och döda dem omedelbart!”*

RP hör fotsteg som försvinner bort, och en dörr som stängs.

Det finns 13 busar i rummet och de attackerar RP när de kommer in. På grund av väggarnas känslighet använder Thumbs män inga skjutvapen. Om de blir till hackmat snabbt kommer en av dem att försvinna i ett rött sken. Om RP genomsöker någon av underhuggarna kommer de att hitta varsin teleporter (vid första anblicken ser det mest ut som en cd-freestyle).

I ett hörn av rummet sitter en döv tekniker djupt försjunken i sitt arbete med att tillverka styrkort och styrenheter till missiler (ser ut som en joystick). Med dessa kommer RP senare att kunna styra missilen som Thumb skickar mot Hong Kong.

Thumb som har hört bråket från rummet bredvid kommer ut för att kolla läget, och fryser fast i dörröppningen. Han ser på sina nerkämpade män och RP en stund och vänder sedan om och springer iväg.

När RP lyckas hinna ikapp står Thumb mitt i ett rum omgiven av det nu välbekanta röda skenet, och om RP kastar sig mot honom passerar de bara genom den rödskimrande kroppen. Med ett segervisst leende tittar Thumb på RP och säger *"All heder åt er för att ni lyckades hitta mig så snabbt. Jag ska erkänna att det smärtar att behöva ge upp mitt lilla krypin, men det går faktiskt att ersätta."* Han pekar mot en vägg och en bildskärm kommer glidande ur den. Bilden av en missil tonar fram. *"Jag hade hoppats att ni skulle befinna er i Hong Kong när denna exploderar, men det får väl duga ändå."* Thumb tar fram en liten dosa ur fickan och trycker på en knapp och istället för bilden av missilen kommer det nu fram en karta över missilens start och mål. Den startar från en liten ö utanför Kinas kust och målet ser ut att vara i samma område som Ma's restaurang. *"Jag ser på era ansiktsuttryck att ni har förstått."* Han drar fram en granat och slänger in den i den levande väggen där den försvinner in med ett slurpande ljud. *"Om 30 sekunder exploderar den och då har ni några minuter på er att ta er ut innan huset kollapsar. Tyvärr ser det ut som om alla dörrar har försvunnit men lycka till. Ha ha ha ha..."* Thumb försvinner med en puff i ett rött moln, och kvar står RP i ett rum utan dörrar.

I rummet finns en fantastisk samling öletiketter gömda bakom ett draperi. De är pryddigt uppsatta inne i ett glasskåp och tar lite tid att samla ihop men det kanske det kan vara värt.

Efter 30 sekunder hörs en dov smäll och hela huset börjar röra sig i dödsgramper. Det råder ingen tvekan om att hela byggnaden inom kort kommer att kollapsa över våra hjältar.

Om RP av någon anledning inte har med sig teleportrar, styrkort eller styrenheten och alltså bedöms få stora problem att komma vidare i äventyret inträffar följande:

Någon minut efter att Thumb har lämnat RP ensamma börjar en vit ljuspelare skina mitt i rummet och ur det skarpa skenet kliver Ying Yi. Han ger RP ett bekymrat leende och säger *"Jag tog mig friheten att hålla er under uppsikt. Thumb har uppenbarligen helt tappat sitt omdöme och eftersom jag själv inte har tillträde till den plats där missilen påstås påbörja sin färd mot Hong Kong, så är det naturligtvis nödvändigt att ni får den lilla hjälp som jag kan erbjuda för att hindra denna fasansfulla händelse från att inträffa."* Han räcker fram ett litet kretskort mot RP. *"Denna måste kopplas in i styrsystemet på missilen. När detta är gjort kan man styra den med den här fjärrkontrollen."* Han håller fram en liten dosa och pekar på den lilla styrspaken som sticker upp ur dess mitt. *"Missilen måste förstöras. Den är laddad med en nervgas som kommer att döda miljontals människor ur Hong Kongs befolkning. Ge mig era teleportrar så ska jag ställa in de koordinater ni behöver för att ta er till missilen. Jag önskar er all lycka i ert uppdrag. Ett stort antal människoliv vilar i era händer. Gör inga misstag."*

Ying kliver tillbaka in i ljuspelaren och försvinner. Rummet blir mörkare och väggarna börjar nu att rasa.

Scen 6 – Missilen

När RP trycker på de blinkande knapparna på sina teleportrar får de uppleva tidernas åktur. De färdas genom en ljus tunnel i övernaturlig snabbhet och när de så småningom stannar måste de slå ett tärningsslag för att lyckas behålla den eventuella mat de stoppat i sig de senaste dagarna (ett negativt tärningsslag innebär ett misslyckande).

När de lyckats samla sig lite upptäcker de att de står i utkanten av en stor skog. Framför dem sträcker sig en enorm sandstrand och utanför denna ligger havet. En liten bit bort på stranden ser de en missilramp och två helikoptrar. Thumb och två av hans män sätter sig precis i den ena av dessa helikoptrar, och med sanden piskande mot sina ansikten ser RP honom lyfta och sakta flyga ut över havet.

När RP undersöker missilen ser de en liten lucka vid dess spets. Det är här någon av dem måste koppla in det lilla styrkortet som de förhoppningsvis har med sig. En av dem kan genom att sätta sig gränsle över den snedställda missilen öppna luckan och sätta kortet på plats. I samma ögonblick som detta sker startar missilen och personen som sitter på den har inget annat val än att hålla sig fast och följa med. Påpassligt nog sitter det ett litet handtag på var sida om den annars ganska hala missilen.

Om RP försöker starta den kvarlämnade helikoptern så fungerar den alldeles utmärkt. Den visar sig också om nödvändigt vara lika snabb som missilen. Provar de att använda fjärrkontrollen till missilen fungerar även den, förutsatt att någon tidigare stoppat i det nya kretskortet i missilen.

Tänkbara scener:

- RP bestämmer sig för att styra in missilen i Thumbs helikopter vilket orsakar en del problem för personen som åker på missilen.

Epilog

Vädret i Hong Kong är strålande vackert. Solen skiner in genom det välpolerade fönstret där de tre vännerna sitter, vilket får de välfyllda ölglasen på bordet att gnistrande reflektera solkatter på restaurangens väggar och tak. Utanför hörs en kör av munter fågelsång som på ett behagligt sätt blandar sig med ringklockorna från passerande cyklister, skrattet från lekande barn och doften av vårens alla blommor. När dörren till restaurangens kök stundtals öppnas av någon halvspringande kypare glider doften av färska kryddor ut i lokalen och de många besökarna på restaurangen verkar alla få något saligt i blicken där de leende sitter framför sina välsmakande rätter och glatt småpratar med varandra.

Dörren till restaurangen öppnas och Ling kommer leende fram till RPs bord. I sin famn håller hon en back med Budweiser som hon varligt ställer ner på bordet. *”Mina kära vänner. Jag vet inte hur jag någonsin ska kunna tacka er. Om ni har tid skulle jag gärna vilja bjuda ut er på en liten picknick vid mitt lilla lantställe utanför Hong Kong. Det är ett strålande väder och vad kan väl vara bättre än några kalla Bud på en stillsam plats efter att ha räddat en hel stad från undergång?”*

Hon sträcker fram ena handen mot dem och hennes leende blir ännu bredare. *”Historien tycks upprepa sig. Ni har lånat något som inte tillhör er. Old Brew etiketten.”*

Bilden zoomar ut och eftertexterna börjar sakta rulla upp till ljudet av ”Don’t be cruel” med Elvis Presley.

Utdrag ur Thumbs dagbok

(en liten tid innan äventyrets början)

Missilerna anlände till lagerlokalen idag. Nu återstår bara att skicka iväg hotelsebrevet till de förbannade regeringarna som ska tvingas hosta upp en ansevärd mängd pengar för att slippa se sina landsbefolkningar utrotas. Det är på tiden att dessa patetiska små politiker får känna vem som besitter den verkliga makten över världen. Snart kommer jag att styra genom total diktatur...

De förbannade svinen tycks inte ta mig på allvar. De kommer snart att ångra sig. Om någon vecka kommer en av mina missiler att detonera ovanför Hong Kong och efter en förlust på några miljoner människoliv kommer de garanterat att erkänna min totala makt. De kommer till och med att betala för att jag tar den ifrån dem...

Produktionen av gasmasker verkar hålla tidsramarna. Efter den kommande olyckan i Hong Kong kommer människor över hela världen att skrika efter mina gasmasker och jag kommer bara genom detta att tjäna enorma summor pengar. En av mina tekniker vågade ifrågasätta dugligheten med maskerna. Han påstod att de var av så dålig kvalitet att man skulle klara sig bättre med ett finger uppkört i vardera näsborren, och en tejpbit över munnen. Jag har aldrig sett den lilla fjanten så upprörd förut. Lyckades dock få upp honom ytterligare i varv när han tvingades prova en av gasmaskerna i vår förslutna testkammare. Det visade sig faktiskt att han hade helt rätt, och det såg verkligen roligt ut när han låg där på golvet i dödsgramp. Nåja, tillverkningskostnaden är låg och då blir vinsterna naturligtvis större...

Den förhatliga kvinnan från England tycks vara på besök hos sina amerikanska illaluktande vänner igen. Jag ska beordra några av mina män att göra ett litet hembesök hos dem och sedan föra dem till mig. Jag skall lära dem den fulla innebörden av smärta innan jag slutligen beviljar dem att dö...

Inkompetenta idioter! De klarar inte ens av att tillfångata tre värdelösa nollor trots nummerärt överläge. Nåja, De hala små svinen kommer sannolikt att befinna sig i staden då missilen detonerar över Hong Kong. De förtjänar förvisso en betydligt plågsammare död efter att ha förstört mina planer med Old Brew etiketten, men jag har inte tid att ägna min briljanta hjärna åt dessa kryp ytterligare.

Ingenting kan stoppa mig nu.

Spelledarpersoner

Scen 1 – Thumbs män: Martial arts 7, Guns 7.

Scen 2 – Kaparna: Martial arts 8, Guns 7. *Spec. Ödmjukhet 18.*

Scen 3 – Döden: Alla värden 200. *Spec. Översolid och osårbar.*

Clints apa: Martial arts 14, Guns 5.

Onda dockan: Martial arts 14. *Spec. Leker med RP och ger dem "bara" skärsår.*

Scen 5 – Utråkad robot: Martial arts 1, Guns 1. *Spec. Gnällighet 20.*

Thumbs män: Martial arts 7, Guns 7.

Övriga SLP (Kanonmat) – Martial arts 5, Guns 5.

Justera ovanstående värden under spelets gång om spelarna har det alldeles för lätt (eller svårt).

Namn: Leroy Johnson

Typ: Everyman hero

Ekonomi: Working stiff

Favoritcitat: Får jag bjuda på en Bud, kompis?

Hook: auktoritetsproblem. Hatar tunga droger.

Utseende: 190 cm. 70 kg. 35 år. Långt brunt hår oftast uppsatt i hästsvans. Din favoritklädsel är allt som har det lilla adidasmärket på sig.

Värden: BODY 5, CHI 0 fortune 10, MIND 7, REFLEXES 7

Färdigheter:

Köra 8

Skjutvapen 9

Martial arts 14

Info/Matlagning (orientaliskt) 16

Info/Amerikansk fotboll 14

Info/öletiketter 14

Passiv undanmanöver 14

Aktiv undanmanöver 17

Unik förmåga: Förolämpar du motståndaren när du befinner dig i strid får du +2 på anfalls-slaget.

Vapen: Du har inga vapen när äventyret börjar.

Bakgrund:

Du ,Sharon och Orville var på en öletikettsmässa där den berömda Old Brew etiketten skulle säljas. Kaos uppstod och plötsligt hade någon tryckt ner etiketten i din ficka. Innan du hann reagera skrek en man rakt framför dig ”*Han har märket!*” Mirakulöst och med minsta möjliga blodspillan lyckades ni undkomma mobben, men från den stunden var ni jagade. Mannen som påkallade er uppmärksamhet var en herre vid namn Donald Thumb. Av någon anledning ville han lägga skulden på er och få er fängslade. Till slut lyckades ni hitta till Thumbs skyskrapa ”Näven” där han hade sitt huvudkontor. Thumb var tyvärr inte där, men ni befriade en ung dam vid namn Ling. Hon visste att Thumb var vid sitt hamnmagasin för att slutföra en av sina affärer. Ling insåg att ni inte skulle hinna fram i tid den vanliga vägen via Hong Kongs gator så hon sa att hon skulle visa er en genväg. Hon tog er till källaren och öppnade en dold dörr, och genom den passerade ni in i en tunnel med svagt rödpulserande väggar. Eftersom ni hade bråttom har du bara svaga minnesbilder från den mystiska platsen, men ett bestående intryck är när du såg The King äntra scenen inför en jublande publik.

Den värsta upplevelsen var nog när ni först kom in i en operationssal och sen till en sal där det var fullt med barn, varav de flesta saknade ögon och hade ärr på bröstkorgen och buken. Ling förklarade bistert att Thumb drog in lite extra pengar på att sälja organ.

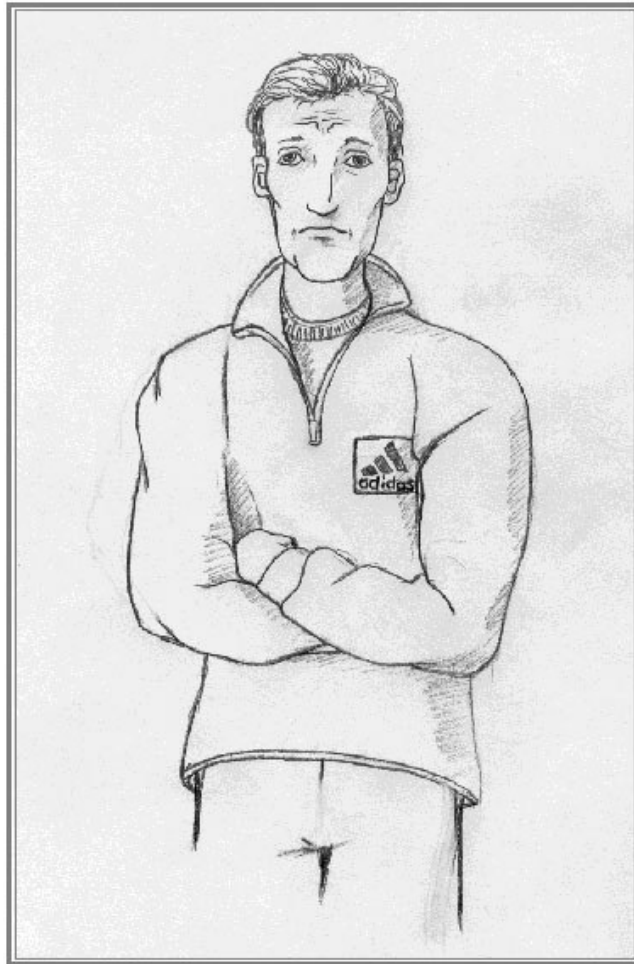
Väl framme vid magasinet hittade ni slutligen Thumb. Han stod inne i sitt kontor omgiven av ett mystiskt rött sken och med ett hånflin på läpparna. Långsamt började han försvinna medan han väste fram ”*I’ll be back!*” Vart och hur han försvann har ni ännu ingen förklaring till. Det hela var verkligen mystiskt.

Öletiketten som ni hela tiden burit med er gav ni till Ling som försäkrat er att det ska återlämnas till dess rätta ägare. Ling är en trevlig tjej och hon har ett flertal gånger besökt dig

och Orville på Ma´s och låtit er bjuda henne på mat. Hon verkar också med rätta anse att ni är Hong Kongs överlägset bästa kockar.

Ett år har gått och du har kommit till insikten att citrongräset nog trots allt ska skäras på längden.

Du har hör och häpna även fått löneförhöjning.



Leroy Johnson

RÖ30

Namn: Orville Knox

Typ: Everyman hero

Ekonomi: working stiff

Favoritcitat: Är det inte lite trångt härinne?

Hook: Cellskräck, som blir bättre var gång du med fara för ditt eget liv lyckas hjälpa någon i nöd.

Utseende: 180 cm. 100 kg. 28 år. Snaggat vitt hår dolt i en basebollkeps. Favoritklädseln är flanellskjorta, jeans och kängor.

Värden: BODY 5, CHI 0 fortune 10, MIND 6, REFLEXES 8

Färdigheter:

Köra 10

Skjutvapen 12

Martial arts 15

Info/Matlagning (Orientaliskt) 16

Info/Amerikansk fotboll 14

Info/Öletiketter 12

Passiv undanmanöver 15

Aktiv undanmanöver 18

Unik förmåga: När du vänder din keps ut och in förvandlas du till Häpnadsmannen. Se nedan för effekter.

Vapen: Du har inga vapen när äventyret börjar.

Bakgrund:

Du ,Sharon och Leroy var på en öletikettsmässa där den berömda Old Brew etiketten skulle säljas. Kaos uppstod och plötsligt hade någon tryckt ner etiketten i Leroy's ficka. Innan du hann reagera skrek en man rakt framför Leroy ”*Han har märket!*” Mirakulöst och med minsta möjliga blodspillan lyckades ni undkomma mobben, men från den stunden var ni jagade.

Mannen som påkallade er uppmärksamhet var en herre vid namn Donald Thumb. Av någon anledning ville han lägga skulden på er och få er fängslade. Till slut lyckades ni hitta till Thumbs skyskrapa ”Näven” där han hade sitt huvudkontor. Thumb var tyvärr inte där, men ni befriade en ung dam vid namn Ling. Hon visste att Thumb var vid sitt hamnmagasin för att slutföra en av sina affärer. Ling insåg att ni inte skulle hinna fram i tid den vanliga vägen via Hong Kongs gator så hon sa att hon skulle visa er en genväg. Hon tog er till källaren och öppnade en dold dörr, och genom den passerade ni in i en tunnel med svagt rödpulserande väggar. Eftersom ni hade bråttom har du bara svaga minnesbilder från den mystiska platsen men ett bestående intryck är när du såg The King antra scenen inför en jublande publik.

Den värsta upplevelsen var nog när ni först kom in i en operationssal och sen till en sal där det var fullt med barn, varav de flesta saknade ögon och hade ärr på bröstkorgen och buken. Ling förklarade bistert att Thumb drog in lite extra pengar på att sälja organ.

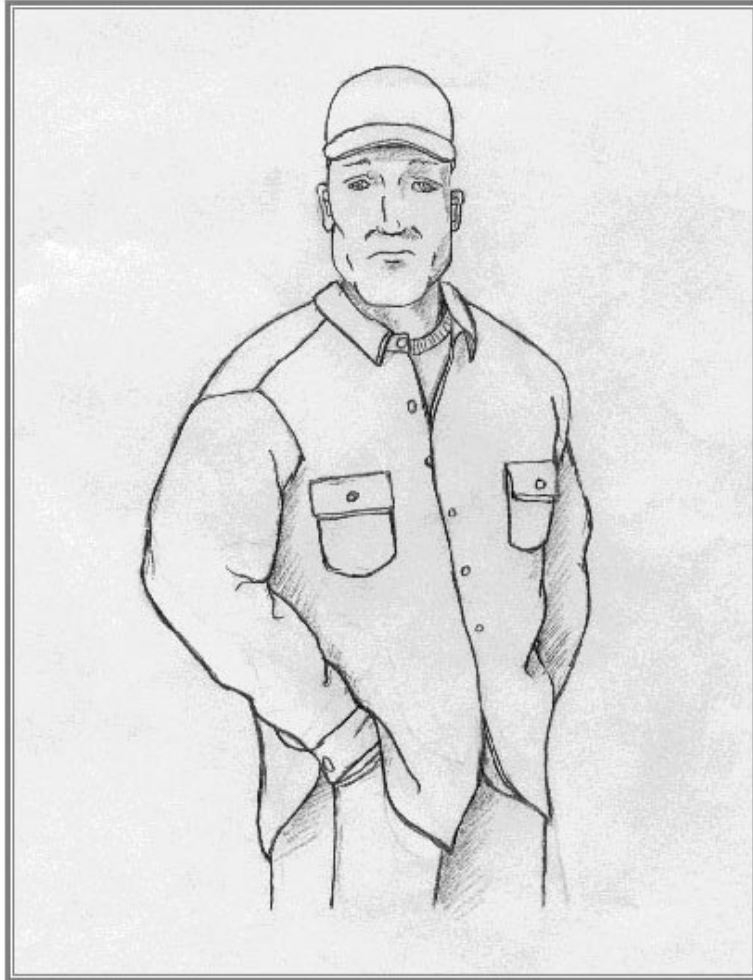
Väl framme vid magasinet hittade ni slutligen Thumb. Han stod inne i sitt kontor omgiven av ett mystiskt rött sken och med ett hånflin på läpparna. Långsamt började han försvinna medan han väste fram ”*I'll be back!*” Vart och hur han försvann har ni ännu ingen förklaring till. Det hela var verkligen mystiskt.

Öletiketten som ni hela tiden burit med er gav ni till Ling som försäkrat er att det ska återlämnas till dess rätta ägare. Ling är en trevlig tjej och hon har ett flertal gånger besökt dig

och Leroy på Ma´s och låtit er bjuda henne på mat. Hon verkar också med rätta anse att ni är Hong Kongs överlägset bästa kockar.

Ett år har gått och du har kommit till insikten att citrongräset nog trots allt ska skäras mot fibrerna.

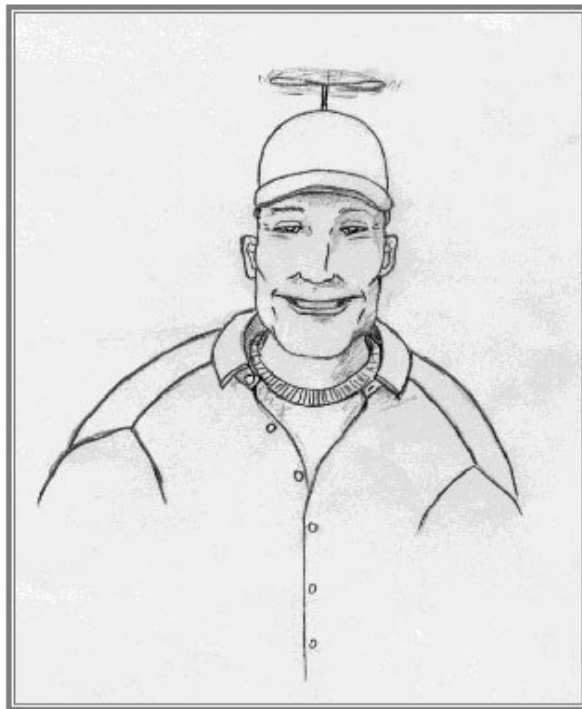
Du har hör och häpna även fått löneförhöjning.



Orville Knox

RÖ30

En dag när du var ute på ett ärende åt Ma så råkade du gå förbi en liten kuriosa affär som du inte sett förut. Du gick in och såg på drivorna med skräp, och hittade tillslut en keps som du genast tyckte om och köpte. En dag råkade du av misstag ta på dig kepsen ut och in, och när du såg dig i spegeln så kände du inte riktigt igen dig själv. Ditt leende var bländande, din frisyr var knivskarp och din haka var sådär lagom orakad. Hela din kropp utstrålade självtillit. Kort sagt, framför dig i spegeln stod Häpnadsmannen. Det enda som störde bilden en aning var den lilla propellern på kepsen som hela tiden snurrade runt med en väldig fart. När du som bäst stod där och förundrades hörde du ett rop på hjälp. Du slängde dig ut genom fönstret och såg en stackars tant bli rånad utanför på gatan. Istället för att storma fram för att nita den lille rånaren, gick du lugnt fram och knackade honom på ryggen. När han vände sig om grabbade du snabbt tag i hans tröja och drog den över huvudet så hans armar blev låsta. Sedan drog du ner hans brallor, vred om honom och gav honom en välriktad spark i röven så han loopade in i en container. Med en elegant rörelse vände du dig mot damen och gav henne ett bländande leende. När du sedan kom hem och tog av dig kepsen hade du bara ett svagt minne av vad du gjort, nästan som om någon tillfälligt tagit över din kropp. Sedan den dagen har du använt kepsens krafter ett flertal gånger, och nu börjar även de snärtiga replikerna sitta där. Du har inte berättat om kepsen för Sharon och Leroy.



Orville "Häpnadsmannen" Knox

RÖ30

Namn: Sharon McMillan

Typ: Spion

Ekonomi: Rik

Favoritcitat: Nja, jag föredrar nog ett årgångsvin.

Hook: Tål inte att se barn behandlas illa.

Utseende: 175 cm. 55 kg. 23 år. Svart kortklippt hår. Favoritklädseln är stretchbyxor och en lös och ledig tröja, men du lyckas alltid vara rätt klädd för situationen.

Värden: BODY 7, CHI 0 fortune 6, MIND 8, REFLEXES 8

Färdigheter:

Bedrägeri 15

Reparera, Fixa 13

Skjutvapen 13

Övertala 12

Martial arts 13

Förföra 13

Info/Mode 14

Info/Mat, dryck 14

Info/Politik 11

Info/Öletiketter 15

Info/Kricket 12

Passiv undanmanöver 13

Aktiv undanmanöver 16

Unik förmåga: Du har tillgång till en mängd olika "Bond-prylar".

Skada/gömma/ammo

Vapen: Walter ppk 9 / 1 / 6+1

Bakgrund:

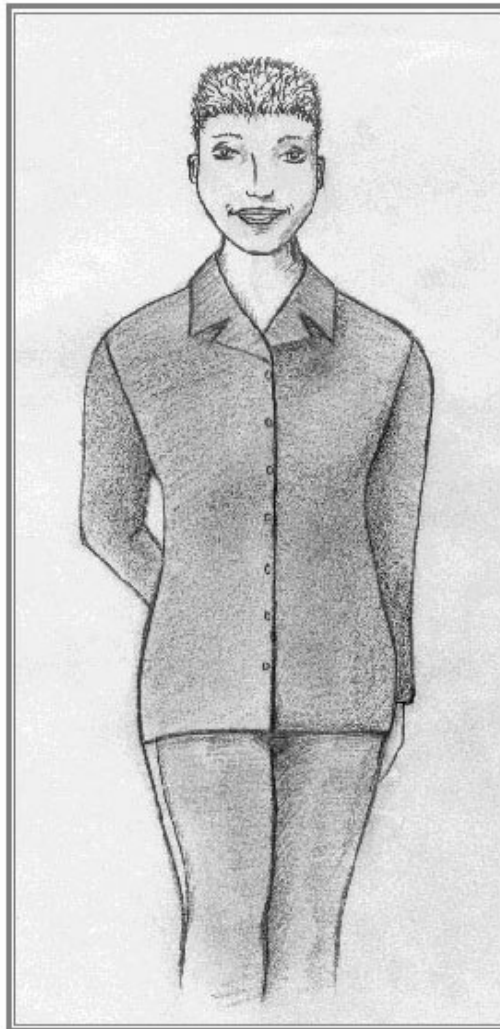
Du ,Orville och Leroy var på en öletikettsmässa där den berömda Old Brew etiketten skulle säljas. Kaos uppstod och plötsligt hade någon tryckt ner etiketten i Leroy's ficka. Innan du hann reagera skrek en man rakt framför Leroy "*Han har märket!*" Mirakulöst och med minsta möjliga blodspillan lyckades ni undkomma mobben, men från den stunden var ni jagade. Mannen som påkallade er uppmärksamhet var en herre vid namn Donald Thumb. Av någon anledning ville han lägga skulden på er och få er fångslade. Till slut lyckades ni hitta till Thumbs skyskrapa "Näven" där han hade sitt huvudkontor. Thumb var tyvärr inte där, men ni befriade en ung dam vid namn Ling. Hon visste att Thumb var vid sitt hamnmagasin för att slutföra en av sina affärer. Ling insåg att ni inte skulle hinna fram i tid den vanliga vägen via Hong Kongs gator så hon sa att hon skulle visa er en genväg. Hon tog er till källaren och öppnade en dold dörr, och genom den passerade ni in i en tunnel med svagt rödpulserande väggar. Eftersom ni hade bråttom har ni bara svaga minnesbilder från den mystiska platsen men ett bestående intryck är när ni såg The King äntra scenen inför en jublande publik. Den värsta upplevelsen var när ni först kom in i en operationssal och sen till en sal där det var fullt med barn, varav de flesta saknade ögon och hade ärr på bröstkorgen och buken. Ling förklarade bistert att Thumb drog in lite extra pengar på att sälja organ.

Väl framme vid magasinet hittade ni slutligen Thumb. Han stod inne i sitt kontor omgiven av ett rött sken och med ett hånflin på läpparna. Långsamt började han försvinna medan han väste fram "I'll be back!" Vart och hur han försvann har ni ännu ingen förklaring till. Det hela var verkligen mystiskt.

Öletiketten som ni hela tiden burit med er gav ni till Ling som försäkrat er att det ska återlämnas till dess rätta ägare.

På grund av personlig övertygelse har du slutat ditt gamla jobb på MI5. Du fick ett erbjudande från UNICEF att bli operativ chef för deras avdelning för infiltration. Där kommer dina speciella färdigheter väl till pass. Du rapporterar endast och i yttersta nödfall direkt till Lisbeth Palme.

Ett år har gått och efter ditt senaste uppdrag känner du att det kommer att göra dig gott med lite semester i Hong Kong.



Sharon McMillan

RÖ30