

# EN KNYTNÄVE AV STÅL



ÄVENTYR  
TILL  
MUTANT  
2089

# EN KNYTNÄVE AV STÅL

Ett äventyr till Mutant 2089



## KONSTRUKTION

Franz Ung

## ILLUSTRATIONER & LAYOUT

Franz Ung

## SPECIELLT TACK TILL

Vendela Ung

Benjamin Axelsson

Franz Ung © 2019

## Författarens förord

Detta är ett äventyr skrivit för Mutant 2089, eller Nya Mutant som det också kallats en gång i tiden. Äventyret är ämnat att behandla de tre aspekter av cyberpunk som jag tycker är roligast, nämligen konspirationer, undre världen och industrispionage. Andra verk inom cyberpunkgenren jag hämtat inspiration ifrån är främst Blade Runner, Deus Ex och Akira. Det är även tänkt att ha en väl avvägd blandning av rafflande action och gediget tankearbete.

Trots att äventyret är skrivet till rollspelet Mutant 2089 borde det med inte alltför stora ändringar kunna spelas till andra settings inom cyberpunkten. Det enda kravet är att det finns PSI-mutanter i settingen där äventyret utspelar sig. Även äventyrsplatsen borde kunna ändras; Om spelgruppen vill att äventyret ska utspela sig i någon annan stad än Barcelona torde detta inte innebära allt för mycket jobb för spelledaren.

Jag tar gärna emot feedback på äventyret. Vill sådan ges går det bra att maila till [franzung@gmail.com](mailto:franzung@gmail.com).

Äventyret får spridas fritt i oförändrat skick.

## Inledning

Den unga nationen Neo-Katalonien uppnådde sin andra självständighet efter en väpnad revolt mot Spanien. Efter att Spanien utfört handelsembargon mot Neo-Katalonien har den Neo-Katalanska ekonomin kraftigt gått nedåt. De styrande megaföretagen försöker mörka detta genom att hetsa folket mot mutanter, det folk som än gång i tiden hjälpt medborgarna att befria sin nation. "Mutantfaran" sägs hota den

neo-katalanska särarten. Mutanter med fysiska mutationer tillhör uteslutande underklassen och PSI-mutanter är i princip fredlösa. Vad som händer med PSI-mutanter när de upptäckts av PSI-OW (organisationen vars uppgift är att spåra upp och gripa personer med mentala förmågor) vet ingen, men rykten säger både att de omedelbart elimineras och att de tas till fånga och används i experiment av makthungriga företag.

Neo-Kataloniens huvudstad är Barcelona, en plats som de sköra bör hålla sig borta från. I den nyaste stadsdelen, Barcelona 2, vilken byggds ovanför den ursprungliga staden, lever de rika i lyx och överflöd. Samtidigt hankar sig invånarna i gamla Barcelona fram under ständig bevakning av illasinnade metropoliser under en himmel som ständigt skymms av den nya staden ovanför dem.

Barcelona är en hård stad att vistas i. Om de vilda gatugängen eller de fascistiska metropoliserna utgör en störst fara har man aldrig riktigt kommit överens om. Vad ingen kan förneka är dock att det ibland är med livet som insats som man tar sig från sin arbetsplats till sitt hem. Bland de avgasförorenade vägarna och bakom de överfulla soptunnorna väntar hänsynslösa gängmedlemmar på att råna folk på deras sista EuroDollar och patrullerande polispatruller spanar efter människor de kan arresteras eller misshandla för brott de aldrig skulle drömma att begå.

Mitt i detta förfall befinner sig en grupp otursförföljda problemlösare. De har tillfälligtvis tagit in på ett billigt motell efter att det mesta i tillvaron gått emot dem. Men kanske erbjuder Barcelona dem en ny chans i livet. Kanske finns det mitt bland eländet en möjlighet till att bli rika, och dessutom rädda staden från en annalkande katastrof...

# BARCELONA

Detta kapitel behandlar staden Barcelona i vilket äventyret utspelar sig. Spelare och spelledare får här mycket matnyttig information både för att göra äventyrets spelplats levande, men här finns även mycket material som kan användas för framtida kampanjer.

## Allmänt

År 2089 är Barcelona långt ifrån den vackra stad vi känner den som idag. På grund av de berg som omringar staden har den inte gått att bygga ut åt något håll och detta tillsammans med den ökande befolkningsnivån har lett till att en ytterligare stad (Barcelona 2) har byggts ovanpå den gamla staden. De gamla anrika stadsdelarna har sakta men säkert förfallit (utom Parc Guell). Stadens välbärgade invånare åtnjuter Barcelona 2's moderna bekvämligheter, samtidigt som de utslagna, de kriminella och mutanterna lever mellan rucklen i den gamla staden.

## Fakta Barcelona

**Invånarantal:** 5 700 000

**Gamla staden:** 5 400 000

**Barcelona 2:** 300 000

**Yta Gamla staden:** 1000 km<sup>2</sup>

**Yta Barcelona 2:** 70 km<sup>2</sup>

**Klimat:** Mild strålning under högsommaren, sporadisk giftig nederbörd vintertid. Skyddsdräkt rekommenderas vissa perioder.

**Viktiga bolag:** AIRC, HyperNova, AtlanticX, Alpha77, NeoStar

**Exportartiklar:** Järn och stål, teknik, muterade slavar, genetisk modifierad fisk

**Importartiklar:** Olja, medicin, vapen

## Historia

Här nedan följer en kort redogörelse över de viktigaste händelserna i Barcelonas historia från 2010 till 2089.

### 2010 – Förfallet

Spanien drabbas lika hårt av förfallet som övriga världen. I regionen Katalonien samspelar

dock privatiseringen av statliga medel med en konservativ syn på världen och en ökad nationalistisk syn på regionen. Cynismen och hopplösheten inför det alltmer profithungriga samhället får medborgarna att nostalgiskt blicka bakåt mot historisk storhet och fornstora dagar.

### 2020 – Rymdåldern

Spanien satsar hårt på rymdteknologi. Den större delen av utvecklingen kring rymdteknologi såsom dräkter och instrument som används i rymdfärderna sker i Katalonien. Området blir därmed ledande i tillverkning av utrustning till rymdfärder. Katalonien anser att de inte får ta del av tillräckligt stor del av den ekonomiska avkastningen från rymdfärderna. Förhållandet mellan Spanien och Katalonien blir alltmer spänt.

### 2030 – Företagsväldet

De katalanska företagen är trötta på att det spanska styret tar ut stora andelarna av vinsterna som företagen gör och försöker göra Katalonien till en självständig stat. Detta inleds med ett aggressivt reformarbete, men då Spanien inte visar något intresse för att ge efter för Kataloniens krav är försöken fruktlösa. Det hela mynnar 2034 ut i ett inbördeskrig. Efter två år av blodiga strider vinner Spanien och kväser upproret. Ledarna för de katalanska företagen ställs inför rätta, avrättas eller fängslas och byts ut mot ledare som är lojala mot det spanska styret.

## 2040 - Stjärnornas krig

Spanien drabbas hårt av konflikterna i rymden, så även Katalonien med. De katalanska företagen tvingas ställa om produktionen från teknik som ämnas användas vid rymdfärder till den alltmer växande marknaden för cybernetik. De katalanska företagen lyckas snabbare med än Spaniens övriga företag.

## 2050 – Stabiliseringen

Katalonien blir ledande aktör inom cybernetik och Spanien repar sig snabbt från förlusterna under Stjärnornas Krig. Katalanska företag kräver ett större självstyre över det katalanska området samt att vinsterna från den katalanska produktionen av cybernetik i första hand ska gå till den katalanska regionen och att de katalanska företagen ska få ett större självstyre. De spanska företagen vägrar detta och missnöjet mellan Katalonien och den övriga Spanien växer.

## 2060 – Mutanterna

Katalonien välkomnar och integrerar mutanterna i större utsträckning än någon annan plats i Europa. Mutanterna erbjuds lika medborgarskap och rättigheter som den övriga katalanska befolkningen och möjligheter till välavlönade arbeten. Då dessa möjligheter inte finns i övriga Spanien startar de katalanska företagen en gigantisk propagandaapparat för att övertyga mutanterna om att det enda sättet för dem att bibehålla sina rättigheter är ett katalanskt självstyre.

## 2070 – Katastrofen

Spanien drabbas hårt av kärnvapenkrigen: De södra delarna av landet utplånas av kärnvapen och Spaniens västra kust översvämmas. Mitt under dessa katastrofer tar Katalonien tillfället i akt att sätta igång en väpnad revolution. Med

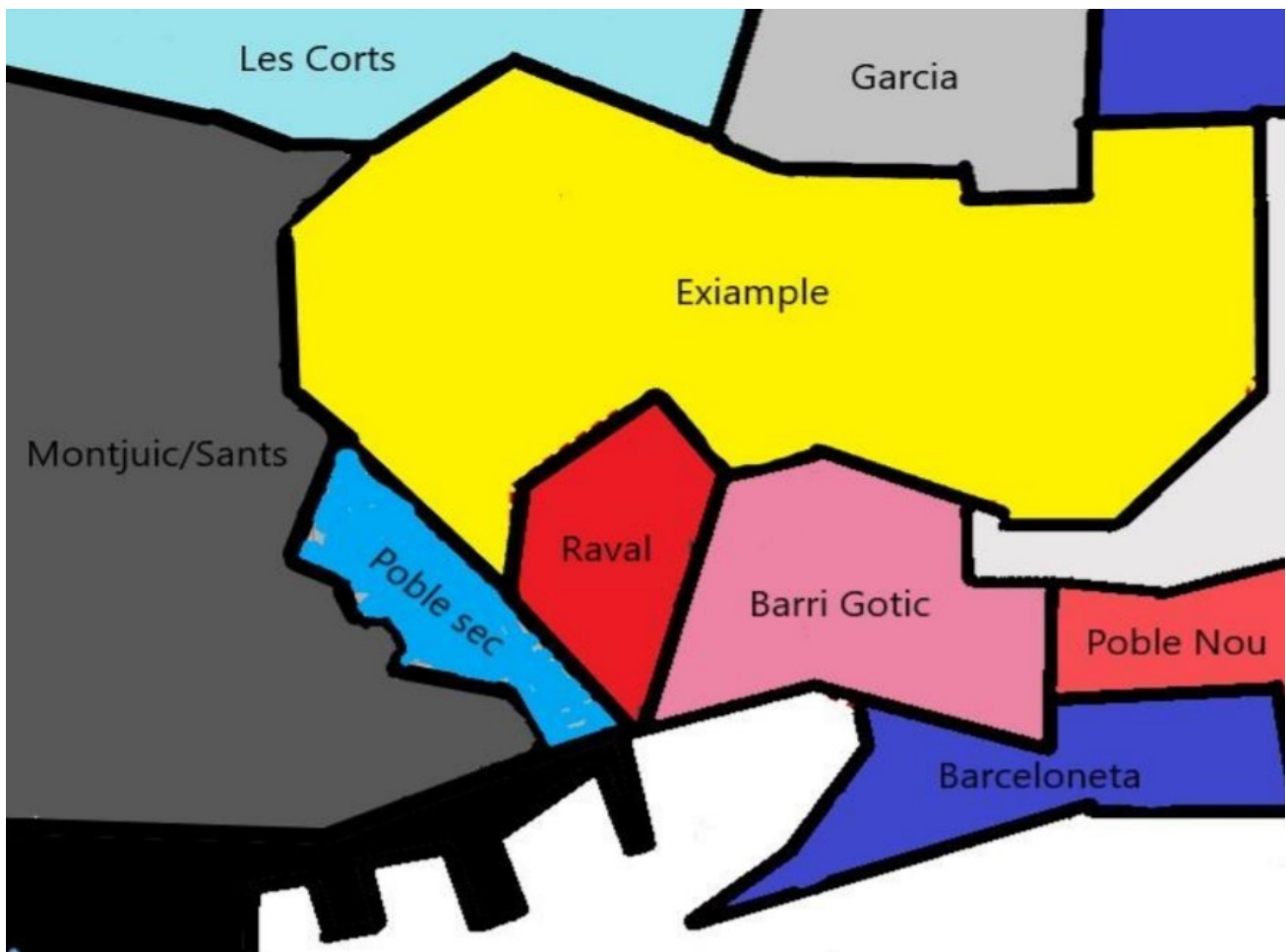
uppretade mutanter som fotsoldater och högteknologiska robotmissiler tillverkade av de katalanska företagen frigör sig Katalonien från övriga Spanien, vilka på grund av övriga händelser inte har möjlighet att kväsa upproret. Neo-Katalonien bildas och företagen AIRC, HyperNova och AtlanticX blir de styrande.

## 2080 – Totalitarismen

Spanien sätter ett handelsembargo på Neo-Katalonien och Frankrike, Tyskland och England följer Spaniens exempel. Detta leder till att det nya landets ekonomi stört dyker. Den enda stora handelspartnern som finns kvar är Italien, men detta kan inte ensamt rädda landets katastrofala ekonomi. För att rikta missnöjet från de styrande företagen inleds en massiv hatkampanj mot landets mutanter.

## Styre

Barcelona kontrolleras i huvudsak av tre stycken megaföretag: AIRC, HyperNova och AtlanticX. Vad dessa företag producerar vet ingen riktigt. Allt man vet är att de styr över ett antal andra gigantiska företag av mindre skala än de själva i ett virrvarr av äganden och uppköp. Dessa företag kontrollerar Barcelonas polisväsende, underrättelsetjänst och rättsväsende. Vad invånarna i Barcelona inte vet är att de tre ovan nämnda företagen befinner sig i ett ständigt dolt krig med varandra. Då deras mål är att ensam ha total kontroll över Barcelona utsätter de varandra för ständiga industrispionage, sabotage och hackertattacker. Dessa ovan nämnda attacker drabbar dock oftast de mindre företagen som de tre gigantiska företagen kontrollerar och kan således inte spåras till något av de styrande företagen. De tre företagen är dessutom relativt jämnstarka så risken att ett av dessa kommer slå ut något av de andra är försvinnande liten. Det tysta kriget förs därmed jämsides av en slags bisarr terrorbalans.



## Stadsdelar

På grund av att Barcelona omgärdas av berg har staden inte brett ut sig på samma sätt som andra städer i Mutants framtid. Jämfört med exempelvis Berlin, London och framförallt Shanghai är den att betrakta som en relativt liten stad, trots att den består av två stycken nivåer. Detta har lett till att befolkningstätheten i staden är maximal. På stadens flesta gator trängs man med allehanda medborgare till den grad att utomstående lätt får panik när de tränger sig fram genom stadens avenyer. Här nedan följer en närmare genomgång av de olika stadsdelar som Barcelona består av.

### La Rambla

Barcelonas gamla paradgata har med tidens tand blivit nästan totalförstörd. Stora hål ner i marken finns lite här och var och stinkande lukt från kloakerna genomsyrar området. Här finns

även stadens största basar, där mer eller mindre vad som helst, både lagliga saker och prylar från svarta marknaden går att köpa. På grund av den stora omsättning pengar som förekommer i området är närvaron av Metropoliser väldigt hög. Detta inte för att skydda affärsinnehavarnas intressen, utan för att ta ut mutor av dem.

### Barri Gótic

Denna äldsta stadsdel av staden har förslummats något fruktansvärt. Vanligt folk vistas inte gärna här då gängkriminaliteten är mycket hög. Ett dussintals olika gäng strider ständigt inbördes om områdets olika territorier och de som hamnar emellan gängstriderna klarar sig inte ofta levande. De få vanliga människor som bor här tvingas betala "beskyddarpengar" till de olika gängen.

## Raval

Slummen har aldrig växt ur stadsdelen Raval. Detta område är idealt för de många olika knarklangare, hälare och fixare som gör sina affärer i Barcelona. Här finns skumma barer, bordeller, stripklubbar och pundarkvartar. De flesta av etablissemangen är kontrollerade av mutantmaffian.

## Poble Sec

Detta område totalrevs strax efter den NeoKatalanska självständighetsförklaringen. Planen var att göra om detta område till ett gigantiskt bostadskomplex, detta för att råda bot på den stora bostadsbristen. Detta projekt nedprioriterades dock när byggandet av Barcelona 2 inleddes. Projektet lades därför ned när det bara var halvfärdigt. Därför är området nedgången och förfallet med faciliteter som fungerar mer sällan än ofta. Dock är kriminaliteten inte särskilt hög här och polisens närvaro är marginellt högre än i andra områden.

## Sagrada Familla

Under 1900-talet och in på 2000-talet var kyrkan Sagrada Familla att betraktas som Barcelonas stolthet. År 2064, precis under de värsta stridigheterna mellan Spanien och det snart självständiga NeoKatalonien utsattes kyrkan för ett terrordåd utan dess like. En grupp radikala kristna ansåg att kyrkan var ett skrytbygge som gick kapitalismens ärenden snarare än guds. Sju stycken självmordsbombare detonerade samtidigt sprängämnen fastspända över deras magar vilket ledde till att inte bara kyrkan gick om intet i en gigantisk explosion, utan även de närliggande kvarteren. Numera är området hem för de allra mest utsatta, den sista anhalten i den långa spiralen ner till samhällets botten.

## Parc de la Ciutadella

En gång i tiden var detta stadens absolut största park. I och med de ökade föroreningarna blev det dock omöjligt för palmer och växter att frodas i parken och i mitten av 2040-talet omvandlades parken istället till en gigantisk soptipp. Allteftersom mer radioaktivt och farligt avfall dumpades på tippen ökade larmen om att allehanda muterade odjur letade sig ut därifrån. År 2052 byggdes en stor mur runt området och sedan dess har man låtit det vara. Ingen människa med förnuftet i behåll skulle frivilligt klättra över muren, men rykten går om att obeskrivliga muterade fasor frodas bland avfallet.

## Montjuic/Sants

Dessa kvarter har totalt jämnats vid marken av bulldozers och grävskepp. Istället har här ett gigantiskt hav av fabriker växt fram. Varje megaföretag värt namnet tillverkar här allehanda utrustning som de sedan distribuerar till världens alla hörn.

## Eixample

När Barcelona 2 började byggas blev dessa kvarter platser för stommarna som skulle hålla den nya staden uppe. Därför var kvarteren tvungna att byggas om helt. De nya byggnaderna klättrar upp längs med de gigantiska pelarna som håller Barcelona 2 uppe och stadsdelen är utformad i nivåer. Tanken med stadsdelen var att den skulle bli en modern mötesplats mellan Barcelona och Barcelona 2, men på grund av avsaknaden av himmel blev stadsdelen aldrig särskilt eftertraktad. Allteftersom togs stadsdelen över av robotmaffian och numera kontrolleras nästan alla av stadsdelens verksamheter av denna organisation. Detta gör att den lösdrivna brottsligheten inte är särskilt stor och att invånarna som bor här är relativt trygga. Polisens närvaro i denna stadsdel är inte stor

och de poliser som befinner sig här är mutade.

## Barceloneta

Detta område var förr i världen en av Barcelonas turisttätaste platser, främst på grund av den centralt belägna stranden. År 2089 finns här istället ett gigantiskt hamnområde som är allt annat än turistvänligt: Smogen gör himmelen ständigt grå, området stinker av alla föroreningar som havet bär med sig och platsen är full av lyftkranar, lastbåtar och de tusentals plåtcontainers som transporteras till och från båtarna står staplade så högt på varandra att de är lika stora som medelstora hus. Området kryllar av såväl hamnarbetare, arbetsrobotar och beväpnade vakter och poliser som håller utomstående borta. All last kontrolleras av Camorran, vilka även mutat i princip alla vakter och poliser som verkar i området.

## Parc Guell

Denna säregna park skapades av arkitekten Antoni Gaudi under 1900-talets början och står som en unik grön oas i den annars förfallna och grå staden. Den består av sällsamt skulpterade spiralformade torn, sagoinspirerade broar och trappor och skulpturer av märkliga ödlor. Parken är endast avsedd för samhällets elit och alla som inte har en giltig inträdesbiljett (vilket är väldigt svårt att komma över och extremt dyrt) nekas inträde.

## RecStrem

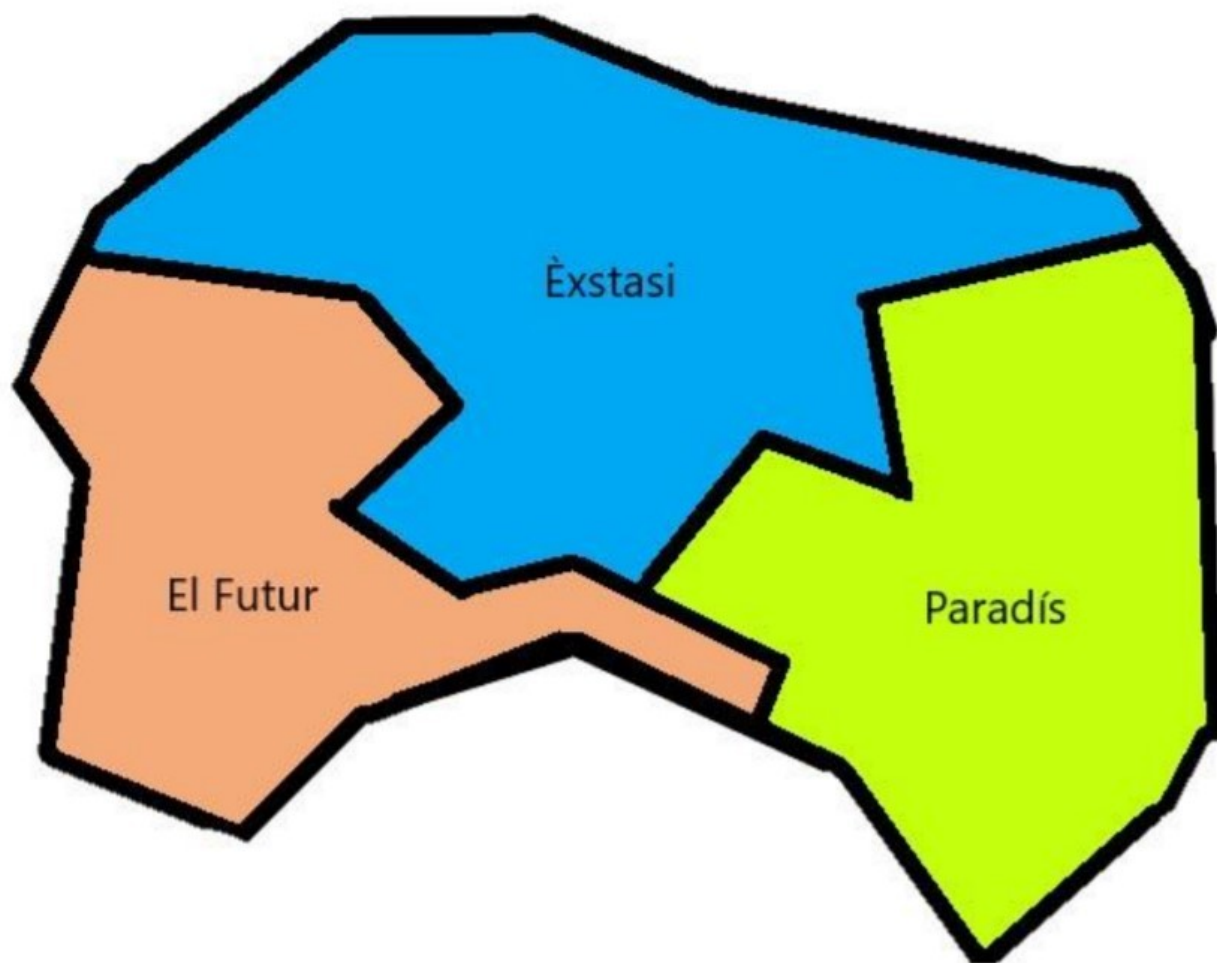
”RecStrem” står för Reclusió Extrema (extremt fängelse) och är en byggnad som finns belägen ett antal kilometer ut i havet från Barcelonas hamn. Denna konstruktion i järn och stål är ett gigantiskt fängelse dit Barcelonas minst önskvärda element fraktas på livstid. Fängelset är omgivet av en gigantisk mur vilken patrulleras av beväpnade vakter bestående av

såväl människor som robotar. Vattnet runt fängelset är omgivet av minor och undervattensrobotar som söker efter inkräktare och flyktingar. Innandömet av RecStrem patrulleras av vakter i stridsdräkter av otroligt avancerat slag vilka i viss mån upprätthåller ordningen och främst avvärjer uppror och flyktförsök. Bortsett från dessa vakter är fångarna fria att röra sig och verka som de vill i fängelset.

## Barcelona 2

När nedan följer en beskrivning över de stadsdelar som det nya Barcelona, det vill säga Barcelona 2, består av. Denna överdådiga stad tornar upp sig över den gamla förfallna staden likt en jättelik kungaspira. Mångas dröm är det att bosätta sig i detta paradiset, men få har lyckats. Man tar sig till dessa stadsdelar antingen via gigantiska hypermoderna hissar som finns belagda i Exiample eller via en slags tåg som finns i Exiample, Poble Sec, Parc Guell och La Ramblas. Dessa färdvägar är noga bevakade av tungt beväpnade vakter och för att ta sig in i hissarna eller tågen krävs att man har tillbörlig dokumentation. Allmänt kan sägas att dessa nya stadsdelar skiljer sig markant från gamla Barcelonas. Smuts och förfall står inte att finnas någonstans. Istället för fallfärdiga gamla hus består denna stad av nybyggda hypermoderna skyskrapor täckta av glas och neon. Invånarbefolkningen är extremt homogen, bara icke muterade människor får bo och leva i dessa områden. Mutanter syns extremt sällan här och i den mån som robotar rör sig i områdena är det bara i egenskap av tjänare åt överklassen eller som patrullerande ordningsvakter. Patrullerande metropoliser finns överallt och om någon visar tecken på att inte höra hemma i dessa områden blir de direkt haffade av poliserna och utsatta för pressande förhör på plats för att sedan bli antingen avhysta ned till gamla staden eller satta i fängelse.





## **Paradís**

Denna del av staden består mestadels av luxuösa bostadskvarter. Mellan de överdådiga husen, såväl toppmoderna skyskrapor som palatsliknande villor, står vackra syntetiska träd och parker. Folkmängden i denna stadsdel är inte så stor då den är konstruerad att vara lugn och stillsam, till skillnad från den övriga stadens stress.

## **Èxstasi**

För de invånare som vill ägna dagar, kvällar, mornar eller nätter med att roa sig är stadsdelen Èxstasi oundgänglig. Här finns någonting som passar allas tycken och smaker så länge man har pengar nog att betala. Det finns dansklubbar i sådan storlek och omfattning att Razzmatazz framstår som ett mellanstadiedisko i jämförelse. Det finns

gigantiska casinon. Man kan hitta restauranger som serverar fantastisk mat, ibland till och med gjort på äkta djurkött. Familjerna kan se spektakulära cirkusföreställningar med muterade aktörer och klonade dinosaurier. På enorma arenor kan en jublande publik beskåda de allra mest brutala gladiatorsporterna. Här finns med andra ord nöjen som de arma invånarna i de gamla stadsdelarna inte ens skulle kunna drömma om.

## **El Futur**

Även i jämförelse med övriga Barcelona 2 är detta ett område som är obeskrivligt luxuöst. Stadens högsta skyskrapor finns här och skär igenom himmelen som glänsande silverspjut. Stadsdelen består främst av överdådiga kontorsbyggnader avsedda för stadens storföretag.

# Transport

Barcelonas transportsystem är inte lika utvecklat som i exempelvis Berlin eller andra större städer. Detta är dels för att Barcelona, trots att det är en stad med miljontals invånare, är jämförelsevis liten, men även på grund av den dåliga ekonomi som Neo-Katalonien är drabbad av.

## Tunnelbana

Stadens tunnelbanenät räknades i början av 2000-talet som mycket nytt och modernt. År 2089 är dock denna kommunikationsväg fasligt föråldrad. Ständiga förseningar och avstängda stationer hör till vardagen, och såväl stationer som vagnar är fullständigt nerklottrade och utsatta för annan form av vandalism. Dessutom är tunnelbanan lite av en favoritplats för stadens olika gäng, då det är ett bra ställe att råna folk på. Detta har lett till att vanliga medborgare helst undviker att åka tunnelbana i den mån de kan.

## Taxi

Till skillnad från de flesta andra storstäder där taxibilarna körs av robotar eller är helt automatiserade är Barcelonas taxibilar manövrerade av människor. Dessa taxichaufförer är oftast mycket underbetalda och därmed stressade och otrevliga för att hinna med så många körningar som möjligt.

## AirCab

Att sätta sig i en luftburen taxi och sväva över stadens trafikstockningar är ett privilegium som främst tillfaller invånarna i Barcelona 2, även om en och annan bil även syns till i den gamla staden. Dessa bilar är helt automatiserade och mycket dyra. Mutanter är inte tillåtna att åka med detta färdmedel.

## HeavTrain

Dessa tåg tar stadens elit mellan gamla staden och Barcelona 2. Tågen går horisontellt på en räls mellan de två städerna. Tågstationer finns i Exiample, Poble Sec och La Ramblas och är hårt bevakade. Utan rätt dokument är man inte behörig att stiga på tågen. Dessa tåg går inte enligt tidtabell, utan anpassar sig utifrån passagerarnas önskemål.

# Rättsväsende

Med tanke på att Neo-Katalonien är en totalitär stat är rättsväsendet ovanligt transparent. Rättegångar sker öppet och allmänheten kan komma att bevittna rättsprocesserna. Detta gäller dock bara vanliga brott som drabbar samhällets utsatta. Värre brott som exempelvis terrordåd eller annan form av brottslighet mot nationens intresse sker bakom lyckta dörrar, vilket leder till att bevis kan manipuleras och domar kan avkunnas med resultat som följer de styrandes önskemål. Andra grupper i samhället, främst utlänningar, mutanter eller medlemmar av förbjudna politiska fraktioner är i princip rättslösa. De döms antingen till döden eller skeppas iväg som slavar till länder som betalar stora summor för sådant.

## Polis

Polisen i Barcelona är i stora drag militariserad. De är i större utsträckning än andra stater beväpnade med avancerade högteknologiska vapen vilket de inte tvekar att med stor hänsynslöshet använda. Förutom i de mest beslutade kvarteren är polisen nästan ständigt synlig och de utöver ofta sin makt genom att trakassera befolkningen med ID-kontroller och förhör. De flesta poliser är djupt insyltade i stadens korruptionsträsk och utför allt som ofta kontroller och förhör för att de förväntar sig en muta för att släppa den

drabbade. Blir de inte mutade frihetsberövar de personen och för denna till en mörk gränd eller ett förhørsrum på polisstationen där offret i bästa fall utsätts för timplånga hårda förhör och i värsta fall misshandlas skoningslöst.

## PSI-OW

Förkortningen till denna säkerhetstjänst står för PSI OverWatchers och precis som namnet antyder är organisationens syfte att övervaka de PSI-mutanter som finns i staden, samt arrestera dessa. Denna organisation är en av de mest fruktade i Barcelona då de i princip har helt fria händer att bryta mot vilka lagar de finner för gott för att uppfylla sitt syfte. Om PSI-OW bestämt att du är PSI-mutant är du i princip livegen, vilket lett till att de flesta invånare i Barcelonas största skräck är att en representant för denna fruktade organisation ska knacka på dörren en sen eftermiddag.

## Nöjen

Det är svårt att ha tråkigt i en stad som Barcelona, så länge du har pengar att betala för dig. Oavsett smak finns allehanda nöjen för stadens alla invånare. Här nedan kan du läsa om olika alternativ till nöjen för Barcelonas invånare.

## Sporter

Idrottscenen är väldigt stor i Barcelona. Stadens invånare tycks aldrig tröttna på de nervkittlande och farliga sporter som olika elitidrottare utövar. Till skillnad från dagens sporter är det ofta med livet som insats som deltagarna stiger upp i arenan, allt annat hade varit en besvikelse för den blodtörstiga publiken.

## Rollerblast

Den mest populära sporten i Barcelona är rollerblast, en fartfylld sport för sju deltagare. Idrottarna åker på jetdrivna rullskridskor runt en bana i en enorm hastighet. Målet är att få tag i en boll som skjuts iväg strax innan deltagarna börjar åka längs banan. Bollen ska sedan föras in över banans mållinje. För att ta bollen från andra spelare får man använda tacklingar, slag och sparkar, men även närstridsvapen såsom klubbor, svärd och spjut.

## Killermaze

Denna sport skulle lika mycket kunna betraktas både som ett straff eller en belöning. Deltagarna i Killermaze är inte upptränade idrottare utan livstidsdömda fångar som tvingats att delta i denna brutala underhållning. Upplägget är att de fångar som "frivilligt" ställer upp belönas med frigivning och benådning. Om de överlever vill säga, vilket sällan sker. Sporten går ut på att deltagarna ska ta sig igenom en gigantisk labyrint fylld av dödliga fällor, stridsrobotar och muterade rovdjur. De får inga vapen eller annan utrustning att tillgå, utan måste förlita sig på sin egen list, styrka och uthållighet. Labyrinten är även fylld av tv-kameror så att fångarnas färd kan beskådas av en blodtörstig publik som jublar av glädje när någon av deltagarna bränns till döds av en eldkastare, pulvriseras av en robots automatgevär eller bits itu av en fem meter lång ödlelik best.

## Jet-Fight

Där rollerblast och killermaze innefattar många deltagare är det i Jet-Fight bara två kämpar som tävlar mot varandra. Sporten går ut på att de tävlande utrustas med varsitt jetpack och svärd för att sedan stängas in i en gigantisk bur. De ska där flyga runt i buren och kämpa med sina svärd mot varandra tills en av deltagarna ger upp eller i värsta (bästa enligt publiken) fall

dör. Sporten omges av mycket flärd och fläkt och publiken förväntar sig ett spektakel av uppvisning som är nästan lika viktigt som själva våldet. Kämparna är ofta klädda i teatrala och pråliga kläder och har artistnamn i form av The Exterminator eller Son of Satan. På grund av den höga dödligheten inom denna sport är deltagarna både väldigt högavlönade och väldigt beundrade av folket. Många av de främsta gladiatorerna har något av en närmast mytologisk personkult över sig.

## Kultur

Barcelonas kulturella utbud är relativt stort, inte minst tack vare alla undergroundkonstnärer som satt sin prägel på stadens kulturliv. De styrande uppmuntrar dock främst kulturyttringar som hyllar Neo-Kataloniens storhet och historia, och kultur som kritiserar den Neo-Katalanska nationen avyttras med brutala medel och dess upphovsmän bötfälls eller fängslas.

### Museu d'Art Contemporani

Barcelonas anrika konstmuseum visade en gång i tiden kontroversiell konst som var modern och utmanande för sin tid. Nuförtiden visas bara två typer av konst här. Dels konst av nationalistisk art som framhäver Neo-Kataloniens storhet och icke-muterade människors särart gentemot mutanter. Dels konst som egentligen skulle kunna kallas för reklam för företags produkter. Då museer är helt finansierade av privata företag och sällan går med minst läggs inte mycket pengar på att underhålla fastigheterna och detta museum är därmed slitet och nedgången.

### Neongraffiti

Trots att Barcelona är att betrakta som en totalitär stad bor här många kulturarbetare och

konstnärer som emotsätter sig de hårda lagarna gällande nationalism, yttrandefrihet och rasism gentemot mutanter. Dessa konstnärer ägnar mycket tid, med friheten och livet som insats, att måla stadens väggar med provokativ konst och politiska budskap. Dessa konstverk målas ofta med Neongraffiti, ett lysande, tredimensionellt material i olika färger som sprayas ut ur mekaniska boxar som i sin storlek och utformning liknar sprayburkar. Det går att programmera in boxarna så att materialet som målas rör sig och byter färg.

### Holostatyer

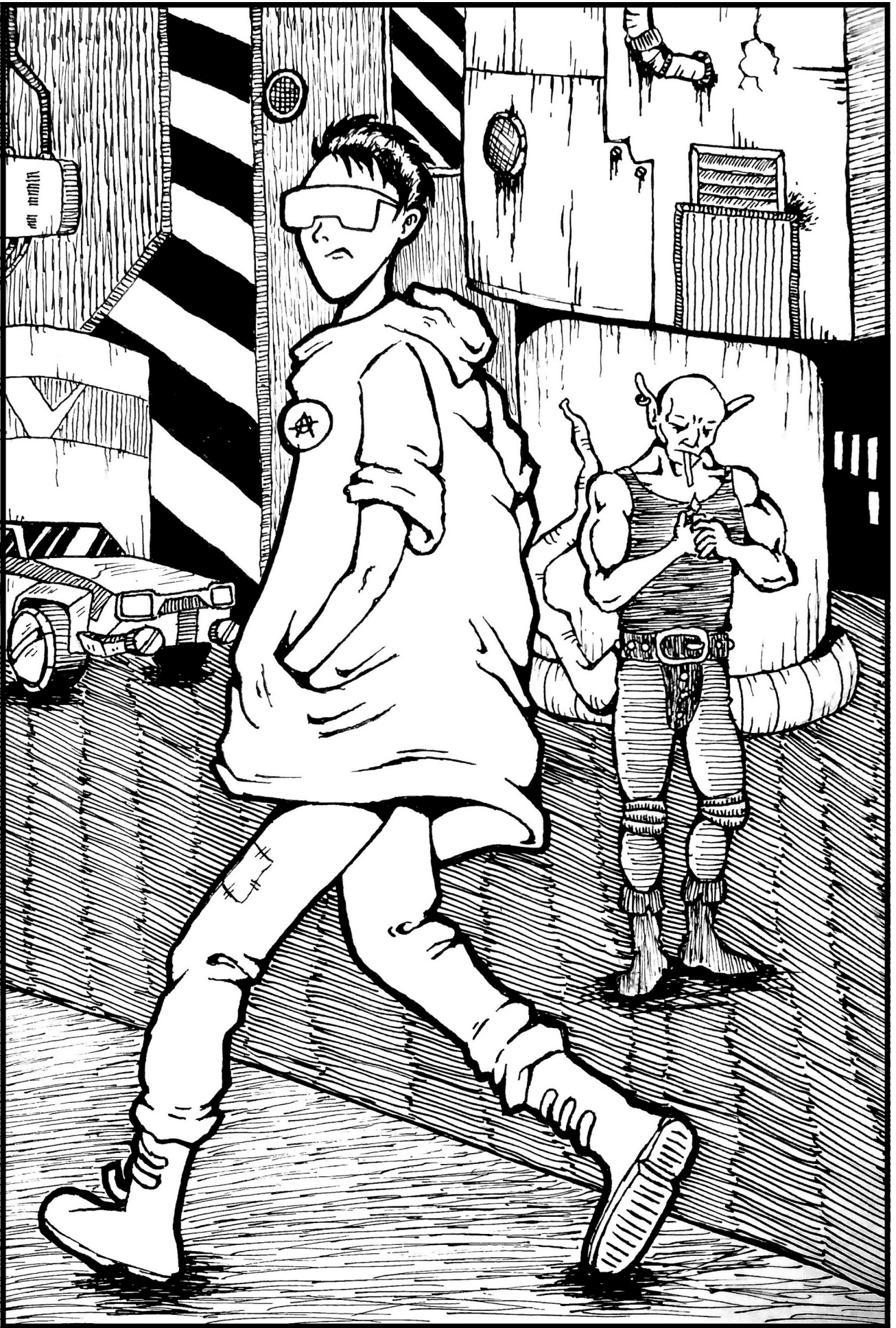
De flesta statyer i Barcelona har bytts ut mot statyer som består av lysande hologram. Dessa hologram kan röra på sig, och vissa kan även tala. Statyerna föreställer oftast personer i den katalanska historien som hyllas. På väl valda platser i staden finns dessa uppresta och skiner upp torgen samtidigt som de gör segrande gester och ropar ut nationalistiska slagord.

### VR-konserter

Musik som kritiserar den katalanska nationen är strängt förbjuden, men även mycket populär. För att minska risken för arrestering för att närvara på konserter som spelar musik av detta slag anordnas ofta så kallade VR-konserter. Detta innebär att åskådarna tar på sig en så kallad VR-hjälm och tillsammans upplever konserten med den kontroversiella musiken i cyberspace.

## Barer, restauranger och nattklubbar

Den som befinner sig i Barcelona och vill uppleva storstadens nattliv behöver inte leta länge. Utbudet av barer, klubbar och restauranger är stort och det finns något för



allas tycke och smak. Vissa barer och klubbar, såsom Razzmatazz och Bollocks, beskrivs i äventyret och behöver därmed ingen närmare beskrivning här.

## Madame Jasmine

Detta är en ganska liten bar som finns belägen i mitten av Raval. Trots att området är ruffigt är baren osedvanligt lugnt och har en nästan mysig interiör. Ölen är billig och hit kan man gå om man vill höra skvaller och rykten om vad som försiggår i stadsdelen.

## Bar Marsella

Denna en gång anrika bar är nu ett tillhåll för mutantmaffians medlemmar. Baren fungerar som en knutpunkt där information byts, order delas ut och belöningar ges. De besökare som inte är medlemmar i mutantmaffian eller inte arbetar för dem kastas omedelbart ut, oftast efter ett rejält kok stryk.

## L'Antic Teatre

Denna anrika bar går att hitta i en innergård i stadsdelen Borne. En gång i tiden var innergården lummig och grönskande, men numera har träden och gräset ersatts av klotter och skräp. Stämningen i baren är ofta hotfull och mer ofta än sällan utbryter våldsamma slagsmål mellan gästerna. Baren har även en scen på vilka de populäraste undergroundbanden anordnar spelningar.

## Nevermind

Denna pub huseras enbart av Barri Gotics gängmedlemmar. Musiken är hög, väggarna är nerklottrade och ölen billig. Personer som inte tillhör något av områdets gäng blir i bästa fall utkastade och i värsta fall sönderslagna om de sätter sin fot i baren. Tanken är att det bland

gängen ska råda tillfällig vapenvila så länge de befinner sig härinne. Detta glöms dock ofta bort när gästerna fått för mycket att dricka och slagsmål är vanligt förekommande.

## Moog

Detta är en av Barcelonas mindre klubbar, men ändå en väldigt populär, främst bland stadens mer ljusskygga element. Klubben ligger i utkanten av Raval och spelar blytung techno. Det är en populär plats för försäljning av narkotika och koppleri.

## Indochine Ly Leap

Denna asiatiska restaurang är en av de mest populära i Barcelona. Interiören är att likna vid en djungel, full med syntetiska växter så trovärdiga att de kan tas för riktiga sådana. Restaurangens golv bryts av porlande bäckar i vilka det simmar artificiella guldfiskar och hela etablissemangen har en exotisk och harmonisk aura över sig. Detta är ett populärt matställe för Barcelonas mer förmögna brottslingar, såsom maffiabossar och högt uppsatta ledare för ligor.

## Butiker

För att överleva länge på Barcelonas gator krävs det att man är väl utrustad och vet vart man ska vända sig om man skulle behöva något. Här nedan följer ett antal exempel på olika butiker i den stora staden.

## Guns & Freedom

Denna vapenaffär finns belägen i Exiample, och har ett brett utbud av vapen, främst automatvapen. Ägaren heter Benito och är en krigsveteran som sökte avsked ur det militära efter att han blivit av med vänstra armen.

Benito är djupt patriotisk och mycket hatisk mot mutanter, vilka han vägrar släppa in i sin butik.

## TopGun

Denna exklusiva butik finns belägen i Barcelona 2. Här säljs avancerade vapen såsom Tasp 16 och Wei-Ling Disruptor. Flera anställda arbetar i butiken och kommer med råd om vilket vapen som passar perfekt för olika köpare. Det finns till och med en skjutbana där spekulanterna får pröva de vapen de är intresserade av. Som de flesta andra butiker i Barcelona 2 är kundurvalet selektivt; Inte vem som helst kan strosa in i butiken och köpa det han eller hon vill.

## FaceWipe

Detta är en klinik för snabb plastkirurgi, vilken finns att hitta på La Rambla. Hit kan man gå om man snabbt behöver ändra utseende. Priset är billigt och inga nyfikna frågor ställs. Dock blir resultatet inte alltid helt lyckat (50% chans för -2 i PER). Man bör med andra ord använda sig av FaceWipes tjänster främst om man vill undgå att bli igenkänd, inte för att bättra på sitt utseende.

## Armoured Shell

Den som vill köpa och installera billig cybernetik bör vända sig till Armoured Shell i Poble Sec. Denna butik drivs av två identiska tvillingar som sedan barnsben haft en passion för cybernetiska tillbehör. Dessa tvillingar opererar inte helt på rätt sida om lagen och är även inblandade i en hälerikedja där stulen cybernetik säljs vidare. Har man därmed kommit över några cybernetiska tillbehör på illegal väg är detta en bra plats att sälja vidare dessa.

## RoboPets

I denna butik som finns belägen i centrala Exiample kan man köpa de flesta former av artificiella husdjur. Dessa husdjur programmeras vid köp att endast lyda djurets innehavare. Det går utmärkt att köpa sällskapsdjur såsom artificiella hamstrar och fåglar, men man kan även köpa djur som är ämnade att hjälpa till med praktiska saker, till exempel artificiella vakthundar. För en extra summa kan även dessa djur implanteras med lämplig roboteknik.

## Kriminalitet

I framförallt det gamla Barcelona flödar brottsligheten. Vissa kvarter kontrolleras helt av de olika gängerna, men en stor utbredning av organiserad brottslighet förekommer också. Det finns tre olika maffiaorganisationer som alla mutar in olika delar av staden: Mutantmaffian, robotmaffian och Camorran. Dessa tre organisationer var för ca. fem år sedan involverade i blodiga territoriella strider gentemot varandra vilket gjorde staden väldigt osäker och farlig. Under den senaste tiden har dock de olika organisationerna kunnat enas om vilket territorium som ska tillhöra vilken organisation: Mutantmaffian kontrollerar Raval, camorran kontrollerar Barceloneta och robotmaffian kontrollerar Exiample.

## Mutantmaffian

Den ruffiga stadsdelen Raval styrs av mutantmaffian. Denna organisation sköter där lagning av narkotiska, bordellverksamheter och indrivning. Om man vill starta upp en verksamhet i Raval betalas alltid en stor del av vinsten till mutantmaffian, i annat fall har man i princip skrivit under sin egen dödsdom. Mutantmaffian består, som namnet antyder, i princip uteslutande av mutanter. Dessa mutanter är till störst del muterade människor, men ett litet antal av medlemmarna är också

muterade djur. Mutantmaffians ledare kallas för Galeta (Knäckaren) och är mycket fruktad för sin våldsamhet och sin dåliga impuls kontroll och få som retat upp honom har överlevt tillräckligt länge för att berätta om det

## Camorran

En av mutantvärldens äldsta kriminella organisationer är den italienska camorran. Denna maffia har sitt starkaste fäste i trakten nära Neapel där de år 2089 officiellt styr området. De har dock även starka förgreningar på många andra platser i Europa, varav en är Barcelona. De är verksamma i den gigantiska hamnen i Barceloneta där tar där ut avgifter från de varor som skeppas ut och in i staden, samt har total kontroll över de varor som smugglas in sjövägen.

## Robotmaffian

Den tredje av Barcelonas stora kriminella organisationer är den som till störst del är omgärdad av mystik och undran. Det är nämligen en organisation som helt och hållet styrs av robotar. Underhuggarna i organisationen som får göra allt grovarbete består av såväl människor som mutanter, men ledarna som kasserar in större delen av organisationens vinter samt fattar alla avgörande beslut är robotar. Robotmaffian kontrollerar stadsdelen Exiample och tjänar främst sitt levebröd på smuggling av varor till och från Barcelona 2. De tar även ut "beskyddarpengar" från de företagare och butiksägare som är verksamma i stadsdelen.

## Kriminella gäng

Botsett från maffian huseras Barcelona som sagt även av ett oräkneligt antal mindre gäng. Dessa gäng finns i nästan alla stadens stadsdelar, men huserar i störst utsträckning i

Raval och Barri Gotic. I dessa områden råder i princip laglöshet, de få hederliga boende i området svarar mot gängen, inte polisen. Här nedan följer några exempel på de mest väletablerade och fruktade gängen i framtidens Barcelona.

## HighTechs

De flesta av Barcelonas gatugång huserar i Barri Gotic. HighTechs har dock sitt högsäte i Garcia. Detta gäng högaktar cybernetik och har gjort det till ett livsmål att operera in så mycket cybernetik som möjligt, till den grad att vissa medlemmar nästan mer liknar robotar än människor. För att ha råd att försörja sin dyra





hobby ägnar de sig åt såväl personrån som inbrott och hacking.

## La Família

Ett av Barri Gotics mest fruktade gäng. Dessa ungdomar har tränat sig till mästare av såväl kampsport som närstrids- och avståndsvapen. Deras största inkomst är att låta sig anställas som prisjägare och torpeder år de som har råd att betala en tillräckligt stor summa. Till skillnad från de flesta andra gäng sätter La Família en stor heder i att klä sig så fint och dyrt som möjligt och använda sig av ett vårdat språk. Deras propa yttre hindrar dem dock inte från att vara både farliga och blodtörstiga.

## Els Gossos Bojos

Om man på grund av dumhet eller oförsiktighet skulle befinna sig i en av Barri Gotics smala mörka gränder är Els Gossos Bojos det gäng man minst av allt skulle vilja stöta på. Gänget är känt för sin hänsynslöshet och sin våldsamt och attackerar folk för att misshandla dem i första hand och råna dem i andra hand. De klär sig i skinnkläder täckte med nitar och är beväpnade med närstridsvapen såsom basebollträn och järnrör.

## Pura Sang

Denna grupp ser inte sig själva som ett gäng, utan föredrar att kalla sig för "frihetskämpar". De ser det som sitt livsmål att göra Barcelona fritt från mutanter. Detta livsmål finner de bäst att uppfylla genom att patrullera Barcelonas gator och slå de mutanter de upptäcker sönder och samman. Medlemmarna i Pura Sang kommer inte från någon särskild stadsdel, utan står istället enade genom sitt djupa hat mot mutanter. Trots att Pura Sang officiellt betraktas som en kriminell organisation ser metropolisen ofta mellan fingrarna rörande deras förehavanden, då det även inom

metropolisen finns en utbredd rasism gentemot mutanter.

## Elles Rates

Ett ömkansfullt gäng som lever i Barri Gotics smutsiga gränder. Gänget består av barn mellan åldrarna 8 till 17 år vilka av olika skäl blivit hemlösa. Elles Rates bedriver ingen lukrativ kriminell verksamhet, utan ägnar sig åt saker som personrån, inbrott, ficktjuveri etc. Anledningen till att de inte ägnar sig åt mer ekonomisk brottslighet är dels på grund av att de inte är tillräckligt organiserade för att lyckas med detta och dels för att de inte är tillräckligt starka för att försvara sig mot andra gäng som då skulle anse att småbarnen försöker ta andelar av deras affärsverksamhet. Elles Rates hyser ett stort hat mot vuxna då de anser sig svikna och övergivna av vuxenvärlden.

## Xtrem Mutants

Detta är inte ett kriminellt gäng i ordets rätta bemärkelse, men betraktas som detta av såväl polis och de styrande. Gänget består av en grupp muterade människor som har tröttnat på att mutanter ses som brottslingar och utsugare. De har bildat Xtrem Mutants då de vill använda sina mutationer för goda syften och försöker nattetid förhindra brott på Barcelonas gator. Det är viktigt för gänget att både synas och vara anonyma,. Därför klär de sig i specialdesignade dräkter i läder med masker som döljer deras identitet. Dräkterna bär gängets märke över bröstet: Ett stort vitt X.

## Plassos

Ett sadistiskt gäng som är ganska nytillkomna. Detta gäng bildar punkstilen med skinnjacka, nitar och tuppkam med clownsmink som de täcker sina ansikten med. Plassos främsta inkomst är droghandel, där de specialiserat sig på att köpa och sälja vidare ovanliga men

farliga droger. De utför dessutom överfall där de inte bara misshandlar deras offer, men även märker dem för livet, exempelvis genom att skära sönder sina offers ansikten eller klippa av dess fingrar. Detta gör de för att sätta skräck i sin omgivning så att inga andra gäng ska våga sätta sig upp mot dem.

## Brottslighet som inte syns

Med detta inte sagt att det inte förekommer brottslighet i Barcelona 2. Skrupellösa megakooperationer och enskilda företagspampar ägnar sig mer ofta än sällan åt allt från pengatvätt, smuggling och utpressning. Denna slags brottslighet är dock av typen som sällan eller aldrig ställs inför laga kraft, inte minst eftersom det är företagen själva som äger metropolisen.

## Händelser

Under rollpersonernas vistelse i Barcelona kommer de tveklöst att råka ut för både en och annan slumpartad händelse som inte har med äventyret att göra. Staden är stor och full med såväl hinder, faror som spännande möten. För att göra staden runtomkring rollpersonen riktigt levande bör spelledaren under äventyrets gång kasta in någon av händelserna nedan, eller hitta på egna händelser. Spelledaren kan antingen välja vilka händelser som anses passande eller slumpa fram en händelse med en T12.

1. Rollpersonerna blir stoppade av 1T6+4 metropoliser. Metropoliser betar sig aggressivt och misstänksamt mot rollpersonerna men lämnar dem ifred i utbyte mot en muta på 100 ED.
2. En av rollpersonerna stoppas av en prostituerad kvinna erbjuder sina tjänster. Det hela är dock en distraktion: Samtidigt som rollpersonen pratar med den prostituerade passar dennes vän, en yngling i 17-årsåldern på att diskret länsa rollpersonens fickor på värdesaker.
3. Rollpersonerna blir vittne till att en man i övre medelåldern rånas av fem stycken kriminella ungdomar. Om rollpersonerna ingriper drar gänget kniv och slagsmål utbryter. Om minst en av gängmedlemmarna nedgörs flyr de övriga. Rånoffret är mycket tacksamt mot rollpersonerna men ger dem ingen belöning.
4. Rollpersonerna passerar fyra stycken gatuhundar som vält omkull en soptunna och kalasar på innehållet. Om rollpersonerna närmar sig viker de bak öronen och morrar hotfullt, men anfäller inte om inte rollpersonerna gör något utfall.
5. I en gränd spelar ett gäng ungdomar fotboll med ett mål sprayat på betongväggen och en grovt hopplappad boll. Om rollpersonerna stannar för att titta slänger ungdomarna ett par kaxiga kommentarer till rollpersonerna och utmanar dem sedan på en match.
6. Rollpersonerna går förbi en uteliggare som tycks sova i rännstenen. Vid en närmare undersökning kommer en ruten lukt från kroppen och stora feta råttor gnager på de bara fötterna. Uteliggaren är avliden och ingen har brytt sig om att göra något åt den döda kroppen.

7. I de finare kvarteren går en grupp kostymklädda män ut ur en byggnad. De ser sig förvånat om och en av dem pekar på rollpersonerna och frågar ilsket vart deras bil har tagit vägen. Det verkar som att deras bil blivit stulen. Under diskussionen insinueras att rollpersonerna skulle ha någonting med stölden att göra, men efter ett tag lämnar de kostymklädda männen ilsket platsen utan att larma polisen. De muttrar något om att sådana där som rollpersonerna borde buras in.
8. En person står vid porten till ett bostadskomplex och verkar försöka hacka sig in med en fickdator utan resultat. Om rollpersonerna närmar sig hälsar han vänligt. Han säger att han tappat sitt nyckelkort och undrar om rollpersonerna kan hjälpa honom att hacka sig in genom porten. Mannen bor inte i huset, utan vill in för att stjäla pengar av de boende.
9. När rollpersonerna går förbi en butik ser de tre resliga personer misshandla butiksägaren. De vrålar att de vill ha sina pengar. Om rollpersonerna ingriper utbryter strid, men personerna flyr om rollpersonerna får överhanden i stridigheterna. Personerna tillhör ett lokalt gäng som tar ut beskyddarpengar från butiks innehavarna. De kommer att söka hämnd på rollpersonerna.
10. Ett gatugäng inleder ett illegalt trafikrace just när rollpersonerna ska gå över vägen. Bilarna viner förbi och gatans övriga bilförare för väja i panik vilket orsakar ett antal trafikolyckor. Rollpersonerna måste vänta med att fortsätta tills tumultet lagt sig.
11. En fixare närmar sig rollpersonerna och frågar dem om de är intresserad av lite billig cybernetik. Halva priset än vad det annars kostar. Tackar rollpersonerna ja tar hen dem till sin bil där han diskret plockar fram cybernetiken (vad för slags cybernetik det är avgör spelledaren) och installerar den i rollpersonen på plats. Dock gjorde han ett slarvigt jobb och två timmar senare förlorar rollpersonerna som fått cybernetik sin synförmåga. Denna åkomma håller i sig ända tills cybernetiken är borttagen, vilket kostar tredubbelt så mycket som installationen.
12. Rollpersonerna blir vittne till att en grupp metropoliser misshandlar ett gäng ungdomar. Ungdomarna slås blodiga och tycks nästintill medvetslösa. En av dem tittar med sina sista krafter på rollpersonerna och hans mun formar ett ljudlöst "hjälp". Om rollpersonerna ingriper kommer metropoliserna snabbt att glömma ungdomarna och rikta sina batonger mot rollpersonerna. Förlorar rollpersonerna striden blir de misshandlade och sedan häktade. Om de vinner kommer metropoliserna att göra allt i sin makt för att kräva vedergällning.



# FÖRBEREDELSE

Detta kapitel tar upp de saker som spelledaren kan behöva veta innan hen startar äventyret. Du som är spelare ska således sluta läsa här!

## Tips till spelledaren

Det är en stor men spännande utmaning för en spelledare att inte bara få fram den dystopiska stämning som är så viktig för ett lyckat äventyr i Mutants värld, men även att få en stad med miljontals invånare att kännas levande. När nedan följer därför några tips som spelledaren kan ta till sig för att ge äventyret extra krydda.

- Läs noga igenom kapitlen som behandlar Barcelona och ta inspiration från dem när du målar upp beskrivningen av staden för rollpersonerna. Använd exemplen på platser, organisationer och kriminella gäng när du behöver sätta krydda på äventyret.
- Var inte rädd för att improvisera fram platser och personer där sådana saknas. I en gigantisk stad är det svårt att förutse alla saker som rollpersonerna kan tänkas vilja ta sig för. Om rollpersonerna får för sig att exempelvis vilja leta upp en bilverkstad står en sådan sannolikt att finnas i en stor stad som Barcelona trots att ingen sådan beskrivs i kapitlen om staden. Spelledaren får i sådana situationer använda sitt sunda förnuft och själv avgöra svårigheten för rollpersonerna att hitta platsen eller personen de söker.
- Självfallet bör spänning och action förekomma i ett äventyr som utspelar

sig i Mutants värld, men glöm inte bort att även lägga fokus på problemlösande och interaktion med intressanta karaktärer. Ett äventyr där rollpersonerna löser alla problem med våld blir lätt enahanda och tråkigt. Variation är en viktig ingrediens för att få ett äventyr intressant.

- Om någon av rollpersonerna spelar mutanter bör spelledaren lägga mycket fokus på att visa vilket hård tillvaro en sådan har i Barcelona. Låt förbipasserande polispatruller trakassera rollpersonerna, beskriv hur upprörda medborgare ibland slänger glåpord efter dem och höj priserna när de ska handla i butikerna.
- I ett actionfyllt rollspel som Mutant är det inte ovanligt att spelarna vill beväpna sina rollpersoner till tänderna med allehanda tunga vapen. Glöm dock inte bort att rollpersonerna befinner sig i en stad och att invånare som promenerar längs gatorna med ett hagelgevär fastspänt på ryggen i bästa fall väcker uppmärksamhet och i värsta fall slutar i fångelset. Mindre diskreta vapen är att föredra när rollpersonerna utför sina dagliga sysslor..
- Det roliga med att rollspela i en stor stad är alla möjligheter detta innebär. Som spelledare bör du uppmuntra till att rollpersonerna tar tillvara på dessa möjligheter. Om rollpersonerna får en idé som frångår äventyrets struktur bör

du inte med näbbar och klor tvinga dem att utföra saker och ting så som de är beskrivna i äventyret utan vara öppen för oförutsedda infall och nycker från spelarnas håll. Rollspel blir som roligast när spelare och spelledare tillsammans berättar en historia, inte när spelledaren likt en enväldig diktator tvingar spelarna precis dit han vill!

## Bakgrund

Ända sedan Neo-Katalonien utropade sin självständighet har nationens ekonomi gått nedåt. Arbetslösheten stiger, sjukhusen är fulla och brottsligheten ökar. För att hitta en syndabock för den usla ekonomin för stadens ledande megaföretag en uppviglande hatkampanj mot mutanter. Dessa ges all skuld för landets enorma lågkonjunktur och alla invånare som inte är människor betraktas med misstänksamhet och hat.

Flera underjordiska organisationer, alla helt illegala, har formats av mutanter för att ta tillvara på deras rättigheter. Merparten av dessa organisationer är mestadels fredliga. Undantaget är dock en alldeles ny organisation kallad L'acer També. Denna organisation är liten, men otroligt hänsynslös. Och de har en plan på ett terrordåd.

En av medlemmarna i L'acer També är en framstående forskare inom cybernetik. Han påstår sig kunna uppfinna en apparat som skulle få Barcelonas befolkning att drabbas av ett kollektivt vansinne. Invånarna skulle bli ilska som rabiessmittade hundar och förlora allt mänskligt förstånd. Resultatet är att de skulle slita varandra i stycken och staden skulle gå under i kaos och förstörelse.

En sådan apparat skulle dock kräva på saker.

Det första som behövs är utrustning för konstruktionen. Sådan utrustning skulle kunna komma över genom inbrott på de olika fabrikena i staden som tillhör företag som framställer cybernetik. En av organisationens medlemmar, en före detta spion som kallas Mr. X, fick i uppdrag att organisera inbrott i fabrikena för att stjäla nödvändig utrustning. Inbrotten skulle riktas mot två av stadens mest framgångsrika utvecklare av cybernetisk hårdvara: CyberSoft och HyperTech.

Det andra som behövs är en PSI-mutant med mycket starka psykiska krafter. Apparaten som kommer byggas är nämligen beroende av att man kopplar ihop den med en PSI-mutant. En mycket skicklig hacker som är medlem i L'acer També har lyckats utröna att det mäktiga och mystiska företaget Alpha77 håller en flicka fången. Denna flicka är PSI-mutant och har starkare psykiska förmågor än någon annan PSI som påträffats. Planer för att kidnappa denna flicka från Alpha77 smiddes, men för en sådan räd krävdes både vapen och högteknologisk utrustning. Detta problem såg dock medlemmen Mateo en lösning på. Han jobbade nämligen för en av Barcelonas Metropolisstationer som kommissarie och vet att denna polisstation har tillräckligt mycket utrustning för att klara av en räd mot Alpha77.

L'acer També bestämde sig därför att bygga en maskin liknande den de sedan planerade att sätta flickan i. Denna maskin skulle dock inte kunna påverka en hel stad, utan en radie som skulle innefatta polisstationen där Mateo jobbar. Att bygga en sådan maskin skulle dessutom vara ett utmärkt test för att se om det som organisationen vill företa sig över huvud taget var möjligt. Mateo lyckades smuggla in både maskinen i polisstationen samt lura in en PSI-mutant dit som sedan kopplades samman med maskinen. Metropoliserna i stationen föll under maskinens kontroll och stod L'acer Tambés lydna.

Med hjälp av en grupp välutrustade hjärntvättade metropoliser lyckades sedan L'acer També kidnappa flickan från Alpha77. Dock lyckades hon fly från sina kidnappare innan de hann ta henne till deras lya.

Under denna tid blev dessutom ett av de företag som L'acer També stulit ifrån, CyberSoft, varse om att någon eller några olovligen tillskansat sig diverse högteknologisk utrustning från en av deras fabriker. De hade dock inte en aning om att gärningsmännen tillhörde en terrororganisation, utan misstänkte istället sin största konkurrent, HyperTech, för stölderna.

## Äventyret i korthet

Då detta äventyr är väldigt omfattande kan det vid en första läsning verka svåröverskådligt för en ovan spelldare. Här nedan följer därför en kort beskrivning för hela äventyrets fortgång.

Rollpersonerna rekryteras av Carla Espinoza, problemlösare på CyberSoft, ett företag som specialiserat sig på utveckling av cybernetisk teknologi. De ombeds infiltrera ett rivaliserande företag vid namn HyperTech och kolla om detta företag ligger bakom ett antal inbrott hos CyberSoft. Det visar sig att HyperTech inte ligger bakom inbrotten, utan tvärtom själva råkat ut för liknande sådana. Spåren vid inbrotten pekar mot en viss person: Fernando Diego. Denne visar sig dock arbeta för en annan person, vilken går under namnet Mr. X. När rollpersonerna konfronterar Mr. X uppstår strid. Det visar sig här att Mr. X är PSI-mutant. Stridens utgång är att Mr. X dödas. Rollpersonerna hittar hans fickdator där ett foto på en flicka finns, samt lite ledtrådar om vart hon skulle kunna vara. Det verkar även som att Mr. X tillhör en hemlig organisation av något slag.

Rollpersonerna börjar leta efter flickan på fotografiet. De förföljs av en mystisk person och trakasseras av metropoliser från en av Barcelonas polisstationer. När de hittar flickan, som visar sig heta Juana, blir de angripna av personen som skuggat dem, Mateo, samt några metropoliser. Det visar sig herefter att Mateo är PSI-Mutant och tillhör samma organisation som Mr. X och att de verkar hjärntvätta metropoliser från en viss polisstation. Vid ett angrepp/infiltration av polisstationen hittar rollpersonerna en PSI-mutant vid namn Sami Bashir kopplad till en apparat.

Det är med hjälp av apparaten som organisationen, vilken heter L'acer També, kontrollerar polisstationen. Rollpersonerna får även reda på att L'acer També vill använda en liknande apparat för att göra Barcelonas befolkning galna och döda varandra. För att apparaten ska kunna fungera måste man placera en PSI-mutant i den. Det var därför L'acer També försökte kidnappa Juana; Hon är en mycket kraftfull PSI och skulle med apparatens hjälp skjuta en tankestöt så stor att hela Barcelonas befolkning skulle påverkas av den och bli galna av den.

I detta skeende av äventyret lyckas L'acer També åter igen kidnappa Juana. Rollpersonerna får reda på att de fört henne till RecStrem, det gigantiska fängelse som finns utanför Barcelonas kust. Det är där L'acer També har sitt högkvarter och där har de byggt apparaten de ska sätta Juana i. Apparaten har byggts av de cybernetiska delar som stulits från CyberSoft och HyperTech.

Rollpersonerna tar sig till RecStrem när de hittar L'acer Tambés bas. De ställs där inför ett beslut. L'acer Tambés ledare, Yasi Fortun, erbjuder rollpersonerna att låta L'acer També fortsätta med sitt terrordåd. I sådana fall

erbjuds de en riklig belöning, de förskonas från att bli galna och de erbjuds fri lejd ut ur Barcelona. De kan även, utifall de berättat om Juana för sin uppdragsgivare ombedes att döda denna oskyldiga flicka.

## L'acer També

Denna terrorsekt bildades för tre år sedan av PSI-mutanten Yasi Fortun. De flesta sammanslutningar bestående av PSI-mutanter i Barcelona är fredliga. I de mildaste fall är de helt opolitiska och dess syfte är att skapa en plattform för PSI-mutanter där de kan dela med sig av sina erfarenheter med likasinnade samt få råd och tips om hur de bäst kan dölja sina mutationer för omgivningen. De organisationer som har någon slags politisk agenda försöker få igenom sina krav genom reformer och fredliga protester. Med L'acer També står det dock annorlunda till. Deras enda uttalade mål är att bringa Barcelona död och terror som straff för den orättvisa som PSI-mutanter fått utstå. Då de inte har några uttalade mål förutom död och förintelse är de egentligen inte att betrakta som en politisk organisation, utan skulle snarare kunna liknas vid en fanatisk sekt.

L'acer També ser PSI-mutanter som de högst stående levande varelser. Såväl som mänsikor och fysiskt muterade människor och djur betraktas som undermänniskor, inte värde sympati och medkänsla. Men det finns även ett uttalat förakt mot andra PSI-mutanter. De individer med psykiska krafter som inte aktivt deltar i att straffa människorna ses som medlöpare och förrädare.

Den livsfilosofi som L'acer També håller är fokuserad på död och lydnad. En medlem i terrorsekten förväntas utan att tveka offra sitt eget liv om detta innebär att bringa icke-PSI-mutanter skada. En medlem förväntas även offra andras liv för organisationens slutmål: Att

låta Barcelonas invånare bada i blod.

Ledare för sekten är en man vid namn Yasi Fortun. Denna person betraktas som en levande gud av organisationens övriga medlemmar. Hans ord är lag och när han befäller ska man lyda.

Organisationens märke föreställer en inringad grå knytnäve mot en svart bakgrund. Knytnäven symboliserar organisationens kraft, målet att i ett hårt slag krossa den mörka rådande samhällsordning som idag råder. Invigda medlemmar belönad med en stridsdolk där detta märke finns ingraverat på hjaltet.

## Medlemmar

När nedan presenteras L'acer Tambés samtliga medlemmar. Speldata för dessa karaktärer återfinnes i slutet av äventyret. L'acer També är en liten men dödlig organisation. Deras farlighet är på många sett en konsekvens av att de är så få till antalet.

### Yasi Fortun

Ledare och grundare av L'acer També. Yasi växte upp under fattiga förhållanden i Ravals slumkvarter. I unga år arbetade han som karavanvakt i skymningslandet, vilket innebar att han skyddare frakter till och från Barcelona. Han avancerade där till kompanibefäl och blev då god vän med sitt närmaste befäl Stancio Serrano. Stancio var intresserad av politisk filosofi och de långa diskussioner mellan de två som fördes genom skymningslandets ödemarker fångade Yasis intresse. Yasi hade sedan barnsben vetat om att han var PSI-mutant, men lyckats dölja det för alla nära och kära. Under ett uppdrag då han, Stancio och resten av kompaniet skulle eskortera en frakt med livsmedel till ett företags anläggning i

skymningszonen råkade han dock aktivera en av sina mutationer vilket ledde till att fordonet de befann sig i välte. Stancio förstod då att Yasi var en PSI-mutant och kravlade ur fordonet och försökte få igång sin radiosändare i hopp om att anmäla Yasi. När Stancio berättat för personen i andra änden av radiokontakten om Yasis egentliga natur hade Yasi återfått medvetandet. Han drog sin hölstrade revolver och avrättade sin förra vän med ett skott i pannan. Han tog sig tillbaka till staden och lyckades mot alla odds ta sig obemärkt förbi gränsvakterna.



Yasi förstod att hans liv från och med denna händelse hade slagits i spillror. Han gick under jorden och kontaktade aldrig mer sina nära och kära. Genom några få kontakter i undre världen lyckades han genom en skrupelfri plastkirurg ändra sitt utseende till oigenkännlighet. Det fanns några få organisationer i Barcelona som värnade om PSI-mutanternas rättigheter och Yasi sökte skydd hos en av dessa. Han ansåg dock att denna, och de övriga organisationerna, var alldeles för veka i sin aversion mot hatet mot PSI-mutanter. De

försökte med politiska reformer och påtryckningar ändra på de styrandes syn på PSI-mutanter. Yasi tyckte inte bara att detta var meningslöst, han var dessutom inte intresserad av reformer. Han ville istället ha hämnd.

Yasi grundade därför L'acer També; En organisation som skulle verka inte för rättvisa och jämlikhet, utan för blodig utrotning av de icke muterade människor som så länge förtryckt honom och hans gelikar. Han värvade några få fanatiska medlemmar och lyckades genom sin karisma och retorik hjärntvätta dem till att vara fullkomligt lojala mot L'acer També.

Yasi är 54 år. Han har vutt stubbat hår, väderbitet ansikte och hårda ansiktsdrag. På grund av att den plastikoperation han genomgick var utförd av en allt annat än kompetent läkare har högra halvan av hans ansikte börjat smälta, vilket ger honom en mycket obehaglig uppsyn. Yasi är lugn till sinnet och har en skarp genomträngande röst, vars självsäkra ton leder till att få vågar säga emot honom eller vara bekväma i hans närvaro. Han är en mycket skicklig retoriker och föredrar att genom mer eller mindre förtäckta hot övertala folk istället för att direkt ta till våld.

## Mr. X

Den första medlemmen som Yasi värvade till L'acer També går under pseudonymen Mr. X. Hans riktiga namn har han vägrat avslöja och så länge han är lojal bryr sig inte organisationens övriga medlemmar om att fråga. Mr. X är väldigt hemlighetsfull med sitt förflutna, men mycket tyder på att han tidigare jobbat för någon form av underrättelsetjänst, eventuellt SVOT eller rentav PSI-OW. Ingen vet dock med säkerhet hans förflutna och ingen, inte ens Yasi Fortun, vågar fråga.



Mr. X är en av L'acer Tambés mest fanatiska medlemmar. Han menar att PSI-mutanter inte bara står över icke muterade människor, utan att de närmast är att betrakta som gudar. Denna uppfattning gör honom mycket skrytsam och högfärdig och han förlorar sig ofta i långa utläggningar om PSI-mutanternas överlägsenhet. Han har en häftigt stirrande blick och djupt sittande ögon. Detta kombinerat med hans kala rakade skalle och att han ofta omedvetet greglar ger honom ett obehagligt intryck. Han är mycket vältränad och stark och klär sig i mörka, diskreta kläder. Hans förmåga att hantera revolverar är exceptionell och han skulle med lätthet kunna klassificera sig som en av landets främsta prickskyttar.

## Mateo

Under hela sin uppväxt ville Mateo jobba inom poliskåren vilket han tillslut lyckades med. Det var först under de senare åren som han insåg att han själv var PSI-mutant, någonting som till en början skrämde honom främst för att det kunde äventyra hans yrkeskarriär. När han till en början anslöt han sig till L'acer També insåg han inte vidden av terror som organisationen ville sprida bland människorna, utan hans mål med att bli medlem i en hemlig organisation för PSI-mutanter var för att få skydd utifall någon av hans kollegor skulle avslöja honom. Det dröjde dock inte länge förrän Yasi med väl valda fraser övertalat honom att gå in i organisationens fanatiska livssyn. Han identifierar sig inte längre alls i egenskap av polis och ser sitt yrke som en praktisk tillgång för att kunna utföra L'acer Tambés gärningar

Redan som polis var Mateo hänsynslös och högfärdig. Han går helhjärtat efter devisen att ändamålen helgar medlen. Han ser sig själv som mycket slug och listig och blir mycket självgod när han lyckas överlista folk. Mateo har en läggning som närmast kan liknas vid sadistisk; Han finner mycket stort nöje i att

plåga andra människor och bringa dem smärta. Till skillnad från de flesta andra poliser har han inget större intressen för skjutvapen utan föredrar att slåss med sin värja, vilken han nästan alltid går omkring med fullt synlig i ett hjalt på ryggen.

## Sami Bashir

Denna unge man är den nyaste medlemmen i L'acer També. Han har inte fullt lika blind lydnad mot sektens ideal och Yasi Fotruns order som sektens övriga medlemmar, men för rädd för att ställa sig i verklig opposition till organisationens hänsynslöshet. Han värvades egentligen inte på grund av några särskilda kunskaper eller egenskaper. Han blev i själva verket lurad av sektens övriga medlemmar, vilka bara ville ha med honom för att använda honom som försökskanin i ett experiment, nämligen att ta på sig en hjälm med vilken L'acer També kunde hjärntvätta de arbetande i en polisstation med. Han hålls nu fången i nämnda polisstation.

Sami Bashir är 28 år. Han är svart och har kort snaggat hår. Han har en intelligens större än de flesta och är vänlig och empatisk, men reagerar starkt på orättvisor. Om han konfronteras med orättvisor, framförallt där en auktoritär person skadar en utsatt sådan tar hans korta temperament ofta överhanden. En mer ingående av Sami Bashir finns i ett kommande kapitel.

## Diaz Terencio

Denna forskare är att betrakta som en av NeoKataloniens smartaste människor. Under hela sitt vuxna liv har hon arbetat för det mycket det mäktiga företaget AtlanticX och hennes forskning har gett upphov till många av landets mest banbrytande teknologier.

Diaz upptäckte på äldre år att hon i själva verket var PSI-mutant. En kollega upptäckte denna egenskap hos henne. Då hon och kollegan stod varandra mycket nära sade kollegan att hon inte skulle ange Diaz om Diaz sade upp sig från AtlanticX med omedelbar verkan, gick under jorden och aldrig syntes till igen. Skärrad, rädd och förnedrad gjorde Diaz som kollegan sade, och kom därefter att nära ett obeskrivligt hat mot Barcelonas icke muterade människor vilka först drog nytta av hennes kunskaper och talanger för att i nästa stund kasta bort henne.

Diaz är 48 år gammal. Allteftersom åren gått, framförallt sedan hon blev medlem i L'acer També har hon börjat ge ett intryck av att vara smått vansinnig. Detta beror till stor del beror på hennes ovårdade yttre. Hennes hår är grått och spretigt och står på ända och hon går ofta i kläder som inte tvättats på alltför lång tid vilket gör att hon jämt och ständigt luktar väldigt illa. För Diaz är yttre egenskaper nämligen oväsentliga, hon vill lägga all sin energi på sin forskning. Hennes vanvettighet förstärks av de hennes starka humörsvängningar. Hon är ibland tyst, försynt och tillbakadragen. Men vid de tillfällen hon gör vetenskapliga framsteg blir hon närmast manisk och tycks glömma allt och alla i hennes omgivning.

## Ovidia Lago

Våld och död har alltid varit en del av Ovidias liv, ända sedan hon växte upp i Barri Gotics slumkvarter och där tillhörde ett av kvarterets dussintals hänsynslösa gäng. När de andra gängmedlemmarna såg status och pengar som de viktigaste sakerna i världen betraktade Ovidia istället slagsmål och strid som ett självändamål. De enda gånger i livet hon kände sig riktigt levande var när hon slogs mot andra människor och främst när hon skadade den. Hon lärde sig allteftersom ett otal dödliga kampsporter och fick ryktet om sig att vara ett levande dödligt vapen. Det föll sig därför

naturligt att hon tillslut skulle lämna gängsammanlutningen (för att förhindra vedergällning från de övriga gängmedlemmarna dödade hon samtliga) och börja försörja sig som en gatusamura, en ronin som med sina svärd tog fler liv än vad hon nu kan räkna.

Ovidia visste redan i sin ungdom att hon var en PSI-mutant. Hon var dock så pass kyligt lagd att detta inte bekymrade henne det minsta. Hon använde i hemlighet sina krafter i syfte att hjälpa henne i strid, och de underliga saker som brukade ske när hon med hjälp av dessa krafter tog livet av sina motståndare gav henne ett närmast mytiskt rykte. Tillslut började dock ryktena hinna ifatt henne och alltför började ana att hon var PSI-mutant. Hon valde därför självmant att gå under jorden och göra sig okontakbar för hennes tidigare vänner och arbetsgivare. Hon sökte upp L'acer També för att organisationen tycktes dela hennes elitistiska syn; Hon har alltid sett sig själv stå över andra människor.

Ovidia är 29 år, har rosa hår och mörka ögon. Hon älskar strider och viker sig aldrig när hon blir utmanad. Glädjen i att skada andra människor och genomborra dem med sitt svärd är så pass stor att hon ofta kommer på sig själv att skratta högt när hon kämpar mot en motståndare.

## Bronco Sanz

Denna medlem av L'acer També är praktiskt lagd så till den grad att han närmast verkar infantil. Innan han upptäckte att han var PSI-mutant och anslöt sig till terrorsekten arbetade han som tekniker. Hans skicklighet och noggrannhet gällande elektronik är oöverträffad och han kan sätta ihop elektronisk apparatur så avancerad att även en maskin skulle ha problem med det. Han är även en mycket skicklig datahacker och kan ta sig igenom de

mest komplicerade datorprogrammen.

Bronco Sanz är trogen L'acer També, men har en mörk hemlighet. Han tvivlar nämligen i hemlighet på vad organisationen gör. Han vill ha större frihet för PSI-mutanter och har inga problem med att låta människor dö, men att döma andra PSI-mutanter till döden får det att vända sig i magen på honom. Han är även mycket nervös för att själv offra sitt liv för organisationens mål. Detta är dock någonting han aldrig talar öppet om.

Bronco är ganska knubbig och kort. Han har ett naivt ansiktsuttryck och en brist på social kompetens som får honom att framstå som lite dum. Han är själv mycket väl medveten om detta och blir därför nervös när han tvingas prata med andra människor. Detta gäller dock inte de övriga medlemmarna i L'acer També i lika stor utsträckning som andra människor. Även om han tvivlar på det våld som organisationen sprider ser han de andra medlemmarna som hans familj.



# AKT 1 – ETT GENERÖST ERBJUDANDE

I äventyrets första akt befinner sig rollpersonerna i en oturlig situation. Arbetslösa och utblottade fördriver de tiden på ett skabbigt vandrarhem. De blir dock kontaktade av företaget CyberSoft och erbjudna att mot en stor summa pengar utföra industrispionage åt ett rivaliserande företag. Detta för att CyberSoft misstänker att det rivaliserande företaget bestulit dem på värdefull utrustning.

## Äventyret börjar

I äventyrets början bor rollpersonerna tillfälligtvis i stadsdelen Raval på ett hotell vid namn Dream Cube Hostel. Hotellet är nedgången och fullt av skumma karaktärer. Lyckan har inte lett mot rollpersonerna den senaste tiden, och deras sista besparingar börjar ta slut. En kväll då rollpersonerna hänger antingen i den slitna lobbyn eller sippar på en ljummen öl i hotellets skumma bar kommer en kvinna in som tilldrar sig många nyfikna blickar. Hon är i 35-årsåldern, svart och är klädd i dyra men propra kläder. Hon har kort snedkammat hår vilket är kritvitt och ser syntetiskt ut. Trots att det är sent på kvällen bär hon svarta solglasögon. Hon delar ut visitkort till hotellets gäster och som av en händelse får rollpersonerna ett visitkort var. Hon lämnar sedan hotellet utan att ha sagt ett ord. På visitkortet står en hemsidaadress och en kod. Går rollpersonerna in på hemsidan visas blinkande animationer och glad musik spelas. En text i livligt typsnitt dansar fram och den lyder: "Tjäna 50 ED! Spela vårt spel!" Rollpersonerna får sedan godkänna att de vill spela spelet. Spelet är mycket märkligt och kan bäst beskrivas som en blandning av pusselspel och frågespel. Spelet är i själva verket konstruerat för att företaget bakom det ska samla in så mycket data om spelaren som möjligt och få samlad bild av dennes kompetens och personlighet. Vill spelledaren levandegöra detta moment kan denne ha förberett några roliga småspel som spelarna får

ta sig an. När spelet är slut kommer en text fram som lyder: "Tack för din medverkan. Vi kontaktar dig". 50 ED sätts automatiskt in på deltagarens konto.

Det är av yttersta vikt att samtliga av rollpersonerna spelar spelet. Om några känner sig misstänksamma och inte vill spela kommer de via sin fickdator hela natten att få irriterande notifikationer om att de glömt spela spelet. Om de ändå skulle vägra höjs erbjudandet om pengar till 150 ED. Skulle



rollpersonen vägra även efter detta får spelledaren improvisera fram någon orsak till att även denna rollperson också kontaktas. Nästa dag får nämligen samtliga rollpersoner ett meddelande på sin fickdator. I detta meddelande står: "Gratulerar! Du har gått vidare till första intervjun. Vänligen besök Parc Guell klockan 18:45."

## Uppdraget erhålls

Att komma in i Parc Guell kan eventuellt bli problematiskt för vissa av rollpersonerna. Detta ifall de är mutanter eller inte ser respektabla ut. De beväpnade vakterna ber dem då bestämt att gå därifrån. Vakterna kan dock mutas för 50 ED var. De kan dessutom övertalas med ett lyckat slag på färdigheten Övertyga så länge rollpersonerna har en rimlig förklaring till sitt ärende.

När rollpersonerna kommer till Parc Guell har det börjat skymma. Besökarantalet har börjat skingras och en behaglig, nästan sömngångaraktig stämning råder i parken, vilket är unikt för denna i övrigt folkrika och farliga stad. Då parken är väldigt stor tar det lite tid för rollpersonerna att hitta kvinnan som tog kontakt med dem under föregående dag, men efter en stunds letande står hon att finnas sittandes på en parkbänk bredvid två bisarra skulpturer. Trots att solen vid denna tid nästan helt gått ned har hon fortfarande på sig sina mörka solglasögon. När hon ser rollpersonerna ler hon och vinkar dem till sig, Hon verkar betydligt mer lugn nu än när de träffade henne på hotellet. Hon presenterar sig sedan som Carla Espinoza, problemlösare på företaget CyberSoft. Hon har bjudit in rollpersonerna för att de enligt den digitala utgallringen visat sig mest lämpliga för att utföra ett uppdrag åt CyberSoft. Skulle de vilja utföra detta uppdrag kommer de naturligtvis bli redigt kompenserade. Är rollpersonerna intresserade av detta? Svarar rollpersonerna ja berättar Carla mer om uppdraget.

CyberSoft arbetar främst med tillverkning av cybernetisk hårdvara. De är stadens ledande producent inom detta område, och har egentligen bara en riktig konkurrent: Företaget HyperTech. Konkurrensen mellan de båda företagen har alltid varit hård och de senaste åren har maktkampen ökat och båda företagen har använt sig av diverse fula knep för att vinna de största marknadsandelarna. De senaste två månaderna har CyberSofts fabriker råkat ut för ett antal stölder där deras senaste teknologiska produkter tagits. Visserligen har HyperTech inte tidigare dragit sig för hårda metoder vad gäller konkurrens, men de har aldrig gått så långt att de ägnat sig åt rena stölder. Det finns dock i nuläget ingen annan misstänkt. Dock krävs det bevis för att officiellt anklaga HyperTech för brottet. CyberSoft söker därför ett antal personer som skulle kunna infiltrera HyperTech under täckmantel av att vara nyanställda arbetare på företaget och då samla bevis som antingen friar eller fäller HyperTech för stölderna. Belöningen för detta uppdrag är 7000 ED. Vill rollpersonerna åta sig uppdraget?

Förmodligen tackar rollpersonerna ja till detta. De utrustas då med falska ID-kort. De får även varsitt kreditkort, vilket innehåller 1000 ED, tillräckligt för att köpa respektabla kläder och annat nyttigt, samt en Nancuru Holovideo var. Carla Espinoza har även ordnat synnerligen imponerande meritlistor åt rollpersonerna, vilka finns uppladdade i en databank. Carla Espinoza råder rollpersonerna att nästa dag bege sig till HyperTechs huvudkontor i El Futur i Barcelona 2.

Om rollpersonerna vill förhandla om belöningen måste de lyckas med ett slag på färdigheten Övertyga. I sådana fall tar Carla Espinoza upp en liten radiosändare och ringer ett samtal till en av sina chefer. Efter en kort konversation lägger hon på och berättar att hennes chefer kan tänka sig att höja belöningen till 10 000 ED. Mer betalt än så är

inte att tänka på.

Om rollpersonerna skulle fråga Carla Espinoza varför hon hela tiden har solglasögon på sig säger hon att det inte är några solglasögon, det är hennes ögon. Hon lyfter sedan på solglasögonen och där hennes vanliga ögon egentligen skulle vara placerade finns istället två hål. Carla blev för sju år sedan överfallen av det sadistiska gatugänget Els Gossos Bojos. Dessa misshandlade henne grovt och stack ut hennes ögon. En traumatisk upplevelse, men med tanke på att Els Gossos Bojos mer ofta än sällan dödar sina offer kom hon efter

omständigheterna lindrigt undan. Under denna tid var hon inte lika förmögen nu och valde därför ett par externa cybernetiska ögon (vilka ser ut som solglasögon) istället för ett par diskreta inopererade. Även om hon nu med lätthet skulle ha råd med inopererade cybernetiska ögon har hon vant sig vid sina externa och ser de som en naturlig del av henne själv. Det är på grund av händelsen då hon miste ögonen som hon var väldigt nervös under sitt första kort möte med rollpersonerna i Raval: Hon tycker inte om att befinna sig i slummen då sådana platser lockar fram hemska minnen. Detta berättar hon dock inte för rollpersonerna.



# AKT 2 – ALL WORK AND NO PLAY

Under denna del av äventyret utför rollpersonerna industrispionage åt megaföretaget HyperTech. De upptäcker att även detta företag, precis som deras uppdragsgivare, råkat ut för ett antal stölder.

## Att söka anställning

Den byggnad som är HyperTechs huvudkontor är väldigt stor och imponerande. Den gigantiska glasfasaden höjer sig över de omgivande byggnaderna likt en silverglänsande fackla. Går rollpersonerna in genom entrén kommer de till en hypermodern, lyxig reception. Receptionisten, en ung kvinna med glasartad hy och ljusorange hår hälsar besökarna välkomna och frågar vad deras ärande är. Om rollpersonerna berättar att de söker jobb på HyperTech hänvisar hon dem till Herr Boros kontor, vilken ligger på våning 28. Rollpersonerna får använda en hiss som blixtnabbt tar dem till rätt våning. På denna våning finns en dörr där Mr. Boros namn finns ingraverad på en marmorskylt.

HyperTechs huvudkontor är hårt bevakat och dolda kameror finns överallt. Om rollpersonerna börjar snoka runt eller gå någon annan stans än de blivit anvisade kommer ett tyst larm att gå och beväpnade vakter med toppmodern utrustning kommer vänligt men bestämt att anvisa rollpersonerna till rätt väg och säga att det kommer bli konsekvenser om de snokar runt. Om detta upprepas mer än tre gånger kommer rollpersonerna att bli avvisade från byggnaden. Det blir herefter mycket svårt för rollpersonerna att fullfölja sitt uppdrag. Det går, men att ta sig in i byggnaden igen kräver del övertalning och en hel del mutor.

## Mr. Boros kontor

Kontoret som rollpersonerna kommer in i är ljust och öppet. Fönster pryder långsidan av väggen från golv till tak. Ett stort glansigt skrivbord finns i kontorets mitt. Bakom skrivbordet sitter en robot. Denne hälsar vänligt på rollpersonerna. Mr. Boro är på ett viktigt möte, men kontrollerar roboten genom ett inopererat mikrochip och kan kommunicera med rollpersonerna genom denne samtidigt som han är på mötet. Roboten säger att han tagit en titt på rollpersonernas meriter och att han är mycket imponerad. Vidare säger han att det finns ett antal lediga tjänster hos HyperTech som han tycker att rollpersonerna är mer än lämpade för. Han tilldelar sedan tjänster till rollpersonerna utefter vilka bäst passar deras meriter. Här får spelledaren bestämma vilken rollperson som bör få vilket jobb. Flera rollpersoner kan naturligtvis jobba inom samma område ifall de har liknande meriter eller om det finns fler rollpersoner än antalet områden. De olika arbetsområdena är följande: Nattvakt, Säkerhetsvakt, Mekaniker och Sekreterare. Nattvakten arbetar i HyperTechs fabrik nattetid, säkerhetsvakterna, sekreterarna och mekanikerna arbetar i samma byggnad dagtid. Roboten säger att rollpersonerna förväntas börja redan imorgon och att de kommer att mottaga ett telecomsamtal från Elena García, personen som har huvudansvar för nya anställningar, under kvällen.

## Ett förebådande samtal

Under kvällen får rollpersonerna ett förinspelat

telecomsamtal från Elena García, en kvinna i 25-årsåldern med proper klädsel och sträng blick. Hon säger med fast, nästan anklagande röst:

”Mitt namn är Elena García, och det är jag som bär det yttersta ansvaret för er nya anställning på HyperTech. Jag har gått igenom era meritlistor och måste säga att jag i någon mån är imponerad. Men jag varnar er: HyperTech är ett mycket aktat företag i vårt älskade land, och vi vill att det ska fortsätta vara så. Om ni skulle klanta till era arbetsuppgifter ser vi detta som ett direkt angrepp mot vårt företag och konsekvenserna kommer att bli värre än vad ni någonsin skulle kunna föreställa er! Vi väntar oss det allra yttersta från er och förutsätter att ni levererar just detta! Kom i tid imorgon!”

HyperTech har, precis som CyberSoft, råkat ut för ett antal stölder av högteknologisk utrustning. Elena García är synnerligen inblandad i dessa stölder, vilket gjort henne nervös och stressad. Detta är orsaken att hon låter så sträng i samtalet, men detta kan ju inte rollpersonerna veta...

## Sanningen om HyperTech

Som nämnts ovan har även HyperTech råkat ut för stölder av samma slag som CyberSoft. Teknologisk utrustning har stulits från deras fabriker. Det är terrororganisationen L'acer També som ligger bakom stölderna.

Den ansvarige för stölderna var medlemmen i L'acer També som går under namnet Mr. X. Denne person tog kontakt med en kriminell person vid namn Fernando Diego, en fixare med ett brett kontaktnät. Fernando Diego lyckades genom sitt kriminella kontaktnät lista

ut att Elena García är högsta ansvariga för en av HyperTechs fabriker. Han lyckades även få fram en mörk hemlighet som Elena García bär på: Hon är PSI-mutant. Skulle detta komma till allmän kännedom skulle hon inte bara bli avskedad, hon skulle även bli gripen av PSI-OW.

Fernando Diego tog kontakt med Elena García och hotade att avslöja om hon var PSI-mutant om hon inte hjälpte honom med stölderna. Elena García ansåg sig inte ha något annat val än att ge efter för Fernando Diegos hotelser. Genom sina kunskaper om fabriken säkerhetssystem lyckades hon kringgå dessa och stjäla den utrustning som Fernando Diego krävde att hon skulle ta. Hon tog sedan den utrustningen och överlämnade den till Fernando Diego som i sin tur lämnade den vidare till Me. X.. Överlämningen skedde vid fabriken staket, på en plats bredvid ett antal gula containrar där Fernando Diego klippt ett hål i stålstängslet.

Efter att Elena García utfört stölderna har hon inte hört något från Fernando Diego. Hon hoppas på att han inte kommer att släppa den hemliga information han har om henne. Hon är mycket nervös över detta, och stressad över tanken på att någon ska få reda på att hon stulit från sin arbetsgivare.

## Första arbetsdagen

Under följande del av äventyret kommer rollpersonerna att befinna sig på sina jobb och under denna tid försöka uträtta industrispionage för att utröna om HyperTech har någonting att göra med stölderna CyberSoft drabbats av. Rollpersonerna kommer att arbeta på olika platser och därmed få olika ledtrådar samt hamna i olika trångmål. Det är därför viktigt att de efter varje arbetsdag håller kontakten med varandra för att dels pussla ihop de ledtrådar som de fått, men även för att



kunna hjälpa varandra från den arbetsposten de har. De kan såklart även hålla kontakten via telecomradio, men i sådana fall sker detta med stor risk då de annars kan dra misstänksam uppmärksamhet till sig.

När rollpersonerna för första gången anländer till den fabrik de förmodligen kommer tillbringa en hel del tid i framöver möts de av en syn som även får den mest obotliga optimisten cynisk. Det komplex av gigantiska fabriker som finns i denna stadsdel är grått, trist och överväldigande fult. Marken är nästan svart på grund av alla avfall som fabriker släpper ut och ur de många hundratals meter höga skorstenarna väller det rök så tjock att det känns som en evig kväll. Luften är så förorenad att det inte går att vistas utomhus utan andningsskydd. HyperTechs fabrik är precis lika grå och ful som de övriga i stadsdelen. Fabriken omges av gigantiskt stålstängsel och vaktas av människor och säkerhetsrobotar som patrullerar fram och tillbaka med gigantiska gevär i famnen. Rollpersonerna släpps in genom en gigantisk stålgrind och visas här vidare till den person som är ansvarig för rollpersonernas yrkesområde. Säkerhetsvakterna, mekanikerna och

sekreterarna börjar arbeta samtidigt medan nattvakterna får ta sig hit sent på kvällen.

## Nattvakterna

De rollpersoner som arbetar som nattvakter har en arbetsledare som heter Miguel Rey. Denna person är en fetlagd man i 50-årsåldern som sedan länge helt verkar ha slutat bry sig om att vårda sitt yttre. Han ger ett sömngångaraktigt intryck och med sin slappa hållning och släpiga röst verkar han mer än nådigt trött på sitt jobb. Med största ointresse och likgiltighet ger han rollpersonerna de nödvändiga instruktioner som krävs för att utföra jobbet som nattvakt.

Som nattvakt har rollpersonerna inga särskilda arbetsuppgifter, utan får helt enkelt patrullera fabriken för att försäkra sig om att inga obehöriga finns på plats eller försöker ta sig in. De får dock bara vistas i rummen 2-8 (se karta). De andra dörrarna är låsta och skulle rollpersonerna försöka forcera dessa kommer ett öronbedövande larm att gå. Inte särskilt lång tid efter det kommer beväpnad personal att storma in i byggnaden. Om rollpersonerna

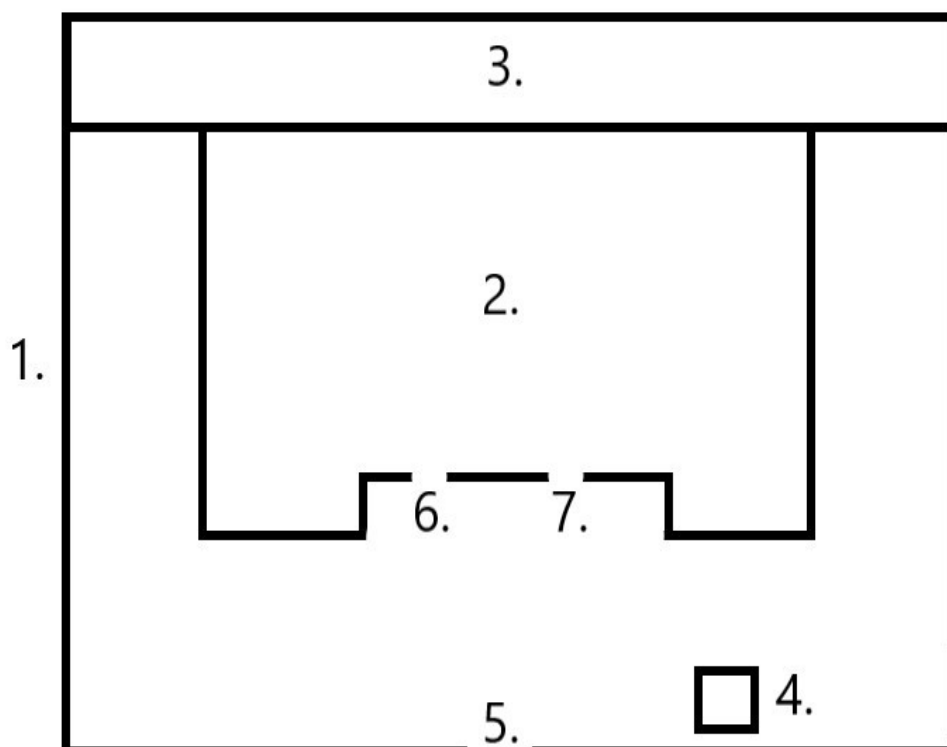


inte blir avrättade på plats kan de se fram emot ett antal år i fängelset. Larmet går dock inte på Hiss D och teleportarna.

Fabrikens bevakning nattetid lämnar en del att önska, men det innebär inte att de rollpersoner som arbetar som nattvakter kan vara oförsiktiga i sitt industrispionage. Som nämnts ovan är konsekvenserna för oförsiktigt agerande stora, så rollpersonerna gör bäst i att vara väldigt försiktiga och betänksamma. Rollpersonerna bör vara mycket noggranna när de letar efter bevis för oegentligheter rörande inbrotten. En del sådana bevis kan vara svåra att hitta, men om rollpersonerna fotograferar mycket kan anställda på CyberSoft granska fotografierna och eventuellt hitta saker som rollpersonerna förbisett.

## Fabrik - Exteriör

1. Stängsel
2. Fabriken



3. Avlastningsplats
4. Vakthus
5. Huvudport
6. Huvudingång för personal
7. Port för fordon

## Vakthuset

Vakthuset är alltid bevakat av minst tre säkerhetsvakter. För att komma in krävs särskild behörighet, annars blir man snabbt avvisad av vakterna. Om rollpersonerna har en godtagbar anledning att befinna sig i vakthuset godtas detta, men säkerhetsvakterna bevakar då rollpersonerna strängt.

I vakthuset finns ett stort kontrollbord. Med ett

lyckat slag på färdigheten Datorkunskap kan man via detta kontrollbord öppna och stänga portarna som leder in och ut ur själva fabriken. Man kan även stänga på och av Hiss A samt stänga på och av alla

övervakningskameror.

Här inne finns även ett vapenskåp. Detta skåp är låst och kan vara öppnas av höga befäl, men med ett lyckat slag på färdigheten Elektronik kan man desarmera det elektriska låset. I skåpet finns två H&K G11, fyra Ruger SP101, en trasig eldkastare (det märks dock inte att den är trasig), två Handk G11 och tre SA 80. Här finns även mer än nog av ammunition.

## Fabriken

- Överblick:** En lång korridor vars båda sidor har två stycken dörrar. I ena ändan av korridoren finns en hissdörr.  
**SL:** Dörrarna är nödutgångar. De är låsta, men kan dyrkas upp eller forceras genom ett slag på motståndstabellen där dörrrens STY (23) vägs mot rollpersonens STY. Hissdörren bevakas av en robot beväpnad med en Laserkarbin FFA Droit Lourd. Roboten uppträder hjälpsamt och berättar om den får frågan att hissen leder till fabrikschefens arbetsrum.
  - Överblick:** Detta är ett testrum för högteknologisk utrustning.  
**SL:** Rummets väggar är isolerade med pansar och rummet är brandsäkert. Detta för att eventuella tester som går fel inte ska påverka eller skada den övriga fabriken.
  - Överblick:** Ett rum i vilket arbetare och robotar dagtid monterar ihop microchip. All apparatur är avstängd under natten.  
**SL:** Om rollpersonerna vill undersöka robotarnas minne kan de med ett lyckat slag på färdigheten Elektronik upptäcka
- att någon för ungefär två månader sedan var här nattetid och stal en handfull microchip.
- Överblick:** Detta rum används för tillverkning av höljen till diverse högteknologisk utrustning. På ett otal hyllor finns alla möjliga typer av höljen till diverse högteknologiska prylar.  
**SL:** Med ett lyckat slag på färdigheten lakttagelseförmåga kan man utröna att skalen på hyllorna flyttats om, som om någon letade efter något av värde i rummet.
  - Överblick:** Här flera hyllplan av teknologiska delar som inte monterats ihop, vilka är fulla av bl.a. kretskort, elektroniska sladdar, VR-glas, mikrochip.  
**SL:** En rollperson som lyckas med ett slag på färdigheten lakttagelseförmåga kan upptäcka att arbetarna tycks ha en systematik här de tagit de olika delarna för att i andra platser i fabriken monterar ihop dem. Det finns dock vissa tomma hyllor där systematiken tycks vara bruten och någon eller några slumpmässigt tagit den utrustning de vill.
  - Överblick:** Detta är en nödutgång som leder till Rum 1. Rummets dörr har en skylt med en text som lyder: "NÖDUTGÅNG. ANVÄND ENDAST I NÖDSITUATIONER!" I nödutgången finns även en teleporter.  
**SL:** Dörren är olåst, men om den öppnas utan att en nödsituation inträffat, exempelvis att brandlarmet gått, utlöses ett larm som kallar tre robotar till platsen. Om personen som då öppnade dörren inte har någon godtagbar förklaring kommer robotarna de första två gångerna varna personen

som öppnade dörren och den tredje gången arresterade denne. Med ett lyckat slag på färdigheten lakttagelseförmåga kan rollpersonerna se att någon använt nödutgången nyligen då fotspår leder in och ut från denna. Med ett svårt slag på lakttagelseförmåga kan rollpersonen se att fotspåren tillhör en person som har mycket små fötter, förmodligen en kvinna.

7. **Överblick:** I detta rum monteras mikrochip och kretskort in i den tekniska apparaturen. Detta görs av olika robotar som manövreras av människor. Allt är avstängt nattetid. **SL:** Med ett lyckat slag på färdigheten lakttagelseförmåga kan rollpersonerna se att någon har stulit mikrochip och kretskort.

8. **Överblick:** Olika delar av teknisk apparatur sätts ihop här. Detta görs både av mänskliga arbetare och robotar. **SL:** Golvet i detta rum är dammigt och skräpigt. Med ett svårt lyckat slag på lakttagelseförmåga kan rollpersonerna se att några av fotstegen i det dammiga golvet skiljer sig från andra fotsteg då de verkar tillhöra någon med betydligt mindre fötter än övriga.

9. **Överblick:** I detta rum kan arbetarna slappna av under de få och korta raster som de har. Detta är med andra ord ett slags fikarum. En rostig gammal maskin serverar ett smaklöst kaffesubstitut och här finns rangliga stolar och bord. **SL:** -

10. **Översikt:** Den teknologisk utrustning som tillverkas paketeras här och skeppas iväg till konsumenter. Frakten

sker i stora lastbilar som både maskiner och människor lastar. Här sker även leveranser av material till fabriken. **SL:** Dörren till porten som lastbilarna använder sig av är låst och för bastant för att forceras. Låset till porten är elektroniskt och kan desarmeras med ett lyckat slag på färdigheten Elektronik.

11. **Översikt:** Här sker hopsättning av olika teknologiska delar. I mitten av rummet finns ett stort löpande band där flera arbetare och robotar under dagtid sätter ihop delarna. **SL:** Rollpersonerna kan med ett lyckat slag på färdigheten lakttagelseförmåga upptäcka att någon av delarna stulits.

12. **Översikt:** Ett skrotrum där icke fungerande delar och mikrochip kasseras. En viss ordning och sortering förekommer här, men de flesta delar ligger huller om buller i en riktig oreda. **SL:** -

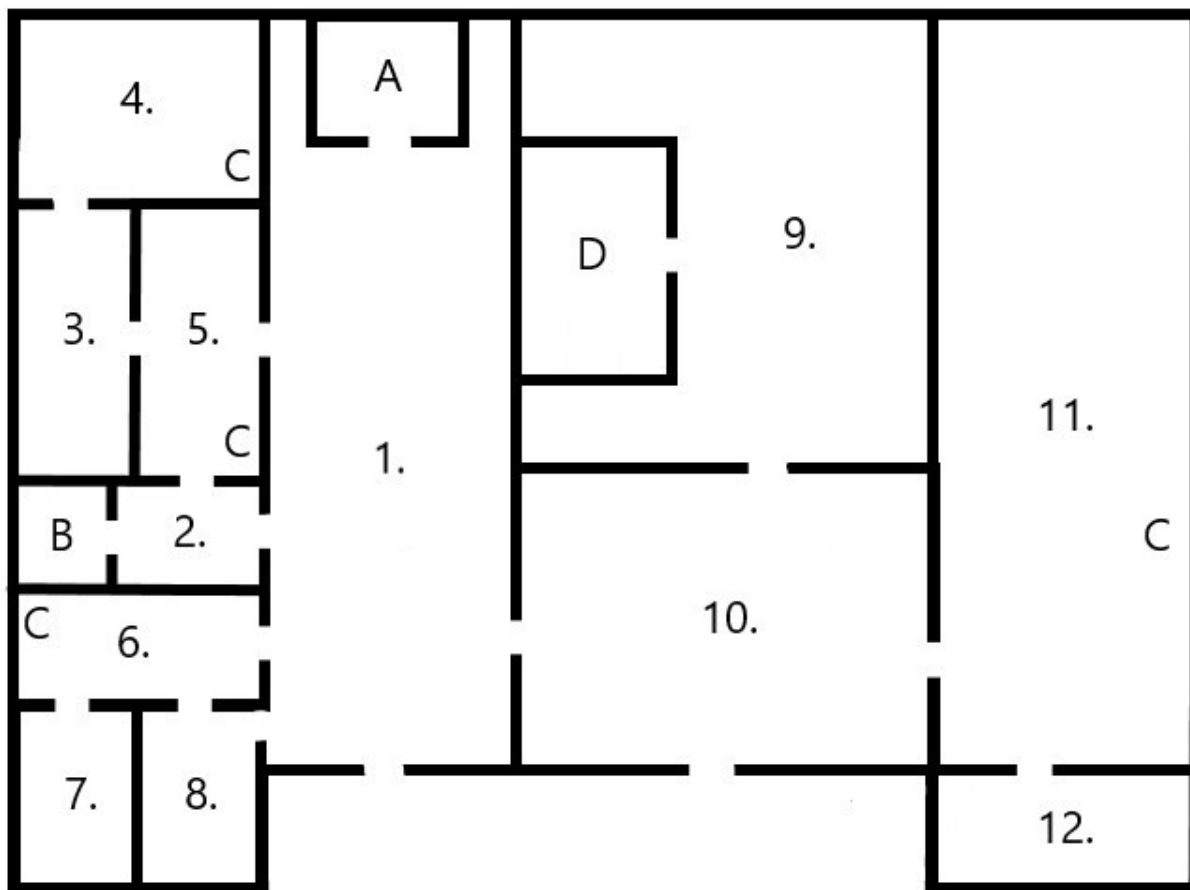
A. **Översikt:** Hiss  
**SL:** Hissen leder till våning 109 där Elena García har sitt kontor. Hissen är inte aktiverad nattetid, men kan aktiveras med ett lyckat slag på färdigheten Elektronik.

B. **Översikt:** Hiss  
**SL:** Dessa hissar leder till rum 2 och 8. Hissarna fungerar både dagtid och nattetid.

C. **Översikt:** Hiss  
**SL:** Leder till Våning 109. Hissen är avstängd nattetid, men den går att aktivera via vakthuset.

**D. Översikt:** Teleportar  
**SL:** Dessa används av tekniker och personal för att flytta tung och känslig utrustning mellan rummen. För att använda teleportarna krävs ett lyckat slag i färdigheten Datorkunskap.

- En gatuhund som på grund av radioaktivt avfall muterats och växt till enorma proportioner har grävt ett hål under stängslet och tagit sig in på området. Hunden är ilsken intill vanvett och rollpersonerna uppmanas eliminera



## Säkerhetsvakterna

De rollpersoner som arbetar som säkerhetsvakter möts upp av Tomaz Tavo, en man i 50-årsåldern med stubbat grått hår och kantiga ansiktsdrag. Han ger intrycket av att vara en ärrad veteran och är kort och koncist. Han ger rollpersonerna de instruktioner som krävs för att utföra jobbet som säkerhetsvakt. Under de kommande dagarna kommer rollpersonerna att utföra en del uppgifter tillhörande sitt yrke och även då hitta bevis på att inbrott skett på fabriken. Uppgifterna finns listade nedan, men spelledaren kan naturligtvis om så önskas hitta på egna uppgifter.

den. Rollpersonen kan med ett svårt lyckat slag på färdigheten Övertyga och lite mat och tålamod tämja hunden istället.

- Ett hundratals demonstranter har slutit upp utanför fabriken. De demonstrerar mot arbetarnas usla förhållanden och låga löner. Demonstrationen är fredlig och leds av en politisk aktivist i 30-årsåldern. Rollpersonerna får i uppgift att skingra demonstranterna. Då demonstrationen är olaglig får rollpersonerna fria händer att använda vilka medel som helst för att demonstranterna ska avlägsna sig.

- En av de stora elkablarna som försörjer fabriken med elektricitet har på något mystiskt sätt gått av. Rollpersonerna beordras ta reda på vad felet kan tänkas bero på. Kabeln är nedgrävd under marken och rollpersonerna utrustas med en karta över området där elkabeln markerats med en röd linje. De behöver följa elkabelns väg på kartan (krävs ett lyckat slag på färdigheten Spåra) och kommer tillslut till ett lerigt område fullt med bråte. Där har någon eller något grävt ett hål just där kabeln går. Tittar rollpersonerna ner i hålet hittar de en ilsken slamrätta (se nya varelser) som verkar ha grävt hålet och gnagt av kabeln. Rollpersonerna kan göra slut på råtten, som naturligtvis kommer att sätta sig till hårt motstånd, men bör inte försöka sig på att laga kabeln då det krävs särskild kompetens och utrustning för detta. De gör bäst i att rapportera felet så att behörig personal kan skickas dit.
- En leverans med teknisk utrustning har kört av vägen och välvt. Olyckan skedde några kilometer från fabriken. Det är upp till rollpersonerna att hjälpa sårade och, om möjligt, laga lastbilen. Väl på olycksplatsen visar det sig att lastbilen kört av vägen på grund av en punktering (kan upptäckas med ett lätt lyckat slag på färdigheten Markfordon). En av de två chaufförerna har råkat ut för ett riktigt olyckligt benbrott och skulle må bra av ett lyckat slag på färdigheten Första hjälpen. Med ett lyckat slag på färdigheten lakttagelseförmåga kan rollpersonerna upptäcka att lastbilens bakdörr slagits upp under kraschen. Inne i förvaringsutrymmet har 1T6+2 slamrättor tagit sig in och börjat gnaga på utrustningen som ska levereras. Rollpersonerna kan antingen försöka

eliminera slamrättorna eller tillkalla mer personal. Om de inte eliminerar slamrättorna kommer de att få en utskällning av Tomaz Tavo för att de låtit ohyran förstöra värdefull utrustning. Lastbilen är för illa tilltygad för att kunna användas igen och rollpersonerna får tillkalla en ny lastbil och hjälpa till att lyfta över all utrustning.

Under dessa arbetsdagar kommer rollpersonerna kunna hitta ledtrådar som tyder på att allt inte står riktigt rätt till på HyperTech. Dessa bevis kan spelledaren placera ut varhelst han finner passande. Här nedan beskrivs vilka ledtrådar rollpersonerna kan hitta:

- Inne på fabriksområdet kan rollpersonerna hitta fotsteg som inte tycks komma från de vanliga arbetarna. Detta kan utrönas genom ett slag på lakttagelseförmåga, då man genom detta kan se att personen som promenerat har små fötter, som är mer vanligt bland kvinnor.
- Utanför fabriksområdet kan rollpersonerna upptäcka andra fotspår. Dessa fotspår tillhör en person med större skostorlek och med ett lyckat slag på färdigheten lakttagelseförmåga kan man se att personen som gått här förmodligen haltar. Det är inte troligt att det är någon av fabriksarbetarna som varit upphov till fotstegen då de inte vandrar planlöst utanför fabriksområdet.
- Vid ett område omgärdat av ett antal gula containrar har en bit av staketet blivit uppklippt. På staketets insida finns fotspår från personen som verkar ha mycket små fötter. På staketets utsida

finns fotspår från personen som verkar halta.

- Utanför fabriksområdet kan rollpersonerna hitta ett tomt cigarettpaket av märket KatalanSmoke.

## Mekanikerna

Precis som säkerhetsvakterna får mekanikerna små jobb att utföra. Deras närmaste chef heter Cayo Echavarria och är en milt deformerad mutant. En mutant i ledarposition på ett jobb är mycket ovanligt och han är därför mycket mån om att behålla sin anställning och ganska nitisk till sitt beteende. Om spelledaren vill hitta på egna små uppdrag till rollpersonerna går det naturligtvis bra. Annars tilldelas de uppdragen som listas här nedan.

- Det rullande bandet i Rum 11 har gått sönder och rollpersonen ombeds reparera det. Rollpersonen kan med ett lyckat slag på färdigheten Teknik laga bandet.
- En lastbil i Rum 10 har motorkrångel. Rollpersonen kan laga lastbilen med ett lyckat slag på färdigheterna Teknik och Markfordon delat med 2.
- Roboten som vaktar hissen i Rum 1 har förlorat synen. Rollpersonen måste meka med roboten tills den får synen tillbaka. Ett lyckat slag på färdigheten Elektronik krävs.

De rollpersoner som arbetar som mekaniker kan hitta ungefär samma sorts ledtrådar som nattvakterna, se kartan. Dessa rollpersoner är även de enda som kan socialisera med

fabrikens arbetare, kanske via en kopp kaffe i fikarummet eller på väg till eller från arbetet. Arbetarna drillar hårt och är ofta buttra och utarbetade. De är därför nästan ständigt på dåligt humör och ger sig inte lättvindigt in i samtal med frågvisa nykomlingar.

Rollpersonerna måste därför arbeta med att vinna deras förtroende. Om detta väl lyckas kan de ge rollpersonerna följande information:

- Mycket tyder på att obehöriga har lyckats ta sig in i fabriken nattetid, vilket är märkligt då fabriken har både nattvakt och kameraövervakning. Det verkar dock som att dessa händelser tystats ned.
- Fabriken chef Elena García verkar ha varit väldigt orolig och stingslig den senaste tiden.

## Sekreterarna

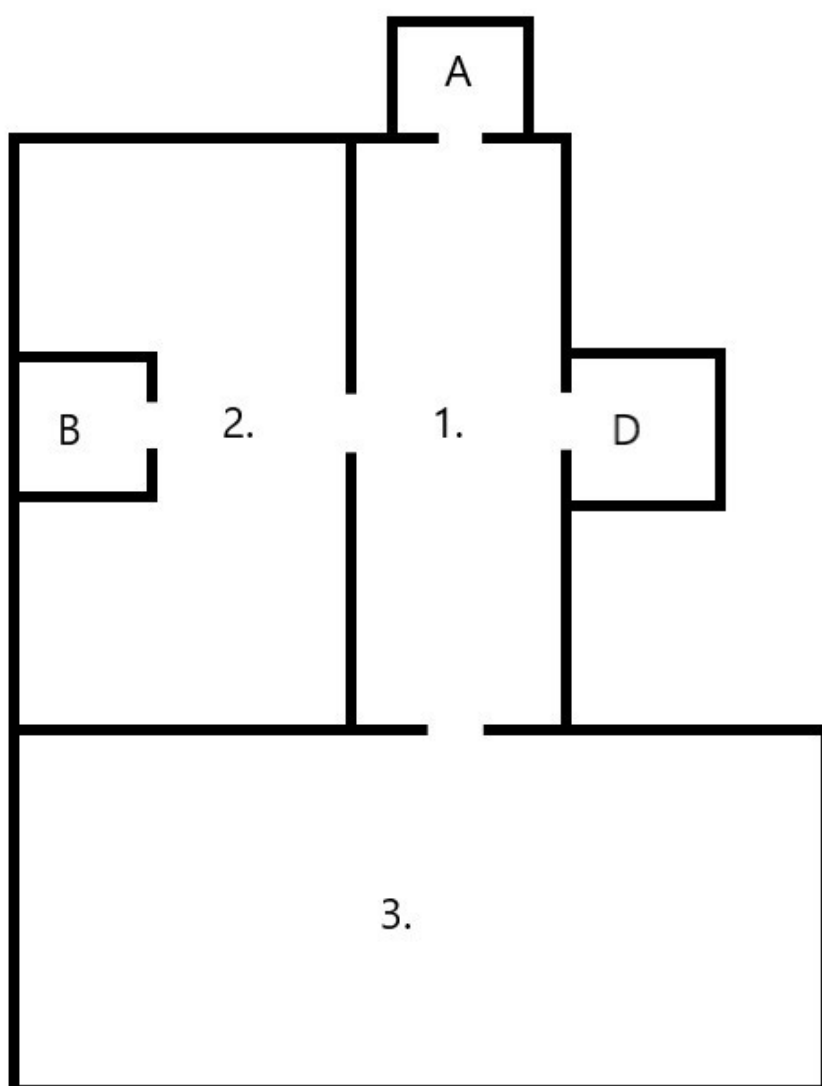
De rollpersoner som fått jobb som sekreterare arbetar i de kontorslokaler som finns belägna ovanför fabriken. Dessa kontorslokaler består av ett stort antal våningar där olika administrativa tjänster utförs. Rollpersonerna jobbar dock till störst del på våning 103, där Elens Garcia även har sitt kontor, och därför finns denna våning väl beskriven. Om spelledaren vill skicka rollpersonerna till någon av de andra våningarna får dessa improviseras fram. Rollpersonerna får här utföra typiskt byråkratiska uppgifter såsom organisering av elektroniska dokument, schemaläggande, lönerapporter etc.

Rollpersonerna kan under sin tid här med lite list och slutledningsförmåga räkna ut att allt inte står väl till med Elena Garcia. Hon är på dåligt humör och verkar väldigt nervös. Ibland tycks hon vara totalt frånvarande och bara sitter på sitt kontor och stirrar ut i tomma intet.

Andra sekreterare på kontoret är förvånade över hennes beteende då hon inte i vanliga fall brukar uppträda såhär.

## Karta – Våning 109

1. **Överblick:** En lång korridor som är ganska steril men välstädad.  
**SL:** I korridoren finns en övervakningskamera som registrerar all aktivitet. Kameran kan stängas av från vaktstugan. Om rollpersonerna gjort Elena Garcia misstänksam bevakar två väktare hennes rum.



2. **Överblick:** Ett stort tomt rum i vars mitt det finns en hiss. I rummet finns även ett litet bord, arkivskåp, kopieringsmaskin och en dricksfontän.  
**SL:** I detta rum finns dagtid ganska många människor, främst kontorsarbetare, men även en och annan fabriksarbetare.

3. **Överblick:** Ett stort kontor som är betydligt trivsammare än våningens andra rum. Rummet är inrett med plastväxter, flotta holoskulpturer och dyra tavlor visande modern konst. Kontoret har en tredimensionell holoskärm istället för ett fönster som visar en vy av Egyptens pyramider så

som de såg ut innan de utplånades i kärnvapenkriget.

Kontoret har även en bokhylla med ett antal böcker, ett skrivbord med en dator.

**SL:** Elena Garcia befinner sig under dagtid i detta rum, och hon tillåter då inte att någon är på hennes rum utan hennes tillåtelse. Nattetid är dock rummet tomt. Dörren till detta rum är låst med ett elektroniskt

kodlås. Men kan dock dyrka upp låset med ett lyckat slag på färdigheten

Elektronik. Om man i rummet lyckas hacka Elena Garcias dator med



ett lyckat slag på färdigheten Datorkunskap kan man dels få tillgång till kartor över viktiga delar av fabriken och dels en mailkonversation som bevisar att Elena Garcia varit inblandad i stölder på fabriken. Konversationen beskrivs mer ingående i nästa kapitel.

## Elena Garcias erkännande

Som tidigare nämnts anlitas Fernando Diego av Mr. X, som är medlem av L'acer També, i syfte att ordna stulen teknologi från CyberSoft och HyperTech. Utpressning är en av Fernando Diegos favoritmetoder att utföra uppdrag, han har en kuslig talang för att gräva upp mörka hemligheter hos folk och utnyttja dessa hemligheter för att få sin vilja fram. Han hittade Elena Garcia under falskt namn på ett forum för anonyma PSI-mutanter som utbytte erfarenheter i hur de bäst dolde sina mentala mutationer. Efter att ha tillskansat sig denna information var det en lätt sak att leta upp henne och utpressa henne till att utföra vad han ville.

Om rollpersonerna lyckas få fram alla ledtrådar som presenterats ovan kommer de sannerligen att börja misstänka att Elena Garcia har någonting att göra med stölderna. Om de konfronterar henne utan bevis kommer hon dock att blåneka till alla anklagelser, skälla ut rollpersonerna och hota med omedelbart avsked. Hon kommer även i detta skede redan ha kontaktat Fernando Diego angående att rollpersonerna har snokat runt. Denne kommer i sin tur att anlita ett mycket farligt gatugäng i avseende att döda rollpersonerna (se kapitel Serp Vermella).

Det lättaste sättet att få fram bevis mot henne är att hacka hennes dator. För att göra detta

krävs att hon inte befinner sig på sitt kontor. En möjlighet till detta skulle vara att på något sätt lura henne ut därifrån. Dock är dörren till hennes kontor alltid låst när hon inte är där. Låset är elektroniskt och det krävs ett lyckat slag på färdigheten Elektronik för att dyrka upp det. Det krävs dock även att ingen övrig personal befinner sig i närheten (nattetid är kontoret tomt, men då måste rollpersonerna ta sig förbi säkerhetsroboten vid hiss X) samt att bevakningskameran utanför dörren är inaktiverad. För att sedan lyckas hacka datorn krävs ett lyckat slag på färdigheten Datorkunskap. De kan då hitta följande mailkonversation:

---

*Jag vill ha materialet om två nätter! Möt mig vid fabriken stängsel, på stället vid de gula containrarna! Snyggt och smidigt ska det gå, ingen får märka något!*

---

*Det du begär är olagligt. Jag kan inte göra det. Kan vi inte göra en annan överenskommelse? Vill du ha pengar? Jag betalar vad du än begär!*

---

*Håll käften mutanthora, jag har redan sagt vad jag vill ha! Gör som jag säger, annars kommer snart hela HyperTech att veta om din smutsiga lilla hemlighet! Och PSI-OW också för den delen!*

---

*Okej, jag ska göra vad du ber om. Men i sådana fall fr du lova att inte kontakta mig när det är ordnat.*

---

*Självklart, tror du att jag vill ha mer att göra med en sån som du än vad jag behöver?!*

Om rollpersonerna konfronterar Elena Garcia med mailkonversationen kommer hon att inse att det inte är lönt att försöka dölja vad hon gjort. Hon kommer att avslöja följande:

För cirka en månad sedan, när Elena Garcia var på väg att stiga på ett HeavTrain till sin lägenhet i Paradís grep en man tag i hennes arm. Denna man hade ansiktet dolt bakom en mössa, ett par solglasögon och en halsduk, men hon kunde utroa att personen var kort till växten, överviktig och verkade svettas. Personen väste att han visste om att hon var en PSI-mutant och att han skulle avslöja detta om hon inte utförde en tjänst åt honom. Några dagar senare tog han kontakt med henne via mail under pseudonymen Unkown. Precis som mailkonversationen i datorn avslöjar instruerar han henne att stjäla ett antal högteknologiska föremål och överlämna dessa vid ett uppklippt håll i fabriken stängsel.

Elena Garcia berättar även att hon försökt spåra den krypterade mailen för att få reda på vem avsändaren är. Hon har dock inte själv någon kunskap om hur det skulle kunna göras och har inte hittat någon hacker som hon litar tillräckligt mycket på för att ge uppgiften till. Om rollpersonerna vill försöka måste de lyckas med ett slag på färdigheten Datorkunskap. Man kan då få fram att personen som skickade mailen till Elena Garcia heter Fernando Diego. Om ingen av rollpersonerna skulle lyckas med detta kan de antingen lämna datorn till Carla Espinoza som låter en hacker på CyberSoft utföra uppgiften. De kan även med ett lyckat slag på färdigheten Fixare själva hitta en hacker som kan göra detta åt dem.

Elena Garcia ber sedan rollpersonerna att inte avslöja för någon att hon är PSI-mutant. Hon

bedyrar att hon inte hade något val rörande att hjälpa med främmande personen. Hpn påpekar att om detta skulle komma ut skulle hon inte bara bli avskedad, hon skulle även bli arresterad och bortförd av PSI-OW. Blir hon riktigt trängd erbjuder hon rollpersonerna 500 ED var för att inte säga något. Rollpersonerna får naturligtvis själva avgöra hur de vill göra, men påpekas bör att Elena Garcia inte gjort rollpersonerna något, samt att hon med sin höga position kan vara till nytta för rollpersonerna.

## Serp Vermella

Under tiden som rollpersonerna gjorde efterforskningar på fabriken ägd av HyperTech hade Elena Garcia ett öga på dem. Att de snokade runt och tycktes nyfiken på hennes förehavanden var tydligt för henne redan innan rollpersonerna fick henne att erkänna vad hon sysslat med. Hon kontaktade då Fernando Diego och berättade att några är ute efter henne, vilket i sin tur kan leda till att de snart är ute efter honom. Hon gav honom även rollpersonernas signalement. Fernando Diego kommer då att bli mycket nervös och anlita ett av Barcelonas gatugång så att de mot en betalning kan göra sig av med rollpersonerna. Detta gäng kallar sig Serp Vermella och kontrollerar ett område av Barri Gótic. De består av tjugo stycken medlemmar i åldern 15 till 22 år och leds av en muterad dobermann som kallar sig El General. De bär alla en tatuering föreställande en röd orm som slingrar sig runt hela deras vänsterarm. Serp Vermella kommer att försöka attackera rollpersonerna när dessa befinner sig långt bort från en folkhop, förslagsvis i en mörk gränd eller i deras lägenhet. De anfaller inte heller alla på en gång, utan föredrar att jobba i mindre grupper på ca. tre – fyra personer åt gången. El General agerar inte förrän det börjar gå riktigt dåligt för de andra medlemmarnas mordförsök. Om rollpersonerna dödar eller övermannar El General kan de i hans innerficka hitta en fickdator. Denna dator innehåller ett

meddelande som kan komma att intressera rollpersonerna:

*Jag skulle ännu en gång behöva din och dina kompisars tjänster. Det finns en grupp personer som jag vill att ni ska ta hand om. Jag skickar över namn och hologrambilder på samtliga av dessa personer. Jag betalar er 5 000 ED. Pengarna överförs när jobbet är avslutat. Inga vittnen! Inga loose ends! /FD*

Därefter följer hologrambilder på rollpersonerna samt de falska namn de antog

när de började spionera hos HyperTech. Om El General lever kan rollpersonerna förhöra honom. Han är dock inte av naturen någon tjallare, så det krävs lite övertalning av det hårdhänta slaget för att få honom att tala. Han berättar i sådana fall att Serp Varmella tidigare hjälpt Fernando Diego att undanröja en person. Detta var för ungefär ett år sedan. Mannen de undanröjde hette Matt Botero. Varför de skulle undanröja honom vet inte El Genreal. Han vet inte heller vart Fernando Diego bor. Han stämde träff med gänget på en klubb vid namn Razzmatazz.



# AKT 3 – JAKTEN PÅ DEN SKYLDIGE

Denna del av äventyret går ut på att rollpersonerna eftersöker den man som de tror är huvudmannen bakom stölderna: Fernando Diego. Efter att ha gjort eftersökningar i den undre världen hittar de honom. Det visar sig dock att han anställts av en annan person för att utföra stölderna, en person som kallar sig Mr. X. Rollpersonerna konfronterar Mr. X vilket resulterar i en strid med dödlig utgång för den mystiske fienden. Ledtrådar visar att Mr. X verkar tillhöra ett sektliknande sällskap som verkar vara på jakt efter en ung flicka.

## Razzmatazz

Denna gigantiska klubb har anrika traditioner. På det tidiga 2000-talet låg klubben i stadsdelen Poble Nou, men sedan den delen av staden blivit obeboelig flyttades den till Garcia. Den består av tre stora byggnader vilka byggts ihop till en gigantisk nattklubb. Klubbens utsida är täckt i neon och olika ljusmönster slingrar sig runt väggarna. Blytung techno hörs spelas inifrån och en gigantisk kö av besökare ringlar sig runt kvarteret. Efter en evighetslång kötid ställs rollpersonerna öga mot öga mot två stora utkastare, en muterad noshörning och en muterad björn. De muddrar rollpersonerna och om rollpersonerna har vapen på sig vägras de inläpp. De går dock med på att släppa in rollpersonerna mot en muta på 100 ED var. Efter det släpps de in och får betala 20 ED i inträde till en tatuerad kassörska som sitter bakom en taggtrådsförsedd bur.

Själva insidan av klubben är ett gigantiskt komplex bestående av en ocean av korridorer, dansgolv och barer. Åtminstone två av dansgolven förekommer i nollgravitation och besökarna svävar dansande omkring mer eller mindre drogpåverkade. Det finns även tre darkroom där diverse sexuella aktiviteter förekommer. Om rollpersonerna frågar runt besökare på måfå är det svårt att hitta någon som känner Fernando Diego. Om de däremot

frågar bartenders så kan en ung hipp kille med solglasögon i skiftande färger berätta att han känner till personen rollpersonerna frågar om. Han berättar att Fernando Diego verkar hålla på med droglangning. Han verkar även åtminstone tidigare ha varit ett ganska stort namn inom porrbranschen. Bartendern kan även berätta att Fernando Diego är kort, överviktig, ha svart, stripigt hår som han kammar över flinten, alltid går i en sliten brun skinnjacka och att han ständigt svettas.

## Matt Boteros historia

Matt Botero var när han levde en vanlig arbetare. Han tillhörde Barcelonas underklass och arbetade hårt då hans fru dött och han ensam var tvungen att försörja både sig själv och sin dotter. Denna dotter hette Lusía och när hon var i tonåren började hon hamna i dåligt sällskap. Hon fick allteftersom kontakt med Fernando Diego som lovade att göra henne till en stor filmstjärna. Hon började vara med i hans våldspronografiska filmer och som lön försåg han henne med småsummor och inte minst narkotika. Tillslut hade hon ett så stort behov av knark att hon var totalt beroende av Fernando Diego. När han övergick till dödsporr lurade han ut henne till en inspelnings i en övergiven lagerlokal där hennes

mord filmades. Matt Botero visste ingenting om detta men han visste att hon jobbade för Fernando Diego. Han blev tillslut så pass desperat efter att få reda på vart hans dotter fanns att han började föra öppna hot mot honom. Av denna anledning bestämde sig Fernando Diego att röja honom ur vägen.

Matt Botero har bara en släkting kvar i livet: Hans bror Joshua. Denne bor i en nedgången lägenhet i Raval och kan, om rollpersonerna frågar, berätta att Matt hade en dotter som blev alltmer nedgången på knark och porrinspelningar. En dag var hon spårlöst borta och Matt blev som galen av oro. En dag berättade han att han äntligen fått reda på vem som var ansvarig för Lusias försvinnande. Han sa aldrig vad personen hette, men att de skulle mötas upp på en bar vid namn Bollocks och att Matt skulle slå fram information om Lusía om han så måste. Matt återvände dock aldrig från mötet och ingen från baren verkade vilja säga något.

## Bollocks

Denna bar befinner sig på en smal gata som genomsär Barri Gòtics nedgångna kvarter. Baren är kanske liten och skabbig och fyllt med klotter från golv till tak. Ett antal skumma individer huserar här. Ingen av gästerna vill tala med rollpersonerna om Fernando Diego. Om rollpersonerna frågar bartendern, en gigantisk muterad människa med kraftigt underbett, huggtänder och horn i pannan, säger denne dock korthugget att han aldrig hört talas om någon vid namn Fernando Diego. Om rollpersonerna antyder att han skulle ljuga brusar han upp och försöker i värsta fall slänga ut rollpersonerna. Om rollpersonerna istället ger ett signalement av Fernando Diego berättar Bartendern att han förut var här lite då och då, men att han på detta ställe är känd under namnet Bob Smith. Han kan även berätta att Fernando Diego ibland verkade besöka en bordell vid namn Lust for Life.

## Bordellen Lust for Life

Denna ganska skabbiga bordell ligger i Barcelonas Red light district, vilken finns belägen i mitten av Raval. Bordellen finns belägen på fjärde våningen i ett nedgången hyreshus (hissen är trasig) och verkar vara en ombyggd lägenhet. Vardagsrummet verkar fungera som ett väntrum där bordellmamman, en äldre dam med apatiskt utseende emottager kunderna och visar in dem i rum utefter deras önskemål. Om rollpersonerna frågar Efter Fernando Diego känner ingen igen någon med det namnet. Om de däremot säger att de söker Bob Smith kan bordellmamman berätta att han besökte bordellen frekvent för några månader sedan. En av de prostituerade, Miss Bubblegum, berätta att han försökte ta hennes tjänster i anspråk, men var i stort sett impotent. Däremot värvade han ibland kvinnor till att vara med i hans pornografiska filmer. En gång hade han med en kompis, en muterad råtta, som i ett av rummen skar sönder ansiktet på en av de prostituerade så att hon inte kunde jobba där längre. Hon heter Donna Dynamite och bor numera på ett härbärge i El Poble Sec.

## Under Kristus bevakning

På ett nedgången härbärge fullt med utslagna mutanter och andra skumma figurer står Donna Dynamite att finna, hon kallar sig numera bara för Donna. Härbärgets drivs ideellt av en grupp bestående av den religiösa organisationen NeoJesuiterna. Härbärgets är egentligen lite av en täckmantel för religiös indoktrinering och när rollpersonerna hittar Donna är hon mer eller mindre en hängiven anhängare av NeoJesuiterna. Hon berättar att Fernando Diego (fast under namnet Bob Smith) var en regelbunden stamkund hos henne när hon jobbade på bordellen. Han var mer eller

mindre impotent och fick väldiga raseriutbrott när han inte klarade av att tillfredsställa henne. Hon medverkade i några av hennes pronografiska filmer, vilket hon trots löften nästan aldrig fick betalt för. En dag tog mannen som kallade sig Bob Smith en vän till bordellen, som var en muterad råtta. Råttan köpte en halvtimme med Donna, men under tiden fick han för sig att hon tyckte att han var ful (vilket hon också tyckte men försökte dölja) och tog då fram en kniv och skar sönder hennes ansikte. Hon kan även berätta att mannen som kallade sig Bob Smith ibland hade telefonkontakt med någon som hon tror hette Gerald. Hon fick uppfattningen av att denne Gerald jobbade för honom.

## Råttan går till anfall

När rollpersonerna befann sig på baren Bollocks lade de inte märke till en mycket särskild kund; En kortväxt muterad råtta, nedgången av både droger och sin olyckliga mutation. Han var just på väg ut från toaletten när han hörde att rollpersonerna ställde frågor om Fernando Diego. Råttan hjälper Fernando Diego i diverse skumma affärer, bland annat inspelningen av dödsporrfilmerna. Han blev mycket rädd när han hörde att rollpersonerna frågade efter Fernando Diego och antog att de ville honom något illa. Han har därför ett tag skuggat rollpersonerna, och bestämmer sig nu för att gå till anfall. Han har anlitat två stycken råskinn och överrumplar med hjälp av dessa rollpersonerna. Om rollpersonerna fångar in Råttan levande ber han för sitt liv och säger vad än rollpersonerna vill få ut av honom. Han kan berätta att Fernando Diego länge har tjänat pengar på knarklangning, häleri och porrfilmsproduktion. De senaste månaderna har han dock gått över till så kallad dödsport, vilket går ut på att samhällets utslagna tillfångatas, våldtas och mördas, allt framför kameran. Råttan har på många sätt varit delaktig i detta. Om rollpersonerna frågar vart

Fernando Diego bor ger Råttan dem en adress till en lägenhet i Barri Gótic. Han är dock inte säker på att detta är Fernando Diegos enda lägenhet. Om rollpersonerna frågar om Gerald kan Råttan berätta att Fernando Diego samarbetade med en ung kille som hette Gerald Wayne, som dock valde att dra sig ur samarbetet för några månader sedan, ungefär samtidigt som Fernando Diego började med dödsport.



## Lägenheten i Barri Gótic

Den lägenhet som Råttan hänvisar rollpersonerna till är liten och nedgången, bara ett rum och kokvrå. Fönstren är förtäckta med upptejpade kartongbitar, en skitig madrass utan lakan verkar fungera som sovplats. Överallt i lägenheten finns tomma flaskor, halvrukta cigaretter och annan bråte. Om rollpersonerna söker igenom lägenheten kan de dock hitta ett par intressanta saker: En dator innehållande de dödsporrfilmer som Fernando Diego producerat. På denna dator finns även några av hans gamla porrfilmer, lika usla i kvalitet som patetiska. Kvinnorna som spelar i filmerna är alla olika, men en manlig

”skådespelare” tycks dyka upp flera gånger: Juan Flores. Rolleprsonerna hittar även ett stort parti av drogen Enduram, samt en fickdator med en del intressanta meddelanden i:

*Det här är sista varningen! Berätta vad du gjort med min dotter! Ditt jävla kryp, jag ska sprätta upp sin feta mage om du inte ger mig min dotter tillbaka! /Mat Botero*

*(skriven för åtta månader sedan)*

---

*Jag hoppar av. Har hört vad du börjat syssla med, och jag ställer mig inte bakom sån skit! Hitta en annan springpojke! Hör aldrig av dig igen! /G. Wayne*

*(skriven för sju månader sedan)*

---

*Fernando! Jag behöver en ny batch shit. Kan vi mötas upp senare idag? Vi kan ju ta en tur förbi Lust for Life och förena nytta med nöje? /Råttan*

*(skriven för sex månader sedan)*

---

*Min vän! Jag vill att du assisterar mig i ett uppdrag. Detta är ett göromål av större magnitud än vad du är van vid, men jag garanterar dig att betalningen kommer att vara värt det. /Mr. X*

*(skriven för två månader sedan)*

Rollpersonerna borde kunna lista ut att personen som kallar sig G. Wayne heter Gerald Wayne. De borde därmed inte ha några problem att hitta honom då han inte har en hemlig adress. De kan även med lätthet hitta Juan Flores.

## Gerald Wayne

Gerald Waynes lägenhet ligger i ytterkanten av Garcia. Området är nedgånget, men relativt lugnt. Lägenheten är liten och stökig, men relativt trivsamt och väldekorerad. Gerald Wayne är en svart ung kille i 20-årsåldern. Han har ledig klädsel och långa dreadlocks. Allt som oftast när han är hemma ligger han i soffan och spelar gitarr.

Om rollpersonerna betar sig hövligt mot honom kommer han att ge dem ett gott bemötande. Han tycker inte om Fernando Diego så de behöver inte pressa honom på att berätta vad han vet. Han kan berätta att han fram till för några månader sedan jobbade som kurir åt Fernando Diego. Han fick mestadels leverera medelstora partier knark och langare och köpare. Han fick dock senare reda på att Fernando Diego börjat arbeta med dödsporr och bröt därför kontakten med honom. Han kan berätta att Fernando Diego oftast uppehåller sig i en lägenhet som finns belägen i Poble Sec.

## Juan Flores

För att ta sig till Juan Flores måste rollpersonerna besöka det välbeställda stadsblocket Paradís. Lägenheten är ett lyxigt penthouse i en vräkig skrytbyggnad. Inredningen är visserligen dyr, men samtidigt smaklös och grotesk. I en av sofforna, endast iklädd leopardmönstrade underkläder och en matchande morgonrock sitter Juan Flores med

en cocktail i handen.

Juan Flores välkomnar rollpersonerna, men är till sättet dryg och överlagsen. Han roas över att rollpersonerna inte passar in i omgivningen och tvekar inte att ge dem sarkastiska gliringar. Han anser sig dock inte ha någonting att dölja så om rollpersonerna frågar om de filmer han medverkat i och som Fernando Diego regisserat berättar han stolt och utan omsvep att han deltagit i filmerna. Han broderar ogenerat ut dessa berättelser med intima detaljer under inspelningen där han helt uppenbart överdriver sina egna prestationer.

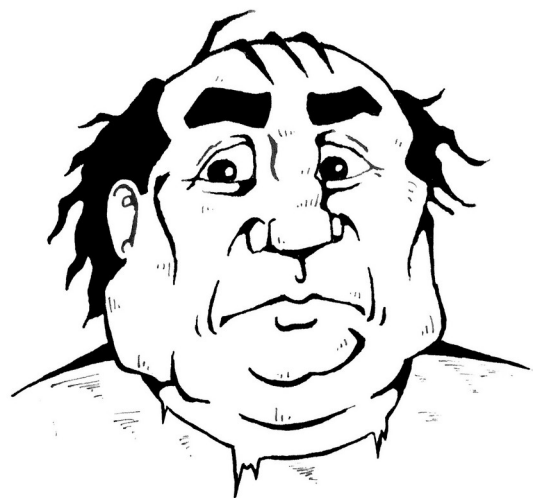
Han vet inte vart Fernando Diego håller till nu, men känner till att han förut hade en springpojke vid namn Gerald Wayne som kanske vet.

## Slut på jakten

Om rollpersonerna tar sig in i Fernando Diegos lägenhet hittar de där mannen de så länge letat efter. Han ligger på sin slitna soffa iklädd en fläckig nätbrynja, kalsonger och en sliten brun skinnjacka. Han svettas kopiöst och tycks just ha tagit en slurk av en plunta whiskey. Han har stripigt mörkt hår och har i ett tröstlöst försök dragit några kamtag. Lägenheten är stökig och full med tomma spritflaskor, smutsiga tallrikar och fimpar av cigaretter av märket KatalanSmoke. När Fernando Diego ser rollpersonerna över sin blanka flint. Om han reser sig upp och går runt i lägenheten märker rollpersonerna att han haltar. När han ser rollpersonerna blir han livrädd då han vet att de är ute efter honom. Han försöker först bedyra att han inte har något med någonting att göra. Efter lite hårdhänta övertalningsmetoder kan han dock berätta följande:

Fernando Diego har alltid varit en hälare som åtagit sig de uppdrag som han kommit över. För cirka två månader sedan tog en person som kallade sig Mr. X kontakt med honom och gav honom ett uppdrag han inte kunde säga nej till. Om han skulle komma över information om säkerhetssystemen i HyperTechs och CyberSofts fabriker så skulle han få en anseelig summa pengar. Han utpressade Elena García och mutade en anställd på CyberSoft mot informationen. Han ska snart hämta sin belöning från Mr. X. Denna belöning ska överlämnas om två nätter, i det raserade Sagrada Familia. Fernando Diego vet att Mr. X är PSI men vet inte hans avsikter med hans handlingar. Han känner inte till att Mr. X är en del av en organisation.

När han berättat allt han vet böner och ber Fernando Diego för sitt liv. Om rollpersonerna konfronterar honom med någon av hans



hemska förehavanden, exempelvis dödsporten, menar han att vi alla ju måste försörja oss. Han säger sedan att han aldrig gjort något mot någon "riktig" person; De enda han skadat är prostituerade och mutanter, och vem bryr sig egentligen om sådana avskum?

Rollpersonerna får själva välja om de vill låta Fernando Diego löpa, överlämna honom till



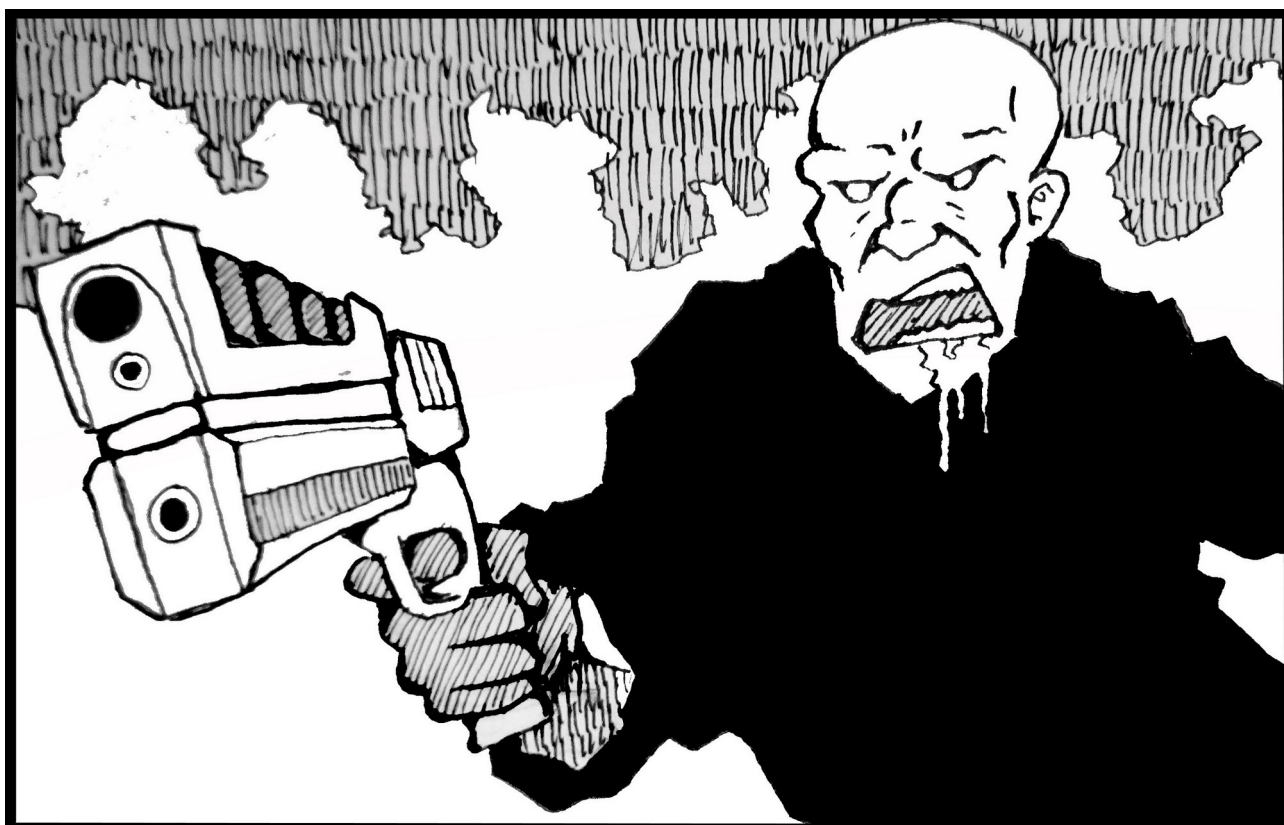
polisen eller skipa sin egen rättvisa. Om de låter honom löpa kan han komma till nytta som kontakt åt rollpersonerna, om de nu kan leva med att arbeta ihop med en sådan vidrig person. Ifall rollpersonerna överlämnar Fernando Diego åt polisen häktas han för att sedan invända ett alldeles för kort fängelsestraff med tanke på hans gärningar. Rättsväsendet ger tyvärr Fernando Diego rätt i att prostituerade och mutanter inte förtjänar särskilt stor sympati. Om rollpersonerna bestämmer sig för att döda honom kommer inga riktiga konsekvenser från detta. Polisen bryr sig inte om att utreda en småkriminell livspillra och Fernando Diegos liv och öde kommer snart hamna i glömska.

## Klockorna klämtar

Området runt Sagrada Famillia är fullständigt sönderbomat och huseras av samhällets mest utslagna, luffare, sinnesförvirrade och andra livspillror. Det finns inga gäng eller organiserad kriminalitet här, då det inte finns något att stjäla. Inga gatljus fungerar och de få

ljuskällor som finns består av soptunnor i plåt i vilka luffarna stoppat ner bråte och tänt en eldstad, både för att få en liten strimma ljus, men även för att hålla värmen. Rollpersonerna måste ha med sig ficklampor för att inte få -15% på färdigheter som kräver god syn. Följande saker kan hända rollpersonerna när de går igenom detta område:

- En grupp på 1T8+2 mutantluffare närmar sig rollpersonerna och tigger mat och pengar. De blir mer och mer påstridiga.
- En grupp på 1T10+2 sinnesförvirrade mutanter angriper rollpersonerna. De flyr om en tredjedel av gruppen besegras.
- 2T10 jätteråttor attackerar rollpersonerna.



- En grupp på 1T6+1 poliser patrullerar håller på att misshandla fyra luffare. De har inget egentligt ärande här, utan ger sig på luffare för nöjes skull. Om rollpersonerna ingriper blir det strid.

När rollpersonerna kommer in i ruinen av kyrkan är stämningen tryckande och kuslig. Det tak som består av Barcelona 2 omger himmelen runt den raserade katedralen så att en känsla av ständig natt infinner sig. Långa skuggor som spelar mot det artificiella ljuset från strålkastare i omliggande stadsdelar letar sig utefter väggarna. Mr. X märker direkt när rollpersonerna tar sig in i kyrkan, om dessa inte anstränger sig för att ta sig in obemärkta. Han hånar dem på avstånd och håller sig undan (rollpersonerna kan på grund av de studsande ekoljuden inte direkt lokalisera honom) och utför PSI-attacker mot dem. Dessa attacker består i att han krossar väggar vars stenar ramlar ner på rollpersonerna (chans att stenarna träffar: 50% per rollperson, skada: 2T6+1 i 1T4-1 kroppsdelar). Stenarna är mycket svåra att undvika. Dessa attacker händer varje runda och rollpersonerna måste lyckas med fem slag på laktagelseförmåga för att hitta honom. När han hittas kommer han att kämpa

mot rollpersonerna, dels med de PSI-mutationer som han har och dels med revolvern. Mr. X slåss till sista blodsdroppen. Skulle rollpersonerna övermanna honom tar han livet av sig själv med sina PSI-krafter (se särskild mutation). Om rollpersonerna muddrar Mr. X kan de hitta följande saker:

- En dikt skriven på en lapp: "Förtryckarnas död nalkas! Undermänniskorna skall snart utplånas av stålnäven!"
- En stridskniv med en knytnäve omsluten av en cirkel ingraverad på hjaltet.
- Ett foto på en flicka i 16-årsåldern. I bakgrunden syns en skylt där det står "La casa d'empenyorament de la Kazim" (Kazims pantbank)
- En fickdator där följande chatt utspelas:



*Inbrottet i fabriken fortlöper som planerat. Jag har tagit hjälp av en hälare vid namn Fernando Diego. Jag gör mig av med honom när uppdraget är slutfört. Hur går fritagningen av flickan? /Mr. X*

---

*Bra jobbat! Fritagningen av flickan var ett fiasko. Vi lyckades få ut henne ur Alpha77's forskningscenter, men hon lyckades rymma. /M*

---

*Inte bra. Vår ledare kommer att döda oss om han får reda på detta. /Mr. X*

---

*Jag vet. Ingen fara, jag är henne på spåren. Ledaren behöver inte få reda på något än så länge. /M*

---

*Du är henne alltså på spåren? /Mr. X*

---

*Ja, en av mina informatörer har sett henne i Garcia. Hon sågs tydligen ihop med en ung svart man med rastflätor och stora glasögon. När jag hittar honom hittar jag även flickan. /M*

Personen som skriver sin signatur med "M" är Mateo, den medlem i L'acer També som även arbetar som polis och är ansvarig för att ha hjärntvättat samtliga anställda på en polisstation. Detta kan rollpersonerna dock inte ta reda på då samtalet är krypterat och inte går att spåra. Beskrivningen av "en ung svart man med rastflätor och stora glasögon" som dessutom tycks bo i Garcia får förhoppningsvis rollpersonerna att tänka på Gerald Wayne. Den andra ledtråden är att Alpha 77's forskningscenter nämns. Vidare kan pantbanken som syns i bakgrunden av fotografiet vara en ledtråd.



# AKT3 – FLICKAN MED KRAFTERNA

För att leta reda på flickan på fotografiet som Mr. X hade i sin ägo måste rollpersonerna prata med Gerald Wayne, då denne person sätts med henne. Gerald Wayne verkar dock vara spårlöst försvunnen. Under dessa eftersökningar konfronterar en grupp metropoliser rollpersonerna och en högt uppsatt polis vid namn Mateo förföljer dem. Det visar sig att en person vid namn Mike Flame dödat Gerald Wayne. Mike har sedan antagit Geraldts identitet och det var således han som sågs med flickan på fotografiet. Efter att ha konfronterat Mike Flame med dessa uppgifter erkänner han mordet och tar rollpersonerna till flickan, som heter Juana. Mateo har dock förföljt rollpersonerna och gör ett försök att kidnappa Juana och döda rollpersonerna. Det visar sig att Mateo tillhör samma sällskap som Mr. X och att detta sällskap verkar ha hjärntvättat samtliga metropoliser på polisstationen att lyda det hemliga sällskapet. Mateo är även han PSI-mutant. Rollpersonerna får även reda på att Juana är en mycket mäktig PSI-mutant och att hon under stor del av sitt liv hållits i förvar av megaföretaget Alpha77.

## Vad som hände vid Kazims pantbank

Kazims pantbank ligger på en bakgata i Eixample. Exteriören är nedgången och ruffig och över dörren hänger en släkt neonskylt som ibland snabbt blinkar till i vad som tycks vara dess sista dödsrossling.. Pantbanken drivs av Yushfa Kazim, en kvinna från Pakistan i 60-årsåldern. Yushfa har efter ett tidigare rån fått ansiktet bortskjutet och där hennes vanliga ansikte tidigare fanns kan man nu istället skåda ett mekaniskt ansikte i plåt med rödlysande ögon och ett döskalleaktigt grin (Yushfa har inte haft råd att klä sitt nya ansikte med artificiell hud). Hon har även en bister uppsyn, nedsmutsat linne och kutig rygg. Hon är ganska tystlåten och svarar ogärna på rollpersonernas frågor, dels för att hon inte är så intresserad och dels för att hon inte vill bli inblandad i något. Hon kan dock mot en muta (100 ED) berätta att det för ca. en månad sedan var ett väldigt tumult utanför hennes butik. Hon tittade ut genom fönstret och såg två metropoliser som jagade en yngre flicka. När männen skulle greppa tag i flickan skrik hon det

högsta hon kunde. I nästa ögonblick utlöstes en tryckvåg från henne som likt en kupol utvidgade sig alltmer i en enorm hastighet. Metropoliserorna flög bakåt av tryckvågen och slungades in i väggen tillsammans med soptunnor och annan bråte. Tryckvågen krossade även Yushfas fönster och hon kastade sig mot golvet för att inte penetreras av glassplitter. När hon efter en lite stund reste sig var både flickan och metropoliserorna borta.

Metropoliserorna är hjärntvättade och tillhör den polisstation som L'acer També tagit över.

## Om rollpersonerna besöker Alpha77

Det kan tänkas att rollpersonerna vill ta sig en titt på Alpha77. Det forskningscenter som omnämns i konversationen som finns i Mr. X's fickdator ligger i Block X, men där kan man inte ta sig in. Centret är hårt bevakat och inkräktare skjuts på fläcken. Alpha77 har dock ett kontor

som finns beläget i Futur i Barcelona 2. De kan i kontoret få prata med receptionisten, men längre än så kommer de inte.

## Arresterade

Under tiden som rollpersonerna letar efter Gerald Wayne kommer en grupp metropoliser att ta kontakt med rollpersonerna. De ber vänligt men bestämt rollpersonerna att följa med till stationen, en stor byggnad i Exiample. De kommer där en och en att eskorteras in i ett förhörssrum där en polis vid namn Mateo håller intensiva förhör med dem. Mateo är lång, ganska gänglig och har en helsvart trenchcoat. Ena sidan av hans skalle är rakad och full av cybernetiska implantat. Följande saker kommer att tas upp under förhören:

- Mateo visar ett foto på Juana och undrar varför rollpersonerna letar efter henne. Han säger även att om hon hittas så måste rollpersonerna omedelbart ta kontakt med poliserna.
- Mateo frågar rollpersonerna vilka de är, om de har någon arbetsgivare och vad deras ärende i Barcelona är.
- Mateo säger att rollpersonerna har siktats på diverse skumma barer och etablissemang. Vad har de där att göra? Tillhör de någon kriminell organisation?

Förhören är mycket intensiva och Mateo är en hård och skoningslös förhørsledare. Han tolererar inga oförsämdheter eller svepande svar. Om nöden kräver tar han in två resliga poliser i förhörssrummet som med knytnävarna lär kaxiga rollpersoner att veta hut. Mateo tillhör egentligen L'acer També och förhören hålls dels för att skrämja rollpersonerna, men även för att luska ut vad de egentligen vet.

## Skuggade

Efter att Mateo förhört rollpersonerna kommer han att skugga dem för att se om de möjligtvis kan leda honom till Juana. Rollpersonerna kommer att då och då kunna se en glimt av honom i ögonvrån innan han rundar ett hörn eller försvinner in bland skuggorna i en mörk



gränd. Det är viktigt att rollpersonerna inte här får fast i Mateo. Om de skyndar efter honom till den plats han försvinner är han borta likt en flyende skugga.

## Gerald Waynes lägenhet

Rollpersonerna har förmodligen varit i Gerald Waynes lägenhet tidigare, och nu när han omnämns i Mr. X's konversation vill de säkert ta sig en titt till där. Gerald Wayne står ingenstans att finna i lägenheten och dörren är låst. Det krävs ett lyckat slag på färdigheten Fingerfärdighet för att dyrka upp dörren. Lägenheten ser ut så som rollpersonerna minns den; Liten (ett rum och kokvrå) och stökig, men på något sätt trivsamt. Med ett lätt slag på lakttagelseförmåga kan rollpersonerna upptäcka att det här och var i lägenheten finns buntar med reklampamfletter för nattklubben Razzmatazz. Med ett svårt slag på lakttagelseförmåga kan rollpersonerna hitta en gömma där Gerald Wayne förvarar ett kilo kokain.

## Tillbaka på Razzmatazz

Rollpersonerna kan åter en kväll ta sig till klubben Razzmatazz för att få reda på mer information om Gerald Wayne. Att ta sig in på klubben fungerar på samma sätt som förra gången. Att fråga gästerna om Gerald Wayne ger inga resultat. Efter några samtal med olika bartenders kan dock rollpersonerna utträna att Gerald Wayne har tre vänner han umgås med kontinuerligt: Chiyo Yamamoto, Pacel Ferrera och Mike Flame. De får även reda på att Chiyo Yamamoto nästan alltid är på Razzmatazz så hon borde finnas någonstans i närheten, antingen dansande eller sittande vid ett bord med en drink i handen.

## Chiyo Yamamotos erbjudande

Denna vän till Gerald Wayne är 23 år. Hon är transkvinna och kommer ursprungligen från Dai-Tokyo. Hon flyttade till Barcelona när hon var 21 år så hon hade många vänner här som hon träffat via cyberspace. Hon är en riktig klubbentusiast, vilket märks på hennes utseende. Hennes hår skiftar i olika neonfärger, hon har även kläder som ändrar färg och



mönster och hon har opererat in artificiella ögon som blinkar i rosa och grönt. När rollpersonerna träffar henne på Razzmatazz är hon påverkad av alkohol och förmodligen någonting mer, så hon är ganska groggy, men kan ändå kommunicera normalt. Bakom den drogade och blinkande fasaden ger hon intrycket av att vara intelligent och kalkylerande. Hon vägrar dock att hjälpa rollpersonerna om de inte gör henne en tjänst först. Hon berättar att hennes flickvän, Isabel Benito, kidnappats av mutantmaffian. De håller henne instängd någonstans i Raval. De gör förmodligen detta för att deras ledare fattat tycke för henne och håller henne fånge som sin "flickvän". Det har han tydligen gjort förut med unga tjejer. Efter att de tröttnat på dem har han släppt dem, men det kan gå månader, ibland

uppemot ett år innan det händer. Om rollpersonerna räddar Isabel kommer hon att berätta allt hon vet om Gerald Wayne.

# Mutantmaffians lägenhet

Medlemmarna i Mutantmaffian håller till i Raval. Det är en stor organisation så de har många olika lägenheter. Isabel hålls gömd i en lägenhet belägen i norra Raval. Invånarna i Raval är rädda för Mutantmaffian och talar ogärna om dem, men mot en muta på minst 50 ED till rätt person kan rollpersonerna få reda på vart lägenheten finns belägen. Det är ingen väl bevarad hemlighet att Mutantmaffians ledare ofta håller sina "flickvänner" i den lägenheten.

Porten till lägenheten vaktas av två resliga mutanter; En muterad människa med grön ny och abnormt vänsterben och en muterad leopard. De är beordrade att inte släppa in någon som inte bor i trappuppgången (de har koll på vilka grannarna är). De kan inte mutas till att flytta sig, så rollpersonerna får här antingen hitta på något finurligt sätt att lura bort vakterna (SL får bestämma om vakterna låter sig luras) eller ta till vapen. Blir striden högljudd hör dock mutanterna i lägenheten detta, beväpnar sig och förbereder sig på det värsta. Om rollpersonerna efter striden förhör de två mutanterna berättar de om de blir hårt pressade (Lyckat slag på färdigheten Övertyga) att de använder en hemlig knackning för att identifiera sig utanför ytterdörren till lägenheten som de håller till i. Knackningen består av två korta knackningar, en lång och sedan tre korta.

1. **Överblick:** Ett smutsigt nedgången trapphus. Väggarna är nedklottrade och skräp och kanyler ligger utspridda på det slibbiga golvet. I trapphuset finns

fyra dörrar. På en av dörrarna står det sprayat "Be mutant or die!" med spretiga bokstäver.

**SL:** Dörren med texten leder till lägenheten där Isabel hålls fången av mutantmaffian. Om rollpersonerna utför den hemliga knackningskoden släpps de in. Om de rycker i dörren (som är låst) eller utför fel knackningskod trycker personen på andra sidan dörren på ett larm som går till lägenheten mitt emot. Fyra medlemmar ur mutantmaffian rusar då ut ur den lägenheten och anfaller rollpersonerna.

2. **Överblick:** En smutsig hall. Inga möbler finns. Väggarna är täckta av repor och tapeterna är halvt nerrivna.

**SL:** Om rollpersonerna utförde rätt knackning finns här två medlemmar ur mutantmaffian. Om de utförde fel knackning har personerna från rum 4 också kommit hit.

3. **Överblick:** Ett sovrum som är helt tomt på möbler bortsett från en smutsig säng utan lakan och ett rackligt nattduksbord. Ett av fönstren i rummet är trasigt och "repererat" genom att man tejpat en kartongbit över det. En glappande glödlampa i taket utgör den enda ljuskällan.

**SL:** I sängen ligger en medlem av mutantmaffian med en kanyl i armen. Medlemmen har just tagit en tung drog och är inte medveten om sin omgivning. Om rollpersonerna försöker väcka honom är det 50% chans att han flyger upp och med fradgande attackerar dem i ett raserianfall och 50% chans att han dör i en hjärtattack.

4. **Överblick:** Ett smutsigt kök vars diskho

och bänkar är fulla av otvättad disk, tomma konservburkar, halvt urdruckna spritflaskor och använda kanyler.

**SL:** Om rollpersonerna utförde rätt knackningskod finns här fyra medlemmar ut mutantmaffian. På en köksbänk finns ett vapen av typen Gaul Arm.

5. **Överblick:** En smutsig toalett som inte tycks vara städad inom en livstid

**SL:** -

6. **Överblick:** En städskrubb. Här finns diverse städredskap, men med tanke på lägenhetens skick lär de aldrig blivit använda.

**SL:** Om rollpersonerna genomsöker skrubben kan de med ett lyckat slag på färdigheten lakttagelseförmåga finns tre doser Dormazol.

7. **Överblick:** En smutsig stinkande toalett.

**SL:** En av mutantmaffians medlemmar sitter på toalettstolen och utför behov. Han håller en uppdrucken spritflaska i ena handen, är otroligt berusad och sludrar fram en barnförbjuden sång. Om rollpersonerna inte stör honom lägger han inte märke till dem.

8. **Överblick:** En liten klädkammare. På diverse galgar hänger kläder tillhörande mutantmaffian.

**SL:** Om rollpersonerna söker igenom kläderna hittar de 274 ED, fyra doser Enduran och två paket cigaretter.

9. **Överblick:** Detta rum är fullt med stöldgods som mutantmaffian tillskansat sig genom inbrott, rån och häleri.

**SL:** Denna dörr att låst så rollpersonerna måste antingen dyrka upp den (ett lyckat slag på Fingerfärdighet) eller forcerar den (Dörren har 25 i STY, slå mot max två rollpersonerna STY på motståndstabellen). Saker av värde som finns i rummet är 7 000 ED, dyra kläder värda 4 000 ED, tjugo doser Regen, femton doser Dormazol, tre burkar suggestionsspray, tio limpör cigaretter, sju fickdatorer och tio energipack. Här finns även sex medlemmar ur mutantmaffian.

10. **Överblick:** En garderob

**SL:** En medlem ur mutantmaffian har gömt sig i garderoben. När rollpersonerna går förbi kommer han att kasta sig ut och överfalla dem. Han får ett extra anfall innan initiativ slås.

11. **Överblick:** Samma som Rum 10

**SL:** Samma som Rum 10

12. **Överblick:** Ett stort sovrum där sex våningssängar tar upp nästan hela rummet. Väggarna är helt kala bortsett från två planscher föreställande kvinnor som genmanipulerats med katter i sexiga underkläder och utmanande poser. Det ligger några sportbags utspridda i rummet.

**SL:** I rummet finns tre medlemmar ur mutantmaffian. I sportbagarna finns diverse personliga tillhörigheter. De personliga tillhörigheter som kan tänkas intressera rollpersonerna är 528 ED, en uzi, en minilaser och en burk suggestionsspray.

13. **Överblick:** Ett vardagsrum möblerat med en sliten soffa, ett soffbord överbelarmat med spritflaskor, kanyler



och cigaretter och en tv som inte verkar fungera. En tv-apparat finns i rummet, men det stora hålet i skärmen (som verkar vara resultatet av att någon skjutit på TV'n) indikerar att den är trasig.

**SL:** Här inne finns sju medlemmar ur mutantmaffian.

14. **Överblick:** En fallfärdig balkong vars utsikt består av en husvägg i betong.

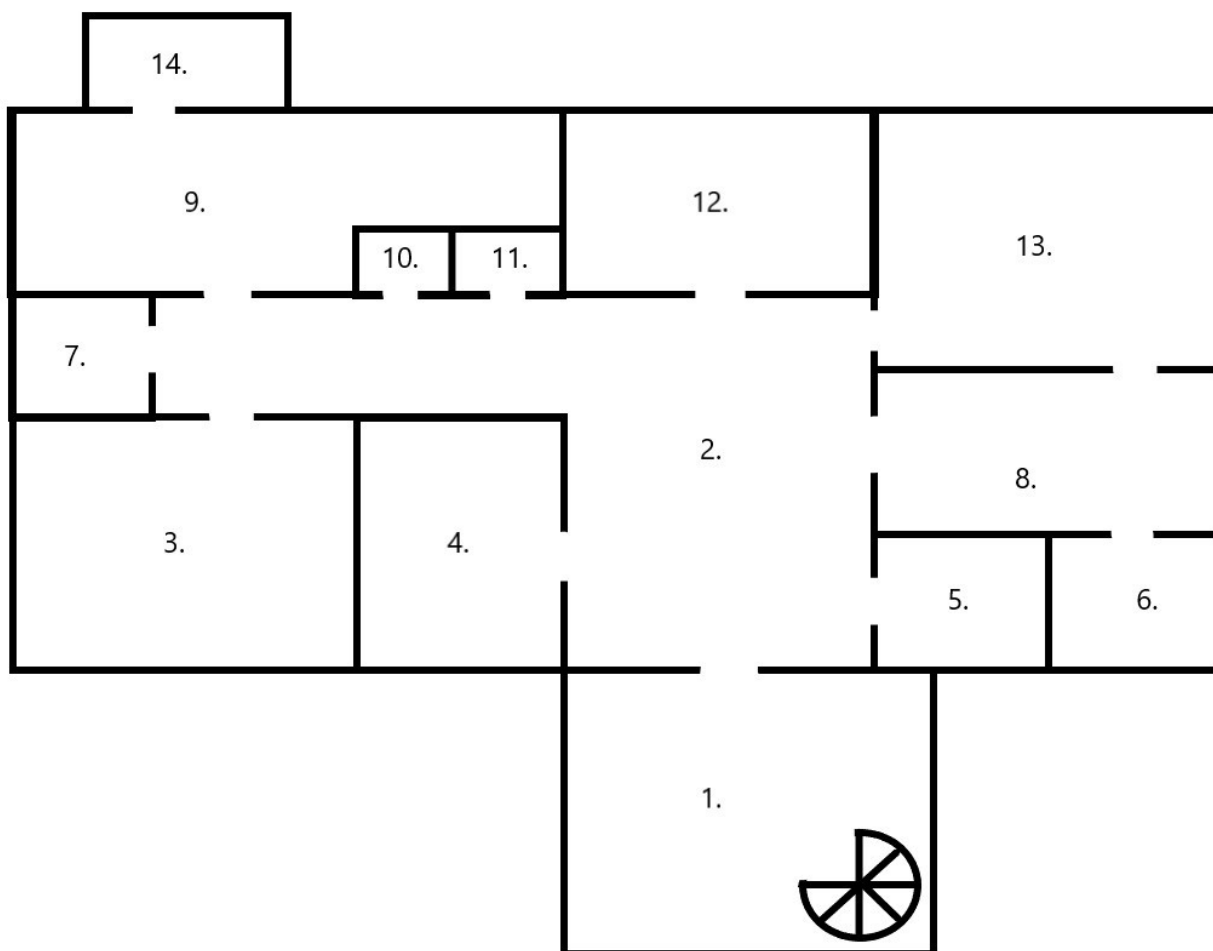
**SL:** -

Efter att rollpersonerna har genomsökt lägenheten kommer de säkerligen märka att Isabel inte finns någonstans härinne. Detta beror på att mutantmaffians medlemmar har flyttat henne ner till källaren. Man kan ta sig till källaren och det rum där Isabel finns via trappuppgången. För att få reda på detta krävs att rollpersonerna förhör någon av personerna i lägenheten, så vi får hoppas att de inte

urskillningslöst dödat alla medlemmar. För att lyckas med förhöret krävs ett lyckat slag på färdigheten Övertyga.

## Källaren

Källarkorridoren har fyra bastanta ståldörrar, två på vardera sida. Dörren längst in i korridoren till vänster vaktas av tre medlemmar ur mutantmaffian. Dessa anfäller om de får syn på rollpersonerna. Dörren som vaktas är låst. En av vakterna har en nyckel till dörren, men om den inte hittas kan rollpersonerna antingen dyrka upp dörren med ett svårt slag på färdigheten Fingerfärdighet eller slå upp den genom ett slag på dörrens 25 STY mot två av rollpersonernas STY på motståndstabellen. Rummet på andra sidan dörren lysas upp av ett blinkande lysrör och är helt tomt på möbler bortsett från en smutsig madrass. Bredvid madrassen finns tomma behållare som tidigare verkar ha innehållit



droger och använda kanyler. På madrassen ligger en flicka i övre tonåren, som verkar helt neddrogad och utslagen.

Flickan på madrassen är Isabel. Hon har under sin fångenskap pumpats full med diverse droger och på grund av detta är hon inte i stånd till någon kommunikation. Hon kan knappt gå och behöver rollpersonernas hjälp för att ta sig fram. Hon är blek som ett nytvättat lakan, kallsvettas, darrar och tycks lida av frossa.

Isabel behöver omedelbar läkarvård om hon ska överleva. Rollpersonerna behöver ta henne till ett närliggande sjukhus som kan stabilisera hennes bräckliga tillstånd. Då Isabel inte själv har några pengar och inte kan kommunicera kommer rollpersonerna att behöva betala sjukhusvistelsen på 1000 ED. Om rollpersonerna försöker ta kontakt med Chiyo Yamamoto och få henne att betala blir hon rasande och säger att rollpersonerna kan glömma att få informationen från henne om inte de betalar.

## Chiyo Yamamotos historia

När rollpersonerna befriat Isabel och visat att de gjort detta för Chiyo Yamamoto (hon kommer kräva bevis på att hennes flickvän är i livet och i säkerhet) berättar hon vad hon vet om Gerald Wayne. Hon säger att han finns på motellet Sun & Moon Hostel vid Ramblas. Hon såg honom gå in på motellet för några dagar sedan. Hon ropade på honom, men han verkade inte se henne och gick in genom entrédörrarna.

Om rollpersonerna undrar om lite allmän info om Gerald Wayne berättar hon att han är snäll

och alltid ställer upp för sina vänner. Han jobbar en hel del inom den kriminella sektorn, men har ett stort mått av tjuvheder. Han blir dock väldigt jobbig när han blir berusad, så hon umgås inte med honom i sådana sammanhang.

Chiyo Yamamoto kommer sedan att ta sig till sjukhuset så fort hon kan och tillbringa all vaken tid bredvid Isabel tills hon är helt återställd.

## Vandrarhemmet där Gerald Wayne iakttagits

Detta nedgångna vandrarhem ligger bakom ett gäng stånd på Ramblas som man måste tränga sig igenom för att komma till den knarriga trädörren. En surmulen receptionist bemöter rollpersonerna och frågar släpigt vad de vill. Om rollpersonerna frågar efter Gerald Wayne berättar receptionisten att en man med det namnet bodde här på vandrarhemmet för ett par dagar sedan, men att han checkade ut efter bara en natt.

Om rollpersonerna är smarta kan de genom att ställa lite mer frågor om Gerald Waynes vistelse få reda på att han glömde en del tillhörigheter på rummet, vilka nu finns i hotellets rum för kvarglömda varor. Vad detta rör sig om för saker vill receptionisten inte svara på. Ett lyckat slag på Övertala (SL modifierar CL beroende på hur bra rollpersonernas förklaring är) eller muta henne med minst 200 ED. Hon plockar då fram vad personen som checkade in på vandrarhemmet glömde, nämligen en sportbag. Denna sportbag innehåller en jacka i blommigt blått, rött och gult mönster, en blodig gymnastisko och en revolver av märket 38 Special.

Revolvern har inget serienummer och kan därför inte spåras. Om rollpersonerna vill undersöka vem blodet på gymnastikskon tillhör kan de kontakta Carla Espinoza och fråga om hon kan hjälpa dem med detta. Carla Espinoza kan då låta CyberSoft göra en undersökning på detta. Då CyberSoft har högteknologisk apparatur för sådana undersökningar kommer detta bara att ta några timmar. Carla Espinoza hör när undersökningen är färdig av sig till rollpersonerna och berättar att blodet tillhör Gerald Wayne.

## Pacel Ferrera

Denna person skulle kunna beskrivas som Gerald Waynes äldsta vän, de har varit vänner sen småbarnsåldern. Allteftersom de började växa upp tog dock deras liv olika riktningar. Pacel kom mot alla odds upp sig i samhället och spelar nu rollperblast på semiproffesionell nivå. Då Gerald Wayne alltmer hamnade på den kriminella banan gled de ifrån varandra och umgås alltmer sällan.

Pacel kan berätta att Gerald Wayne oftast är en trevlig och sympatisk person, även om han sysslar med kriminella aktiviteter. Dock blir han rätt aggressiv när han är full. Visar rollpersonerna revolvern för Pacel berättar han att den garanterat inte tillhör Gerald Wayne. Denne skulle aldrig gå beväpnad med skjutvapen.

## Mike Flame

Gerald Waynes bästa vän heter Mike Flame och bor i ett grått och trist bostadskomplex i stadsdelen Poble Sec. Lägenheten är två rum och ganska fint och ordentligt inredd. Mike är, liksom Gerald Wayne en ung svart man i långa rastafälator. Han är lite mer lågmäld och försynt än Gerald Wayne men ger ett trevligt intryck.

Han berättar för rollpersonerna att han är god vän med Gerald Wayne men inte sett honom på ett tag. Han gör ingen hemlighet av att Gerald Wayne är kriminell men understryker att han är så nära en hederlig brottsling man kan komma.

Om rollpersonerna visar skjutvapnet för Mike Flame säger han att det förmodligen är Gerald Waynes och att han ofta brukade gå beväpnad.

## Sanningen bakom Gerald Waynes försvinnande

Gerald Wayne är, när rollpersonerna börjar leta efter honom, död. Mördaren är Mike Flame, men omständigheterna kring det hela gör att mordet i sig närmast är att betrakta som en olycka.

För en månad sedan var Mike Flame på väg hem från en kompis. Befann sig i Exiample och hörde ett fruktansvärt oljud. Nyfiken smög han bort för att se vad som försiggick. På vägen dit mötte han en ung flicka som verkade vara livrädd och på flykt. Hon såg på honom med tårar rinnandes längs kinderna och bad honom att hjälpa henne. Mike Flame tog då med sig flickan hem till Gerald Wayne då dennes lägenhet låg närmast. Väl där berättade flickan att hon tidigare varit fången av ett företag, hon vet inte vilket, där de utfört hemska experiment på henne. Hon blev sedan fritagen av en grupp människor, men hon visste att dessa inte ville henne något gott, så hon rymde. Hon blev under flykten jagad av en grupp metropoliser som hon lyckades undkomma strax innan Mike Flame hittade henne. Efter fler frågor kom det fram att flickan med största sannolikhet var PSI-mutant. När Gerald Wayne hörde detta blev han alldeles

stel. Han sa att han genast ville ha ut flickan ur hans hem. Mike Flame tog då med sig flickan hem till sig. På vägen dit i Garcia upptäckte de några som verkade spana efter flickan, men de skakade av sig dem.

Flickan fick bo hemma hos Mike Flame och han kom allteftersom att betrakta henne som en lillasyster. Gerald Wayne hörde av sig ett antal gånger och väddjade till Mike Flame att ange flickan till polisen, det var alldeles för farligt att gömma en PSI-mutant. När Mike Flame vägrade detta kom Gerald Wayne en kväll hem till honom. Han var mycket berusad och krävde att flickan skulle anges. När Mike Flame än en gång vägrade utbröt Gerald Wayne i en harrang av tillmälen. Ha sa att Mike Flame var sinnessjuk som brydde sig om en PSI-mutant. Att hon var farlig, omänsklig, värre än ett djur, att hon hjärntvättat honom med sina mentala krafter o.s.v. Tillslut tappade Mike Flame besinningen och klippte till Gerald Wayne. Denne tappade balansen och föll ihop. I fallet slog han huvudet i ett element och skallen spräcktes.

Svårt chockad började Mike Flame fundera över vad han närmast skulle ta sig till. Han vaknade till slut upp ur sina funderingar då han upptäckte Gerald Waynes stora glasögon som fallit av honom när han blev slagen. Han plockade upp glasögonen och fick en genialisk idé. Han lade Gerald Waynes döda kropp i badkaret och köpte sedan en såg och plastsäckar och styckade honom. Han gjorde sig sedan av med kroppen och tog på sig Gerald Waynes glasögon. Han packade ner en blodig sko och en revolver i en sportbag, han ville inte att de skulle finnas i lägenheten om polisen letade och tog sedan in på Sun & Moon hostel, användandes Gerald Waynes legitimation. Han sov en natt på motellet och lämnade det sedan. Väl på väg därifrån kom han på att han glömt kvar sin sportbag, men han vågade inte gå tillbaks och hämta den.

## Ledtrådar och erkännande

Det finns ett antal ledtrådar som rollpersonerna kan stöta på som skulle kunna få Mike Flame att erkänna vad han gjort och varför.

### Pistolen

Mike Flame är den enda som säger att pistolen tillhör Gerald Wayne medan alla andra vänner säger att han aldrig skulle gå beväpnad. Detta borde få rollpersonerna att fundera över om Mike Flame talar sanning, och vad han skulle ha för intresse av att ljuga.

### Glasögonen

Om rollpersonerna på något sätt kan lura ut Mike Flame ur hans lägenhet kan de söka igenom den och med ett lyckat slag på lakttagelseförmåga upptäcka Gerald Waynes glasögon där.

### Skon

Rollpersonerna kan jämföra den blodiga skon de hittade med skor i både Gerald Waynes och Mike Flames lägenhet. De märker då att skorna i Gerald Waynes lägenhet inte har samma storlek som den blodiga skon. Skor i Mike Flames lägenhet har dock samma storlek. De kan även, om de genomsöker lägenheten, med ett svårt slag på lakttagelseförmåga hitta den andra skon gömd.

### Juanas kläder

Om rollpersonerna genomsöker Mike Flames lägenhet kan de med ett lyckat slag på

lakttagelseförmåga hitta en uppsättning kläder som tillhör en flicka i tonåren. Dessa kläder är identiska med de som Juana har på fotografiet rollpersonerna tog från Mr. X.

## Mike Flame erkänner

Om rollpersonerna hittar något eller några av de bevis som presenteras ovan och framför dessa till Mike Flame kommer han förr eller senare att erkänna. Han är tungd av skuld över det han gjort mot sin vän så det krävs inte mycket övertalning förrän han bryter ihop och berättar vad han gjort och varför. Med tårar rinnandes ner för kinderna bedyrar han att det var en olycka och ber rollpersonerna på sina bara knän att inte ange honom. Om rollpersonerna gör detta eller inte spelar ingen roll för äventyrets utgång. Viktigare är att de nu kan få vetskap om vart Juana befinner sig.

Mot ett löfte att på intet sätt skada Juana berättar Mike Flame att han efter dråpet på Gerald Wayne var oroliga att metropolisen skulle leta igenom hans lägenhet och hitta flickan. Han lät flytta henne till en kompis lägenhet i Barri Gotic. Denne vän sitter tillfälligtvis i häktet, så lägenheten var helt ledig.

## Juana och angreppet

Lägenheten som rollpersonerna blir hänvisade till är liten och väldigt nedgången. Om rollpersonerna knackar på så öppnar ingen, men dörren är inte svår att dyrka upp eller forcera med våld. Juana befinner sig i lägenheten och blir rädd för rollpersonerna när de kommer in. Rollpersonerna gör bäst i att inte bete sig alltför hotfullt mot Juana. När hon känner sig trängd använder hon sina PSI-krafter, vilka är starkare än en vanlig PSI-

mutants. Förhoppningsvis landar mötet i att Juana litar så pass mycket på rollpersonerna att de kan fråga henne om vad hennes roll i det hela är. Hon berättar då följande historia:

Juanas föräldrar var väldigt välbärgade och de bodde alla i en omåttlig luxuös bostad i Paradís. Hennes pappa och mamma var både kollegor och lyckligt gifta. Deras arbetsplats var megakorporationen AIRC där de sedan unga år tillsammans arbetat sig upp till betydande positioner. Efter att ha varit gifta i två år födde de barn, vilka skulle visa sig vara enäggstvillingar. Dessa tvillingar var Juana och Polly. De båda flickornas uppväxt i den privilegierade välbärgade stadsdelen skiljde sig inte särskilt mycket från andra barn i samma stadsdel.

Efter att Juana fyllt sju år började dock ett antal märkliga omständigheter att ske runt omkring henne: Mindre föremål som befann sig nära henne kunde börja sväva, en glastruta på hennes rum kunde utan synbar anledning gå i kras och så vidare. Det dröjde inte länge förrän föräldrarna listade ut att Juana måste vara en PSI-mutant. De ställdes då inför två val. De kunde antingen försöka dölja hennes sanna natur inför omvärlden. Detta skulle innebära ett av de grövsta brotten i NeoKatalonien vilket skulle leda till att hela familjen arresteras. Eller så kan de ange Juana och hoppas på att resten av familjen lämnas ifred. Då föräldrarna till fullo köpte NeoKataloniens propaganda om mutantfaran var detta beslut inte så svårt som man kanske kunde tänkas tro. De kontaktade därför PSI-OW och överlämnade Juana till deras förvar.

Under denna tid hade företaget Alpha77 påbörjat ett projekt där de utrönande huruvida PSI-mutanter kunde vara möjliga att använda som vapen. De fick kännedom om att PSI-OW omhändertagit en ovanligt kraftfull PSI-mutant och efter att ha överfört enorma summor ED

till rätt personer överlämnades Juana till Aplha77's forskningslaboratorier. Hon utsattes där under flera år för hemska experiment och behandlades under denna tid mer som ett djur än en människa.

Efter nio års fångenskap i Alpha77's forskningscenter blev Juana fritagen av ett antal människor som såg ut att vara metropoliser. De stormade forskningscentret och fyllde de vakter som försökte hindra hem med kulor från deras automatgevär. Juana anade dock att dessa personer inte ville henne mer gott än de som tillfångatagit henne, så när personerna i polisuniformer fått ut henne ur komplexet tog hon till flykten från dessa. De jagade henne genom Barcelona, men tappade bort henne efter att hon använt sina PSI-krafter mot dem utanför en pantbank i Exiample. Rädd och ensam tog hon sig fram längs Barcelonas gator tills Mike Flame hittade henne och tog sig an henne.

När Juana berättat färdigt sin historia träder Mateo in i lägenheten. Med sig har han två stycken metropoliser. Med ett sadistiskt leende på läpparna tackar han rollpersonerna för att de lätt honom till Juana. Sedan går han och metropoliserna till anfall mot rollpersonerna. Förhoppningsvis vinner rollpersonerna denna strid, vilken har en dödlig utgång för Mateos del oavsett vad rollpersonerna tar sig för. Skulle rollpersonerna övermanna honom tar han livet av sig själv med sina PSI-krafter (se särskild mutation). Om rollpersonerna genomsöker Mateo hittar de följande saker:

- En polisbricka
- Ett vibrosvärd
- En stridsdolk som har en knytnäve

innefattad i en cirkel ingraverad på hjaltet.

- 1 000 ED
- En kamera med fotografier på rollpersonerna under deras undersökning och ett foto på Mr. X hållandes en flagga föreställande en knytnäve innefattad i en cirkel.
- En fickdator. I fickdatorn står följande konversation att läsa:

*Övertagandet av polisstationen har gått helt enligt planerna. Tack vare apparaten och vår "frivillige" försökskanin gör poliserna numera precis som vi vill. Försökskaninen är i tryggt förvar i en av polisstationens häktningsceller. / Mateo*

---

*Utmärkt! För flickan till vårt nya högkvarter! Med hennes hjälp ska vi äntligen få vår hämnd! /Y*

---

*Det finns ett bekymmer. Jag vet inte hur jag ska säga detta, men flickan har rymt. /Mateo*

---

*Du vet vad vårt straff är för att misslyckas? /Y*

---

*Var inte orolig, jag hittar henne snart! Gruppen*

*av snokande individer som dödade Mr. X letar även efter henne. De verkar vara henne på spåren. Jag kommer att låta dom leda mig till henne och sedan röja undan dem! /Mateo*

---

*Det här är din sista chans, Mateo. Död åt undermänniskorna! Leve stålnäven! /Y*

---

*Leve PSI-mutanterna! Leve övermänniskorna! /Mateo*

Personen som Mateo har en konversation med är Yasi Fortun, L'acer Tambés ledare. Detta vet dock inte rollpersonerna, och de kan omöjligt ta reda på detta då samtalet är krypterat och inte går att spåra.

## Vad göra med Juana?

Rollpersonerna kommer att ställas inför ett svårt beslut angående vad de ska göra med Juana. Om de inte skrämt henne alltför mycket och gjort tydligt att de inte står på hennes kidnappares sida kommer hon att be om deras hjälp. Rollpersonerna kommer att ha lite olika alternativ vad gäller hur de ska förhålla sig till henne:

- Om rollpersonerna inte låtit arrestera Mike Flame kan de låta honom fortsätta ta hand om henne. Han kommer då att försöka hitta ett annat ställe där hon kan bo på.

- Rollpersonerna kan lämna tillbaka henne till Alpha77. Juana kommer då in i det längsta streta emot och som sista åtgärd försöka använda sina PSI-krafter för att fly. Hon dör hellre än återvänder till en tillvaro av experiment och tortyr.

- Rollpersonerna kan själv försöka hitta ett gömställe åt henne eller låta henne bo hos någon av dem.

- Rollpersonerna kan ta kontakt med Carla Espinoza på CyberSoft och kolla utfall företaget kan hitta ett ställe att gömma undan henne på.

Vad än rollpersonerna bestämmer sig för att göra med Juana så har deras möte med henne startat en kedjereaktion som resulterat i att flera personer som är intresserade av att få tag i henne nu kommer att vända sina blickar mot rollpersonerna. Vad dessa personer utgör för slags hot mot rollpersonerna är helt beroende av vilka beslut rollpersonerna fattar. Denna del av äventyret är till stor del beroende av improvisation från spelledaren då alla beslut är svåra att förutse från spelkonstruktörens sida. Det är även upp till spelledaren hur stor plats dessa skeenden ska ta i äventyret. Ska de bara ske som en alternativ händelse vid sidan om, som ett parallellt äventyr till huvudäventyret eller kanske som en uppföljare vars vidd blir synligt först efter att rollpersonerna avslutat nuvarande äventyr? Oavsett vad spelledaren beslutar sig för kommer här nedan lite information om vilka parter som är intresserade av att få tag i Juana och hur dessa kommer bemöta rollpersonerna:

### Alpha77

Företaget som under år utsatt Juana för hemiska experiment är angelägna om att få henne tillbaka. Om de får reda på att

rollpersonerna gömmer undan henne kommer de att uppsöka dessa. En representant för företaget, reslig med breda axlar och stubbat hår rökandes en cigarr, kommer att förklara att rollpersonerna har deras ägodel och att de gör bäst i att lämna tillbaka denna innan några tråkigheter sker. De går inte med på några förhandlingar eller belöningar, de förhandlar inte med vad de anser är simpla tjuvar. Om rollpersonerna vägrar kommer Alpha77 att anlita en grupp prisjägare vid namn La Família (se tidigare kapitel för mer detaljerad beskrivning) för att återta Juana. De är instruerade att inte döda rollpersonerna om det inte är nödvändigt, men skulle det krävas kommer de inte att dra sig för att använda dödligt våld. Alpha77 kommer att akta sig mycket noga för att involvera polisen. Överlämningen från PSI-OW till Alpha77 skedde inte på laglig väg och Alpha77 kommer att göra allt som står i deras makt för att se till att återlämningen är deras försöksperson sker så diskret som möjligt.

## CyberSoft

Det kan tänkas att rollpersonerna berättar om Juana för Carla Espinoza och ber henne om hjälp med att gömma undan Juana. Carla kommer dock att tvärvägra detta. Risken att få PSI-OW efter sig är alldeles för stor och denna organisation skulle även kunna bringa ett inflytelserikt företag som CyberSoft stor skada. Carla råder rollpersonerna att genast överlämna Juana till Alpha77, hon är trots allt deras egendom. Utöver detta gör hon det fullständigt klart att hon över huvud taget inte vill ha med Juana att göra. Om rollpersonerna insisterar eller frågar flera gånger kommer Carla själv att kontakta PSI-OW, men förneka att hon gjort detta om rollpersonerna frågar.

## Juanas föräldrar

Om rollpersonerna frågar Juana om hennes förflutna kommer hon att berätta vilka hennes

föräldrar är och vart de går att finna. Hon kommer dock inte själv frivilligt att vilja bege sig dit. Det kan ju dock tänka sig att rollpersonerna själva vill bege sig hem till Juanas föräldrar för att ställa några frågor.

Juanas föräldrar bor i en luxuös lägenhet i Paradís. Om rollpersonerna ringer på porttelefonen svarar en tjänare och undrar vilka rollpersonerna är och vad de har för ärende. Här krävs det att rollpersonerna säger sig ha en vettig anledning att tala med Juanas föräldrar. Om de börjar prata om hemliga terrorsällskap eller andra obehagligheter kommer tjänaren i bästa fall neka rollpersonerna tillträde och i värsta fall kontakta polisen.

Om rollpersonerna med retoriska stilmedel eller rena lögner får tillträde till lägenheten visas de av tjänarinnan, en ung flicka (Juanas föräldrar är tydligen så pass förmögna att de anser sig för fina för att bli upppassade av en robot), in i ett elegant besöksrum med en bekväm soffa, ett välfyllt barskåp, hologramskulpturer och panoramafönster. Efter en stund väntan träder Juanas föräldrar in och rollpersonerna får då förmodligen en chock. Istället för att två personer äntrar rummet kommer bara en person in. Denna person är i sin vänstra kroppshalva man, med silvergrått kort hår, en välansad mustasch och en dyr kostym. Personens högra kroppshalva tillhör en kvinna, med en avancerad håruppsättning, även hon en dyr kostym. De båda halvorna rör sig som en, och när personen pratar är rösten samtidigt en mans och en kvinnas. Personen refererar till sig själv som "vi" och kallar sig "Matias-Nelia".

Juanas föräldrar har genomgått en mycket dyr och komplicerad operation där en läkare sammanvävt föräldrarnas båda hjärnor och kroppar. De opererar fysiskt som en person, men har samtidigt kvar mycket spår av



individualistisk tankeverksamhet, även fast de inte exempelvis kan föra ett gräl med varandra. Denna operation utförs ibland av par som tillhör den absoluta överklassen som en kärleksförklaring till varandra. Om rollpersonerna frågar om Juana berättar Matas-Nelia att de för flera år sedan fick två stycken tvillingdöttrar men att den ena, Juana, visade sig vara en styggelse, det vill säga en PSI-mutant. När de upptäckte detta gjorde de naturligtvis det enda riktiga och överlämnade varelser till PSI-OW. Sedan dess har de varken sett eller hört från henne och vill att det så förblir. Vad dem anbelangar har de bara en dotter. De visar ingen ånger för sitt handlande och blir i närmast håfylla utfall rollpersonerna skulle säga något fördömande om deras agerande. Ifall de anar att rollpersonerna gömt henne någonstans kommer de att försöka lista ut vart hon kan tänkas vara. De kommer att försöka övertala rollpersonerna först med lockande antydningar om belöningar (löften de inte kommer hålla)

och sedan med subtila hotelser. Deras intention är då att åter en gång överlämna Juana till PSI-OW. De kommer även, om de anar att rollpersonerna gömmer Juana, att kontakta PSI-OW och berätta detta. PSI-OW har ju sålt Juana till Alpha77 och det är därför av största vikt att de hittar henne i en sådan situation. Att detta skulle komma till allmänhetens kännedom vore en smärre katastrof. De kommer därför, om detta scenario skulle ske, att bringa rollpersonerna mycket problem under äventyrets gång.

Rollpersonerna kanske även vill få kontakt med Juanas tvillingsyster Polly och fråga henne om Juana och de krafter hon har. Detta är dock inte möjligt. Polly studerar sedan två år tillbaka på universitetet i Neo-Paris. Hon går inte att få kontakt med inom en rimlig tidsrymd och nås inte heller via cyberspace. Hon har ändå ingenting särskilt att säga om sin syster då hon inte kommer ihåg henne.



# AKT5 – ATTACK!

Rollpersonerna kommer i detta kapitel att äntra polisstationen där alla de hjärntvättade metropolisererna håller till. Då alla metropoliser efter hjärntvätten ser rollpersonerna som fiender kommer detta agerande säkerligen leda till mycket action och skottväxling. På polisstationen hittar rollpersonerna en fånge som har på sig en mystisk hjälm. Det verkar som att det är denna hjälm som hjärntvättar metropolisererna.

## Angreppet mot polisstationen

De spår som rollpersonerna hittills lyckats hitta torde leda dem till att misstänka att någonting inte står rätt till på polisstationen. Ett besök där ger förhoppningsvis rollpersonerna de sista ledtrådarna till att lista ut hur den konspiration de ramlat in i hänger ihop. Vilken taktik de använder för att undersöka polisstationen kan dock variera beroende på om rollpersonerna är våldsamt lagda eller försiktiga av sig.

En person som tänker först och anfaller sedan kan säkerligen räkna ut att det torde vara mycket svårt att storma en polisstation med brutalt våld. Kanske vill rollpersonerna därför istället hitta på en historia för att få tillträde till polisstationen. Detta är dock ett mycket svårt företag. Mateo har delat med sig av all information han har om rollpersonerna till samtlig personal på polisstationen. För att lyckas med att lura alla på polisstationen att rollpersonerna är några andra än vad de utger sig för att vara skulle krävas förklädnad till den milda grad att de skulle få använda sig av plastkikirurgi.

## Kartor

Om ingenting annat nämns bär alla poliser metropoliseruniform. Det är viktigt att spelledaren ser till rollpersonerna inte lämnar

stationen när de väl gått in. Detta moment skulle bli både orealistiskt, tråkigt och inte särskilt spännande om rollpersonerna i tid och otid skulle lämna stationen, söka läkarvård eller fylla på sitt ammunitionsförråd för att sedan gå in igen och fortsätta skottlossningarna. Det är även viktigt att rollpersonerna under detta moment tänker taktiskt och strategiskt då fienderna är många och tungt beväpnade. Diskretion och smygande kan ta en lika långt som öppen strid. Dessutom består ju fienden av hjärntvättade marionetter som inte agerar av fri vilja.

## Våning 1

1. **Överblick:** En stor entréhall väntar bakom dubbeldörrarna i glas som utgör ingången. Hallen känns välkomnande med sin öppna atmosfär och 3D-skulpturer. Mitt emot huvudingången i rummets andra sida sitter en receptionist bakom ett skrivbord som hälsar besökare välkomna. **SL:** Om rollpersonerna bär synliga vapen kommer receptionisten omedelbart att trycka på en larmknapp som kallar RP+3 kravallpoliserna till ingången med högteknologiska vapen i högsta hugg. Kravallpoliserna riktar vapnen mot rollpersonerna och kräver att de ska kasta vapnen och lägga sig på golvet. Gör rollpersonerna detta öppnar kravallpoliserna eld och mejar ner de obehäpnade stackarna.

2. **Överblick:** Ett fikarum med bord, stolar och en maskin som serverar surrogatkaffe

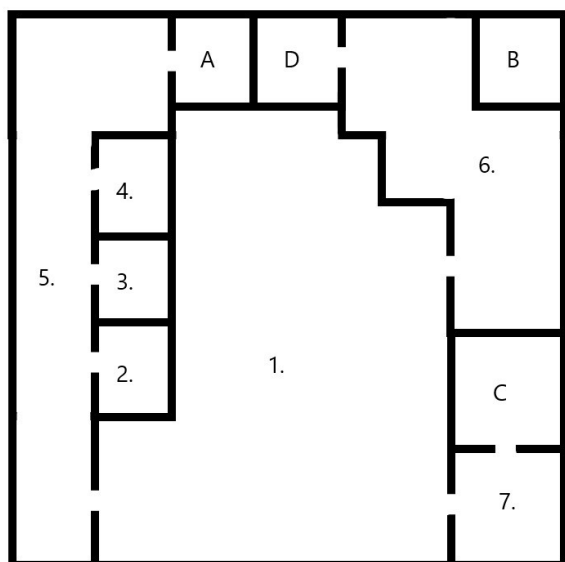
**SL:** I rummet finns tre stycken metropoliser. De anfaller så fort de ser rollpersonerna, men de behöver en SR på sig att få fram sina vapen.

3. **Överblick:** Städskrubb  
**SL:** -

4. **Överblick:** Städskrubb  
**SL:** Om rollpersonerna fört oväsen har en metropolis gömt sig här innan rollpersonerna gått in i rummet. Metropolisen kastar sig ut och går till anfall om någon av rollpersonerna befinner sig nära skrubben.

5. **Överblick:** En korridor  
**SL:** Varje gång rollpersonerna passerar korridoren är det 50% chans att de här stöter på 1T8 metropoliser.

6. **Överblick:** En korridor  
**SL:** Här finns en övervakningskamera.



Denna kan upptäckas med ett lätt slag på färdigheten lakttagelseförmåga. Misslyckas slaget och rollpersonerna går förbi kameran blir de överrumplade av 1T6+2 kravallpoliser. Kameran kan sättas ur spel med ett lyckat slag på färdigheten Elektronik eller skjutas sönder.

## Våning 2

1. **Överblick:** Korridor

**SL:** En rollperson kan med ett lyckat slag på färdigheten lakttagelseförmåga höra dova smällar. Smällarna kommer från Rum 2. Varje gång rollpersonerna passerar korridoren är det 40% risk att de stöter på 1T8+1 metopoliser.

2. **Överblick:** Ett rum där metropoliserna över prickskytte. Det finns åtta skjutbanor där man kan skjuta på människoformade svartvita måltavlor.  
**SL:** I rummet finns 1T4+3 metopoliser. De anfaller rollpersonerna direkt. I rummet finns även ammunition (mer än tillräckligt) samt fem stycken Walter PPK, tre stycken S&W M31, två Makarov och en SIG 230.

3. **Överblick:** En reception. Bakom receptionsdiskan finns ett slags schema och en resultattavla.  
**SL:** Receptionisten anfaller rollpersonerna så fort han får syn på dessa. Schemat är ett anmälningsschema för poliser som vill träna. Resultattavlan visar alla polisens resultat för de olika träningsaktiviteterna.

4. **Överblick:** Ett gym där diverse olika träningsutrustning finns. Rummets väggar pryds av speglar och peppande

musik strömmar ut ur högtalarna.  
**SL:** I rummet tränar 1T6+6 metropoliser. När de ser rollpersonerna tar de diverse olika träningsredskap som tillhyggen (tar en SR). Redskapen gör 1T6+2 i skada och räknas som tvåhands närstridsvapen.

5. **Överblick:** I detta rum finns tolv stycken fåtöljer. Ovanför fåtöljerna finns en slags hjälm som kan föras ned över huvudet på personen som sitter i fåtöljen. Rummet har dovt belysning, men inifrån hjälmarna kommer ibland ett blinkande ljus.  
**SL:** Detta rum är till för VR-träning. Hjälmarna ovanför fåtöljerna är VR-hjälmar, och för man hjälmen över huvudet kopplas man in i ett virtuellt träningsprogram. Åtta metropoliser befinner sig i rummet och tränar. I och med att de har hjälmarna över huvudet hör de inte att rollpersonerna kommer in, så länge rollpersonerna inte är alltför högljudda.

6. **Överblick:** Detta rum är fullproppat med vapen vilka ligger sorterade på hyllor.  
**SL:** Detta är ett vapenförråd. I detta rum finns tolv Rutger SP101, åtta Rutger GP 100, sju Walthers TPH, tre, fem S&W 59606, fjorton Beretta 92, tre L.A. Grizzly, arton Colt CAR-15, fem SVD, två Walter WR-2000, fyra Terminator, tio automatgevär CAW Diablo, ett vibrosvärd, tre vibrodolkar, fem läderrustningar, tre härdade läderrustningar, två kravallrustningar och en ballistisk väst mod. Safeguard. I rummet finns RP+3 kravallpoliser som anfaller direkt.

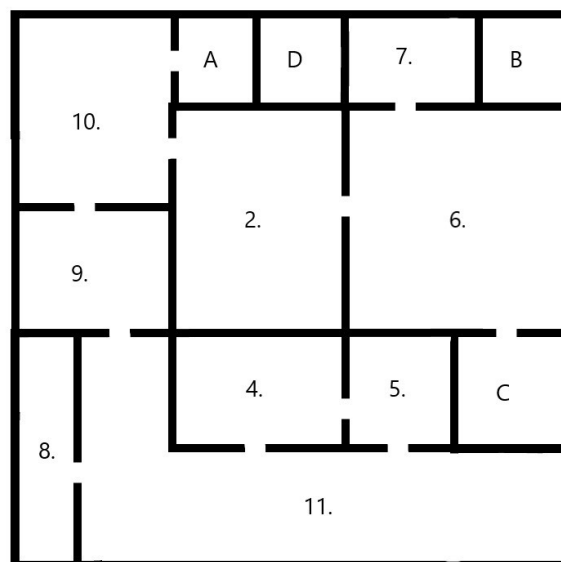
7. **Överblick:** Detta rum är fyllt av monitorer som visar olika resultat från

alla träningslokaler.  
**SL:** Varje gång rollpersonerna kommer in i detta rum är det 30% chans att det finns 1T10 metropoliser i rummet. Metropoliser anfaller direkt.

8. **Överblick:** Rummets väggar pryds av speglar och rummets golv är täckt av träningsmattor. Peppande musik strömmar ut ur högtalarna.  
**SL:** I detta rum övar man kampsport. I rummet finns 20 stycken metropoliser, vilka är i full färd med att träna kampsport. När de ser rollpersonerna går de till anfall.

9. **Överblick:** Detta rum är ett omklädningsrum. Duschbås finns här, samt skåp för att låsa in kläder och värdesaker.  
**SL:** I detta rum finns 1T8+1 metropoliser. När rollpersonerna kommer in håller de på att byta om och är inte beväpnade.

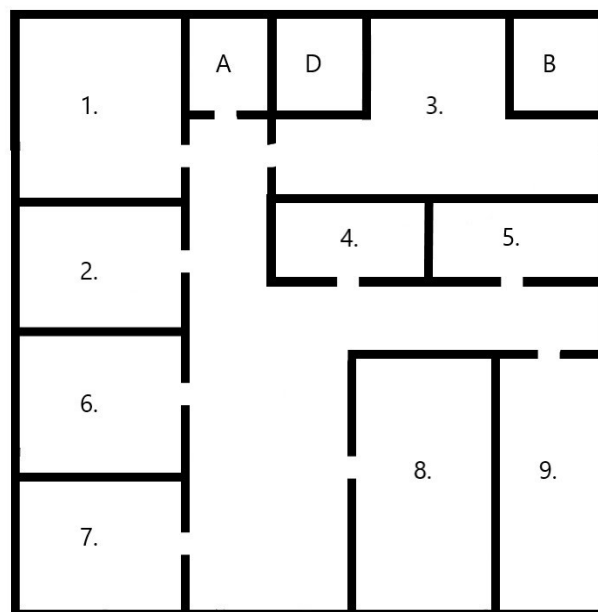
10. **Överblick:** En korridor.  
**SL:** Varje gång rollpersonerna passerar korridoren är det 40% chans att de stöter på 1T8 metropoliser här.



## Våning 3

- Överblick:** Kontor.  
**SL:** 1T4 metropoliser befinner sig här.
- Överblick:** Kontor.  
**SL:** 1T6 metropoliser befinner sig här.
- Överblick:** I detta rum finns ett ovalt bord och runt bordet finns femton stolar. Här finns även en hologramprojektor som visar en karta över Barcelona.  
**SL:** Detta är ett konferencerum. Kartan som visas har med diverse olika polisärenden att göra, vilket inte torde vara av intresse för rollpersonerna. I rummet finns 1T20 metropoliser.
- Överblick:** Kontor.  
**SL:** 1T4 metropoliser befinner sig här.
- Överblick:** Kontor.  
**SL:** 1T6 metropoliser befinner sig här.
- Överblick:** Kontor.  
**SL:** 1T8 metropoliser befinner sig här.
- Överblick:** Kontor.  
**SL:** 1T10 metropoliser befinner sig här.
- Överblick:** Ett relativt stort rum med kaffeautomat, godisautomat, fikabröd, stolar och bord.  
**SL:** Detta är ett fikarum. 1T10+2 metropoliser befinner sig i rummet. De anfaller rollpersonerna när dessa kommer in i rummet.

- Överblick:** Detta rum är lite större än de andra. I rummet finns ett stort skrivbord med dator, en privat kaffeautomat och en liten minigolfbana.  
**SL:** Detta rum tillhör stationens polischef. Denna chef är som alla andra poliser hjärntvättad. När han ser rollpersonerna trycker han omedelbart på en larmknapp. 2T8 kravallpoliser kommer då inrusande i rummet efter tre minuter.



## Våning 4

- Överblick:** I detta rum finns ett väldigt stort instrumentbord, samt två stolar. Vid samma vägg som instrumentbordet står finns ett stort fönster där man ser in i rummet intill.  
**SL:** I detta rum tas alla förhör från förhörsrummet upp på band. Instrumentbordet är till just för att spela in förhör, vilket varje rollperson med grundläggande färdighet i Elektronik kan lista ut. Fönstret är en spionspegel som från det andra rummet vilket den vätter mot inte alls är ett fönster utan en spegel. Spionspegelns glas är okrossbart. I rummet finns tre metropoliser.

2. **Överblick:** Ett rum med mycket dunkel och skum belysning. Rummet saknar helt utsmyckningar och möbler förutom ett litet bord i rummets mitt med en stol placerad på vardera sida om bordet. Bordet är fastnaglat i golvet och i bordets mitt finns en krok. Ett av rummets väggar har en jättelik spegel. **SL:** Detta är ett förhørsrum. Spegeln på väggen är spionspegeln som finns mellan detta rum och rum 1. Kroken i bordet är till för att kroka fast handfängslet på den som förhörs. Om rollpersonerna går in i detta rum innan de går in i rum 1 får metropoliser där syn på rollpersonerna. De går då in i detta rum för att anfälla rollpersonerna.



3. **Överblick:** I detta rum finns fyra olika datorer. **SL:** Detta rum fungerar som digitalt arkiv för de förhör som spelas in.

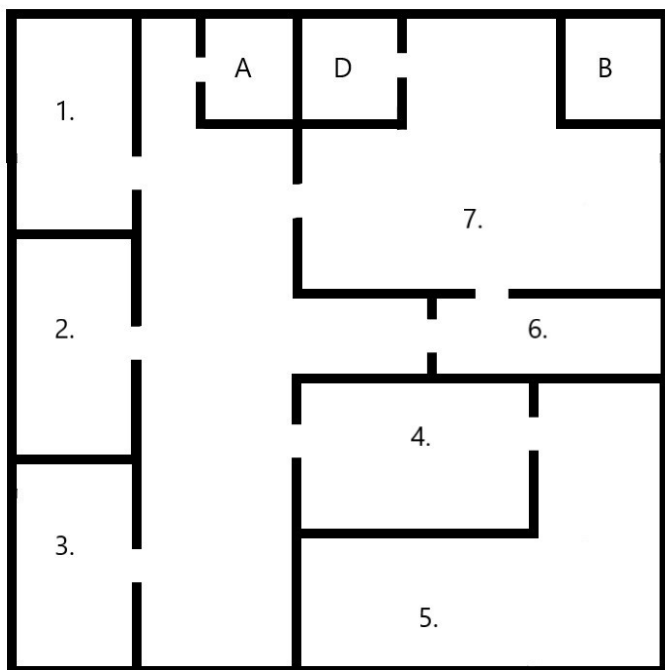
4. **Överblick:** Ett ganska litet rum som pryds av en hemtrevlig inredning och 3D-tavlor på väggarna. Mitt emot dörren finns en receptionsdisk. **SL:** Så fort receptionisten får syn på rollpersonerna trycker hon på en larmknapp som finns dold under hennes skrivbord. Lyckas hon med detta kommer 1T10 kravallpoliserna instormande efter 30 sekunder. De anfäller direkt.

5. **Överblick:** I detta rum finns åtta stycken jättedatorer. **SL:** I detta rum lagras pågående utredningar som sker. Om någon av rollpersonerna är kriminell och vill radera sitt kriminella förflutna kan de med ett slag på färdigheten Datorkunskap ordna detta här.

6. **Överblick:** Ett ganska litet och kallt rum. Mitt emot rummet finns en receptionsdisk med dator. **SL:** Så fort receptionisten får syn på rollpersonerna trycker hon på en larmknapp som finns dold under hennes skrivbord. Lyckas hon med detta kommer 1T10+3 kravallpoliserna instormande efter 30 sekunder. De anfäller direkt. Om rollpersonerna hackar datorn (Lyckat slag i färdigheten Datorkunskap) kan de komma över koden till grinden i rum 7.

7. **Överblick:** Ett väldigt kallt och ogästvänligt rum. Rummets mitt är avdelat med ett galler i vilken det finns en ståldörr. **SL:** Detta är ett vaktrum. I rummet finns tre stycken kravallpoliserna, två på rollpersonernas sida av gallret och en på andra sidan. Dessa är på sin vakt och anfäller direkt. Vakten på andra sidan gallret skjuter genom gallret vilket ger

honom -10% i chans att lyckas. Grinden i gallret har ett elektroniskt lås som öppnas med en portkod. Har rollpersonerna inte koden kan de hacka låset med ett lyckat slag på färdigheten Elektronik. De kan även forcera gallret med ett STY-Slag mot gallrets STY (14) på motståndstabellen. På gallrets andra sida finns en hiss som leder till häktet.



## Våning 5

1. **Överblick:** Ett rum med kala väggar och starka lampor. I rummets mitt står en receptionsdisk med tillhörande dator. **SL:** Det är i detta rum som metropoliserna kvitterar in och ut sina uniformer. När receptionisten i rummet får syn på rollpersonerna trycker denne direkt på en larmknapp. 1T8+4 kravallpoliserna kommer då till rummet efter tio sekunder. Dessa anfaller direkt. Om rollpersonerna undersöker datorn på receptionsdisken kan de med ett lyckat slag på Datorkunskap lyckas öppna dörren som leder till rum 3.

2. **Överblick:** Ett rum som är fullt med

klädskåp.

**SL:** Det är i detta rum som metropoliserna byter om till uniformer samt civilkläder före eller efter ett arbetspass. I detta rum finns 1T10+1 metropoliser. Om rollpersonerna bryter upp skåpen kan de hitta följande värdesaker: 1 000 ED, ett armbandsur av ett dyrt märke (värd 4 000 ED), fem KomRadios, fyra fickdatorer, tre doser salinsyl, en maskerad videokamera och tre nätbuggar.

3. **Överblick:** Detta rum är fullproppat med vapen vilka ligger sorterade på hyllor som sträcker sig över rummets väggar.

**SL:** Ett vapenförråd. I rummet finns trettio chockbatonger, fem fickmaser, fem minilaser, två laservärjor, tio S&W M31, tio Python, tio S&W M29, tretton Walther PPK, tio Pistol 40, sjutton Colt Mk17, fem AKR, tre Uzi, tre M16A1, ett Steyr AUG, ett FN-FAL och en Fletchettkarbin MWG Panzert TE. Här finns även mer än nog av ammunition. I rummet finns RP+10 metropoliser.

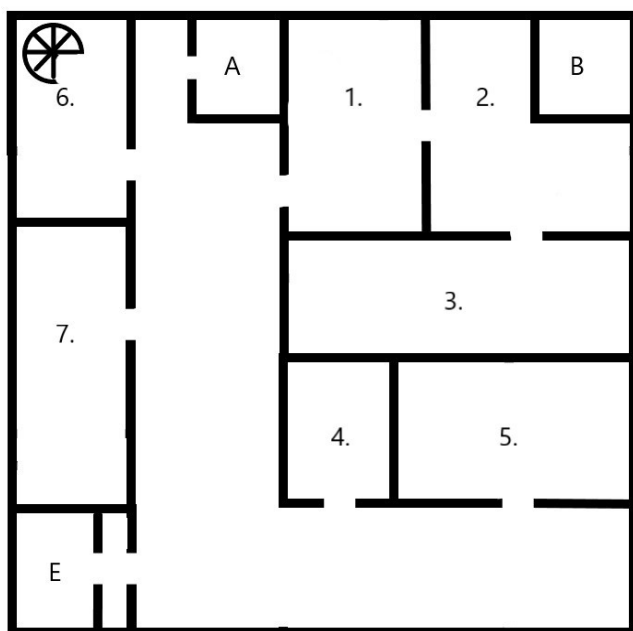
4. **Överblick:** Ett rum med bord, stolar, kaffemaskin och fikabröd. **SL:** Detta är ett fikarum. I rummet sitter 1T6 metropoliser

5. **Överblick:** Detta rum är väldigt stort. I rummet finns tre rader med stolar längs tre av rummets väggar. I mitten finns en hologramvisare. **SL:** Detta rum används för genomgångar där högre chefer ger anvisningar och genomgångar till de olika patrullerande befälen.

6. **Överblick:** I detta rum finns massvis av

tredimensionella kartor. Dels finns en karta över Barcelona, det finns kartor över Barcelonas olika stadsdelar och vidare fler kartor över särskilda kvarter och delar av staden.  
**SL:** Ett kartrum som polisen använder för planering av de stadsdelar som kan vara av intresse att bevaka. 1T8+1 metropoliser befinner sig i detta rum.

7. **Överblick:** Detta rum är fullt av blinkande datorskärmar och diverse tekniska instrument. Skärmarna verkar främst föreställa bilder av staden samt poliser i arbete.  
**SL:** Detta är ett övervakningsrum där polisen dels bevakar de områden i staden där de har övervakningskameror, men även de poliser i arbete vilka i sin tjänst är utrustade med mobila kameror. 1T4 metropoliser befinner sig här.

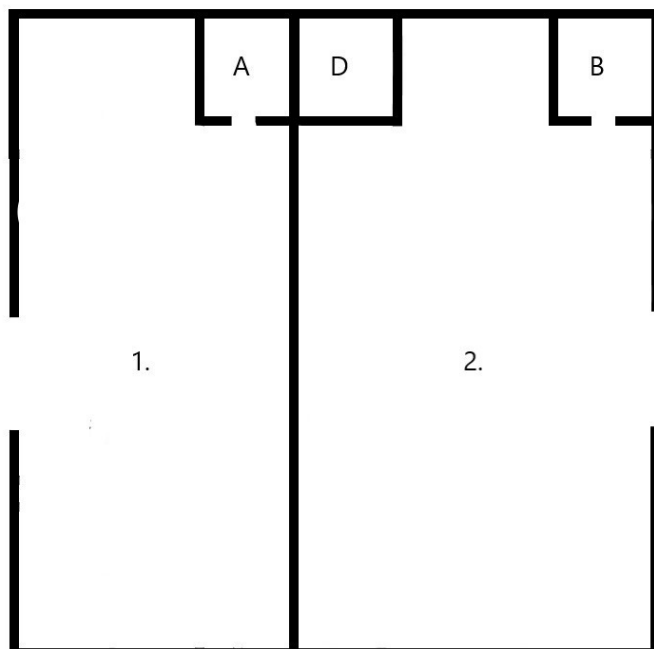


## Garaget

1. **Överblick:** Ett jättelikt garage som är fullt med personbilar samt en och annan motorcykel.  
**SL:** Varje gång rollpersonerna kommer

in i detta rum är det 30% chans att 1T6 metropoliser befinner sig här. Metropoliserna kan, förutom att anfalla på vanlig väg, försöka köra på rollpersonerna med sitt fordon, om de är på väg in eller ut från dessa. Garaget är fullt av bevakningskameror och gör rollpersonerna någonting överilat, exempelvis öppnar eld eller allt för uppenbart försöker stjäla en bil, går larmet och 1T6+2 kravallpoliser kommer inom en minut och försöker göra slut på rollpersonerna.

1. **Överblick:** Ett jättelikt garage där det finns alla slags fordon, allt från vanliga polisbilar till minipansarbilar.  
**SL:** Detta garage är till för bilar som används i tjänsten. Det är mycket svårt att bryta sig in i bilarna då de alla har lås i form av fingeravtrycksläsare. Varje gång rollpersonerna kommer in i detta rum är det 20% chans att 1T6+1 metropoliser befinner sig här.



## Häktet

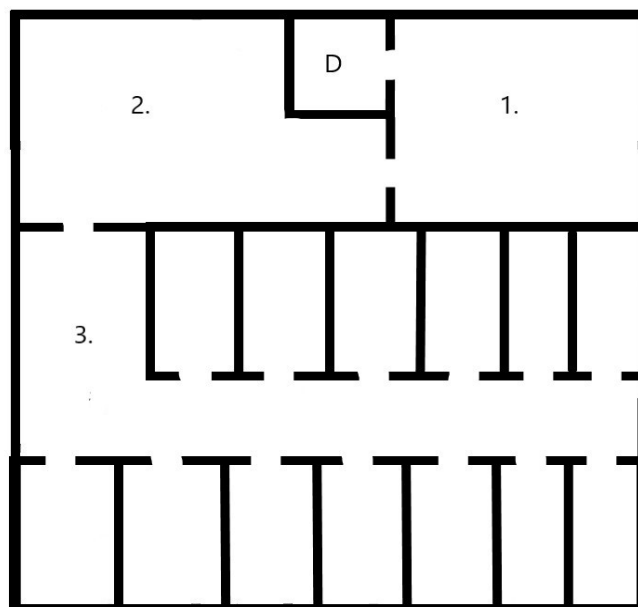
1. **Överblick:** Någonting liknande en



receptionsdisk, bortsett från att den ligger belägen bakom ett stålgaller med en liten lucka i höjd stor nog för att stoppa in handen i. **SL:** Detta är en anmälning reception. För att träda in i häktet måste man legitimera sig här, och om man sedan är behörig tillträde (vilket bara somliga poliser är) så trycker receptionisten på en knapp som öppnar dörren till Rum 2. I annat fall blir man ombedd att gå, och gör man inte detta trycker receptionisten på en larmknapp och 1T8 poliser kommer in i rummet inom en minut.

metropoliser. De anfaller så fort de ser rollpersonerna. I första cellen till höger sitter en ung politisk agitator, i tredje cellen till höger ligger en sovande fyllerist, i fjärde cellen till höger finns en förvirrad muterad katt, i sjätte cellen till höger finns en aggressiv gängmedlem, i åttonde cellen till höger finns en galning, i andra cellen till vänster finns en hallick, i tredje cellen till vänster finns en drogad gängmedlem, i femte cellen till vänster finns en missbrukare med abstinens, i sjätte cellen till vänster finns en blottare och i sjunde cellen till vänster finns Sami Bashir.

2. **Översikt:** Ett ganska stort rum där det finns bänkar och skåp, samt ett skrivbord. **SL:** I detta rum får de fångar som häktas klä av sig sina kläder, lämna ifrån sig sina värdesaker, ikläda sig fångkläder och fängslas med handklovar. I rummet finns 1T4+1 metropoliser. Dörren som leder från detta rum till den angränsande korridoren är försedd med galler och låst. En av metropoliserna har nyckeln till gallergrinden på sig.



3. **Överblick:** En lång korridor med åtta celler på varsin sida. **SL:** I korridoren patrullerar det två



# AKT 6 – KNYTNÄVENS LYA

L'acer També börjar sätta sin plan i verket. Från sitt hemliga tillhåll gör de personer i Barcelona galna. Vansinnet sprider sig långsamt och rollpersonerna har nu inte lång tid på sig att stoppa den fanatiska sekten. Rollpersonerna får reda på vart L'acer També har sitt hemliga tillhåll: Fängelset RecStrem. För att ta sig dit måste de använda en undervattensbåt som ägs och används av mutantmaffian. Mutantmaffians ledare, Galeta, hyr ut båten till rollpersonerna i utbyte mot att de dödar en medlem i robotmaffian. De tar sig sedan till RecStrem och hittar L'acer Tambés tillhåll. De konfronterar ledaren Galeta och kan avsluta uppdraget på tre olika sätt.

## Sami Bashirs berättelse

Den förvirrade skadade man som rollpersonerna hittade fastbunden med en hjälmformad maskin på huvudet i polisstationen heter Sami Bashir. När rollpersonerna hittar honom och räddar honom (vilket de förmodligen gör) är han så skadad och illa medtagen att han knappt går att kommunicera med. Han behöver därför läkarvård. Rollpersonerna kan antingen ta honom till ett av Barcelonas sjukhus och betala kostnaderna själva (2 000 ED) eller ta kontakt med Carla Espinoza. Hon ordnar i så fall så att CyberTech står för sjukhusnotan.

Efter ungefär en dags vila på sjukhus kan rollpersonerna förhöra Sami Bashir. Han är fortfarande väldigt nervös och omskakad och litar inte riktigt på rollpersonerna. De kan antingen försöka lugna honom och inge honom förtroende eller komma med något mer eller mindre förtäckt hot. Han kommer då att berätta följande historia:

Sami Bashirs förlärdar tog sig tillsammans med

Sami till Barcelona från Marocko när Sami var två år. Föräldrarna hade när de anlände ont om pengar och försörjde sig på diverse svartjobb då dessa var de enda som erbjöds. Sami växte upp i det ruffiga Raval. Under sin ungdom försörjde han sig på småstölder och arbetade ofta som kurir åt mutantmaffian. Han hamnade ofta i klammer med rättvisan men klarade sig turligt nog från några längre fängelsestraff. När han var 16 år sköts hans bästa vän i en gatustrid mot robotmaffians hejdukar. Sami insåg efter denna händelse att han snart skulle gå samma öde till mötes som sin bästa vän om han inte ändrade sina levnadsvanor.

Genom vissa turliga kontakter med en skicklig hacker lyckades han radera sitt brottsregister och förfalska ett slutbetyg som gjorde honom lämplig för en utbildning inom cyberkirurgin. Han dolde sin låga sociala klass för sina kurskamrater, studerade dag som natt och kom att bli bland de bästa i klassen. Han blev även här förälskad i sin studiekamrat Alejo. Kärleken var besvarad och de levde ihop som ett lyckligt par. ett Dock bar han på en ännu större hemlighet än hans bakgrund som kriminell kurir. Han hade nämligen börjat ana att han var en av de olycksaliga medborgare i Barcelona som hade PSI-krafter. Under ett svagt ögonblick berättade Sami Bashir för Alejo att han i själva

verket var PSI-mutant. Han skämdes för att han undanhöll en så stor hemlighet för sin pojkvän och var säker på att denne skulle förstå och älska honom för den han var. Alejo blev dock förfärad och äcklad. Han sa att han var chockad över att han hade varit med ett sådant monster och att han aldrig ville se Sami igen. Han skulle dock inte anmäla honom, om Sami aldrig visade sig för honom igen, inte på universitet eller någon annan stans. Förkrossad avslutade Sami genast sina studier och var tillbaka på ruta ett. Alla hans ansträngningar hade varit meningslösa och hans hjärta var krossat, detta på grund av någonting han inte valt och inte kunde rå för.

Därefter började han brinna för frågor rörande PSI-mutanter rättvisa. Han ville få upprättelse för den orättvisa som drabbade honom och han ville inte att någon annan skulle behandlas på samma sätt han själv blivit behandlad. Han anslöt sig därför till en organisation vid namn PSI ARA (PSI Nu). Denna organisation var naturligtvis förbjuden, men inte alls av våldsam natur. De arbetade med medvetandegörande av PSI-mutanter rätt i samhället och reformivrande. Efter ett års medlemskap i organisationen tyckte dock Sami Bashir att PSI ARA var tandlös och arbetade alldeles för långsam. Han började leta efter en mer radikal organisation som på ett mer effektivt sätt ivrade för PSI-mutanternas rättigheter. Efter ett antal diskreta förfrågningar berättade en vän inom PSI ARA att en ny organisation vid namn L'acer També börjat få fäste i Barcelona. Mycket lite var känt om denna organisation, men det ryktades om att de hade planer att med våldsamma medel förändra Barcelonas syn på PSI-mutanter i grunden. Sami Bashir tyckte att detta lät lockande och genom samma hacker som hjälpte honom att fuska fram skolbetygen fick han kontakt med organisationen.

L'acer També välkomnade Sami Bashir och det tog inte lång tid innan han började betrakta organisationens medlemmar som sina bröder

och bundsförvanter. Framförallt hänfördes han av karisman hos Yasi Fortun, organisationens ledare. Efter hand kom han att betrakta Yasi som något av en fadersfigur.

Till sin besvikelse blev inte Sami Bashir i början involverad i L'acer Tambés planer. Hans liv fortgick som det tidigare gjort och ett tag trodde han nästan att den radikala organisationen hade glömt bort honom. En dag kallade dock Yasi honom till sig och gav honom instruktioner till ett märkligt uppdrag. Han skulle gå in på en av Barcelonas polisstationer och erkänna sig skyldig till ett mord som nyligen begåtts i Poble Sec. Väl i häktet skulle han bli kontaktad av en medlem i L'acer També vid namn Mateo och få vidare instruktioner av honom. Sami gjorde som Yasi sade, gick till polisstationen och lät sig häktas. Väl i häktet kom efter några timmars väntan Mateo in i cellen. Med sig hade han en märklig hjälm som han beordrade Sami Bashir att sätta på sig.

Så fort Sami Bashir satt på sig hjälmen drabbades han av en chock. Det var som att frätande blixtar flög genom hans skalle. Han kunde inte röra kroppen, både armar och ben var helt avdomnade. I smärtans dimma såg han hur Mateo flinande tog upp en fjärrkontroll och började trycka på dess knappar. Resten av tiden är suddig, men han kunde känna hur hans PSI-krafter förstärktes men utnyttjades för att kontrollera samtliga av polisstationens personal. Han har suddiga minnesfragment av hur Yasi besökt cellen och varit mycket nöjd med hur hjälmen när den är fastsatt på en PSI-mutant kunde omvandla och förstärka dennes förmågor, samt hur dessa förmågor kunde styras med fjärrkontroll. Yasi ska också ha pratat med Mateo om hur de lyckats stjäla material för att bygga en mer kraftfull hjälm och att de hittat en flicka med otroligt psykiska förmågor som de planerar att sätta denna hjälm på. De ska därefter genom hjälmen låta Barcelonas befolkning drabbas av ett kollektivt vansinne och utrota varandra och att övertagandet av

polisstationen är ett slags test.

Rollpersonerna kanske försöker övertala Sami Bashir att ta kontakt med medlemmarna ur L'acer També för att locka in dem i en fälla. Detta företag är dock trööstlöst. Terrororganisationen har brutit alla gamla kommunikationsmedel och kan inte kontaktas på något av de sätt som Sami Bashir försöker. Han har dock varit i L'acer Tambés hemliga tillhåll och kan, om rollpersonerna frågar, berätta att den ligger i en källarlokal i Barri Gotic. Han berättar även att man för att bli insläppt i lokalen måste utföra en hemlig knackning: Två snabba knackningar, sedan Fyra långsamma, sedan en snabb och två långsamma igen.

## L'acer Tambés övergivna tillhåll

Har rollpersonerna fått en ordentlig vägbeskrivning borde den källarlokal som Sami Bashir berättat om inte vara så svår att hitta. Ingången ligger på kortsidan av ett nedgången förfallet hyreshus som är nedlusat med klotter. Om rollpersonerna utför den hemliga knackningen är den till ingen nytta, detta för att L'acer També övergivit denna bas för att istället befästa sig i en helig lokal i fängelset RecStrem. Dock är dörren till källarlokalen öppen så rollpersonerna kan utan svårigheter ta sig in.

Det första som slår rollpersonerna när de går in i lokalen är förmodligen en frän stark av sopor och urin. Detta kan förklaras genom att ett utslaget fyllo har tagit sig in i lokalen och nu ligger och snarkar på golvet. Vidare verkar det mesta som en gång fanns i lokalen nu ha förts bort. Kvar finns en flagga hängandes på väggen föreställande en knytnäve innefattad i en cirkel, några tomma snabbmatsförpackningar och en dator som slagits sönder. Datorn kan dock lagas

med ett lyckat slag på färdigheten Elektronik. Med ett lyckat slag på färdigheten Datorkunskap kan man sedan hacka datorn. Mycket av det material som tidigare fanns på datorn har raderats, men rollpersonerna kan få fram fragment från lite olika konversationer som medlemmarna i L'acer També haft med varandra. Dessa konversationer är följande:

*Kan vi verkligen lita på att denna Fernando Diego ordnar det material vi behöver i tid? Hela vår plan hänger på att vi hjärntvättar samtliga på polisstationen så att vi kan frita flickan!*

(Skrivet av Mateo som är orolig inför uppdraget)

---

*Om vi genom flickan och maskinen lyckas få samtliga i staden vansinniga till den grad att de har ihjäl varandra, betyder inte det att vi själva också kommer att bli vansinniga? Jag vet att Yasi insisterar på att våra enskilda liv inte har något värde, men....*

(Skrivet av Bronco Sanz som har tveksamheter inför terrordådet)

---

*Vi måste lägga våra egon åt sidan. Hämnden är viktigare än allt annat! Om Barcelonas straff innebär att vi själva går hädan, må så ske! Leve stålnäven! Död åt förtryckarna!*

(Skrivet av Yasi Fortun som vill uppmuntra medlemmarna att sätta livet till för uppdraget)

---

*Jag har ordnat en bättre bas än den vi har nu. Genom mina kontakter kan jag smugla in oss i RecStrem. Ingen kommer att tänka på att leta efter oss där, så vi kan helt ostörda sätta vår plan i verket.*

(Skrivet av Mr. X vilken var den person som ordnade L'acer Tambés nya tillhåll)

Om rollpersonerna inte lyckas laga datorn eller hacka den kan de om de kontaktar Carla Espinoza ta hjälp av CyberSoft för att göra detta. Skulle de inte tänka på att det över huvud taget skulle kunna gå att reparera datorn kan de istället förhöra det sovande fylloet. Han är svår att väcka och väl vaken är han ganska sur och svårkommunicerad. Han kan dock mot en muta på minst 50 ED berätta att han för några dagar sedan såg ett sällskap lämna lokalen bärande på diverse utrustning. Han tyckte sig höra att en i sällskapet pratade om hur svårt det skulle bli att frakta all utrustning till deras nya lokal i RecStrem.

## Juanas kidnappning

Det är viktigt att Juana i något stadie av detta äventyr kommer att kidnappas. Detta måste ske oavsett vad rollpersonerna har bestämt att de ska göra med henne då L'acer També i annat fall inte kommer att kunna genomföra sin plan.

Om de bestämt sig för att låta henne stanna hos Mike Flame kommer denne att ta kontakt med rollpersonerna. Han kommer att vara blåslagen och befinna sig i ett smått paniskt tillstånd. Han säger att när han och Juana befann sig i den lägenhet de valt att gömma sig i exploderade plötsligt ytterdörren. På andra sidan stod tre stycken män, alla svartklädda med rånarhuvor. En av dem hade handen utsträckt, som om han

forcerat dörren med tankens kraft. Samme man pekade sedan på Mike vilket gjorde att han lyftes från marken och slungades in i väggen. Samtidigt drog de övriga två männen varsin pistol och sköt Juana med ett antal skott. Mike Flame hörde dock inga smällar från pistolerna och såg inget blod, så han antar att de skjutit Juana med några slags bedövningspilar. Juana ska sedan ha kollapsat ihop och de tre männen ska ha plockat upp henne och burit henne från lägenheten.

Ifall rollpersonerna lyckats transportera Juana till Alpha77 kommer Carla Espinoza att ta kontakt med rollpersonerna. Hon berättar att en av hennes kontakter på Alpha77 informerat henne om att Juana blivit kidnappad därifrån. Carla Espinoza vet inte särskilt mycket om kidnappningen, men fått reda på så mycket som att Alpha77's säkerhet är otroligt rigorös, så att någon över huvud taget skulle kunna orkestrera en kidnappning därifrån tyder på att dessa individer både är mycket skickliga och otroligt farliga. Hon har även fått reda på att en hel del tyder på att kidnapparna är PSI-mutanter.

Om rollpersonerna genom Carla Espinoza har låtit CyberSoft gömma Juana kommer Carla att ta kontakt med dem. Hon berättar att de hade gömt Juana i en lägenhet på hemlig plats som bevakades av fem beväpnade anställda hos CyberSoft. Lägenheten ska ha stormats av tre stycken svartklädda maskerade män. De ska ha varit beväpnade med automatgevär, men tycks främst ha använt sig av PSI-krafter vid fritagandet.

Har rollpersonerna på något annat sätt gömt Juana får spelledaren improvisera på vilket sätt hon fritagits. Det viktigaste är att hon rövas bort och att det är tydligt att det är L'acer També som ligger bakom kidnappningen.

# Vad rollpersonerna hittills vet

Äventyret har nu tagit många vändningar och rollpersonerna har råkat ut för både det ena och det andra. Under sina vedermödor bör rollpersonerna dock ha tillskansat sig följande information:

- L'acer També, en terrororganisation av hämndlystna PSI-mutanter, ligger bakom stölderna hos CyberSoft och HyperTech.
- L'acer També har stulit cybernetiska tillbehör för att utföra en terrorattack mot Barcelona. Deras plan är att bygga en maskin vilken får människor att bilda ett djuriskt raseri och anfälla allt och alla i sin närhet. Stadens invånare skulle, om maskinen startas, ha ihjäl varandra på det mest brutala sätt.
- För att testa maskinens duglighet byggde L'acer També en liknande maskin vilken de smugglade in på en av Barcelonas polisstationer. De byggde maskinen inte så att metropoliserna skulle bli galna, utan så att de kunde kontrolleras likt marionetter. För att maskinen skulle fungera behövde de placera en PSI-mutant i denna. Sami Bashir blev det olyckliga offret som placerades i maskinen.
- Den andra maskinen, som ska göra Barcelonas invånare galna, kräver en PSI-mutant med enorma psykiska krafter. L'acer També har därför kidnappat Juana och planerar koppla ihop henne med maskinen.

- Både maskinen och L'acer També finns på RecStrem, det gigantiska fängelset som finns beläget utanför Barcelonas kust.

Slutsatsen av detta är att rollpersonerna måste hitta ett sätt att ta sig in i RecStrem och där ta hand om problemet. De kan i bästa fall rädda Juana och i värsta fall döda henne. De kan antingen förstöra maskinen eller, om de är giriga, beslagta den för att sälja den vidare. De bör även göra sig av med medlemmarna i L'acer També.

## Varför inte kontakta polisen?

Man kan naturligtvis fråga sig varför rollpersonerna själva ska bege sig ut till RecStrem och göra processen kort med L'acer També. Varför inte istället kontakta polisen, eller kanske PSI-OW? Det finns en del orsaker till att rollpersonerna bör ta hand om detta själva.

För det första är det ju inte självklart att rollpersonerna under äventyrets gång opererat på rätt sida av lagen. Om de kontaktar polisen kommer polisen att ställa frågor, vilket kan leda till att rollpersonerna, även om de avslöjar L'acer Tambés avsikter, själva får skaka galler.

Dessutom kan man ställa sig frågan om polisen över huvud taget skulle tro rollpersonerna. Har de några faktiska bevis för sina påståenden, eller skulle de bara presentera muntliga utsagor? Och även om de har bevis och polisen tror rollpersonerna är den byråkratiska processen som förekommer inom polisen väldigt svårtuggad. Risken finns att allt skulle vara försent när polisen bestämt sig för att sätta in alla klutar mot L'acer També.

Rollpersonerna går ju dessutom miste om sin

belöning om de inte själva utför uppdraget. CyberSoft har anställt rollpersonerna för att klara upp problemet, och om de låter någon annan göra detta kommer CyberSoft att vägra betala rollpersonerna.

## Vansinnet börjar

Under kommande del av äventyret är det viktigt att rollpersonerna känner att de agerar under tidspress. L'acer També har vid denna tid fört Juana till RecStrem och kopplat ihop henne med sin apparat. De skickar ut psioniska vågor över hela Barcelona i syfte att göra stadens invånare vansinniga. Detta vansinne sprids inte till samtliga stadens invånare på en gång, utan medborgarna förlorar förståndet sakta allteftersom.

Som spelledare har du här ett utmärkt tillfälle att gestalta hur vansinnet sprider sig. Låt rollpersonerna bevittna klungor av folk på gatorna som sliter varandra i stycken med sina bara händer. Låt en grupp desperata metropoliser puckla på ett antal galna invånare som är i färd med att attackera en buss full med livrädda passagerare. På trottoarkanten sitter en välklädd företagare och tuggar på en avsliten arm samtidigt som blodet rinner ner över hans dyra kostym. Nyhetsläsare på TV rapporterar oroligt om händelserna och intervjuar experter vilka spekulerar i att en ny livsfarlig drog kommit ut på marknaden som får människor att förlora förståndet. Invånarna i Barcelona blir sakta men säkert mer desperata och rädda.

Rollpersonerna ska känna att undergången sakta närmar sig och att de om de inte skyndar sig själva när som helst antingen kommer att sälla sig till de vansinnigas skara eller bli offer för en psykotisk folkhop.

## Att ta sig till RecStrem

Det gigantiska fängelset RecStrem är mycket hårt bevakat. Fängelsemurarna patrulleras av otaliga vakter och vattnen nära byggnaden är minerade. De enda som släpps in i fängelset är fångar, obehöriga skjuts omedelbart. Rollpersonerna måste således hitta ett sätt att smuggla sig in i fängelset.

Turligt nog finns en ljusskygg väg in. Mutantmaffian har länge tjänat stora summor på att låta en av sina drogfabriker ha sin plats innanför RecStrems murar. De vakter som bevakar fängelset är betalda för att inte låtsas om detta, och fångarna som tillverkar drogerna är väldigt billiga och accepterar mat eller droger i betalning. Rollpersonerna kan få reda på detta genom att prata med antingen Fernando Diego (om de skonat honom och använder honom som kontakt), Sami Bashir eller Carla Espinoza.

## Mötet med Galeta

Rollpersonerna måste alltså ta kontakt med mutantmaffian, samma organisation som de tidigare förödmjukat genom att befria Isabel som tagits till fånga av mutantmaffians ledare, Galeta.

Att komma i kontakt med mutantmaffian är inte svårt. De kontrollerar området Raval, inget där sker utan mutantmaffians godkännande. De flesta muterade ligister som huserar den stadsdelen är knuten till mutantmaffian, så att få någon av dessa att vidarebefordra ett meddelande om att rollpersonerna vill ha den kriminella organisations hjälp borde inte vara något problem.



Vanligtvis skulle inte Galeta själv stämma ett möte med en grupp personer som vill ha mutantmaffians hjälp i ett ärende, men då Galeta anser sig ha en oplockad gås med rollpersonerna sen de stal vad han anser sig vara sin ägodel ber han en av sina underhuggare informera rollpersonerna att de ska mötas på en adress på gatan Carrer de Joaquin Costa i Raval. Porten till huset där mötet ska ske vaktas av fyra beväpnade resliga mutanter som eskorterar in rollpersonerna i trappuppgången och sedan in i foajén till en lägenhet. Där befinner sig ytterligare tre beväpnade mutanter och rollpersonerna beordras att lämna sina vapen i detta rum. Gör de inte detta skickas de bryskt ut ur byggnaden. Rollpersonerna scannas också av en utav mutanterna med en handhållen apparat som identifierar om denne har någon farlig cybernetik inplanterad. Om någon av rollpersonerna har det kan sådan cybernetik stängas av tillfälligt med hjälp av apparaten. Samarbetar rollpersonerna i denna procedur blir de vidare eskorterade in i ett rum där Galeta befinner sig.

Rummet är sparsamt möblerat och har dov belysning. I andra änden av rummet, bakom ett skrivbord, sitter Galeta. När rollpersonerna får syn på Galetas uppenbarelse går det

förmodligen upp för dem varför belysningen är så pass dov. Mutantmaffians ledare är nämligen en av de mest vanskapta mutanterna rollpersonerna träffat. Hans kropp består i princip av deformerade muskler som svällt upp till närmast abnorm storlek. Hans hy är grönaktig och full av variga sår. Händerna har bara tre långa fingrar med långa naglar som mer liknar klor. En enorm svulst på huvudet döljer vänstra ögat, medan det högra ögat är gult, saknar iris och stirrar intensivt på rollpersonerna. Munnen har tre rader av decimeterlånga röda tänder och avsaknaden av läppar gör att långa strängar saliv rinner nedför den vårtiga hakan. De långa tänderna och avsaknaden av läppar har gjort att Galeta saknar talförmåga. När han ska prata slår han på en talsyntes vilken är fastmonterad på hans förvridna hals. Talsyntesen är gammal vilken får rösten som kommer ut ur den att spraka och verka mekanisk och hotfull.

Galeta är väl medveten om att det är rollpersonerna som fritagit den kvinna som han anser sig rätterligen ha infångat. Han skulle med lätthet kunna låta avrätta rollpersonerna på fläcken, men har istället bestämt sig för att utnyttja dem för egen vinnings skull. Han lyssnar därför på rollpersonerna och varför de behöver hans hjälp och säger sedan med spelad



vänlighet att han gärna står dem till tjänst. I vanliga fall skulle han kunna gå med på att föra rollpersonerna till RecStrem för en resonabel summa, men då de tidigare gjort honom till åtlöje genom att föra bort hans kvinna kräver han mer i utbyte. Han berättar vidare att mutantmaffian i några år har haft en vapenvila med stadens andra två brottssyndikat: Camorran och robotmaffian. För ca. en vecka sedan valde dock robotmaffian att bryta vapenvilan genom att beslagta en stor mängd vapen vilka fanns belägrade i ett lager i Ravals ytterkant. Mutantmaffian vill därför utföra en hämndaktion. Galeta har genom sina hemliga informatörer fått reda på att robotmaffian egentligen inte alls är tänkande robotar. De robotar som agerar offentligt är i själva verket kontrollerade av en grupp människor som genom VR-hjälmstyr styr deras ord och handlingar på avstånd. Informatören har även berättat vem en av dessa personer är. Han heter Justo Esteban och finns belägen i Paradís i Barcelona 2. Galeta vill att rollpersonerna mördar honom och tar med hand huvud som ett bevis på det slutförda uppdraget. Han låter sedan en av sina hejdukar lägga upp en stor portfölj på skrivbordet. Portföljens innandöme fungerar som en kylväska ämnad att hålla huvudet nedfruset i ungefär ett dygn. Väskan klarar av att scannas av nyfikna metropoliser utan att innehållet avslöjas.

## Om rollpersonerna vägrar

Det finns en möjlighet att rollpersonerna vägrar agera yrkesmördare åt en hänsynslös maffiaorganisation. I sådana fall kommer Galeta inte att bli glad. Han kan dock gå med på att göra en överenskommelse med rollpersonerna i alla fall, utifall de kidnappar Isabel och återlämnar henne till honom. Om rollpersonerna på grund av hög moral vägrar att döda än människa åt Galeta är chanserna förmodligen ännu mindre att de går med på att kidnappa en oskyldig kvinna i avsikt att hålla

hennes fången som slav. Om rollpersonerna inte går med på något av erbjudandena är förhandlingarna över och rollpersonerna eskorteras bryskt ur Galetas närvaro.

Skulle ovan nämnda scenario ske har rollpersonerna förbrukat sin möjlighet att ta hjälp av mutantmaffian. I sådana fall finns en del andra alternativ för rollpersonerna. Om de skadat Fernando Diego och använder honom som kontakt föreslår han att de kan försöka ta kontakt med camorran. Då denna organisation kontrollerar hamnområdet är det inte omöjligt att de genom diskreta metoder kan tillhandahålla en eskort till fängelset. De kan även försöka sig på att muta metropoliser som tillhandahåller de reguljära fångtransporterna till ön. Kanske kan de mot en stor summa pengar klä ut rollpersonerna till fångar och låta dem åka med de andra livstidsdömda fångarna? Här får spelledaren använda sitt sunda förnuft vad gäller sannolikhet hur eventuella övertalningsförsök lyckas.

## Vad Galeta inte berättat

Det finns en detalj i uppdraget som Galeta inte berättat för rollpersonerna. Det ligger till som så att personen som rollpersonerna ska mördar, Justo Esteban, bara är 18 år. Robotmaffian består nämligen av ett gäng tonåringar vilka alla kände att de hade en begåvning för programmering och teknik som vida överskred vanliga tonåringars. De träffades på en virtuell träffpunkt i cyberspace och känner inte till någonting om varandras egentliga identiteter. De ansåg att skolan inte tog tillräckligt vara på deras höga intellekt och började som en kul grej att renovera ett antal kasserade robotar för att sedan bygga VR-hjälmstyr för att styra dem digitalt. När de upptäckte att de lyckats med detta fick en av dem idén att de kunde ägna sig åt diverse småkriminella sysslor såsom rån och

inbrott för att få sig en stabil extrainkomst. Allteftersom växte ambitionerna och tonåringarna insåg att de med den skräck de in jagade i sina offer kunde starta upp en framgångsrik kriminell organisation. Efter att ha ägnat sig åt rån, mord och häleri hade de byggt upp ett nätverk av sådan omfattning att de var att betrakta som en av stadens absolut farligaste organisationer.

Som framgår av de handlingar som ovan beskrivs är Justo Esteban inte på något sätt ett oskyldigt barn. Han är direkt ansvarig för ett stort antal brott, däribland mord. Dock är han så pass distanserad till det hela, delvis genom att han inte var fysiskt närvarande när detta skedde utan gjort alla sina brott via en VR-hjälm och delvis genom att han har en grovt elitistisk syn på världen och inte anser det lika farligt att terrorisera och mörda människor av de lägre samhällsklasserna. Galeta vet mycket väl om Justo Estebans ålder, men berättar det inte för rollpersonerna. Delvis för att risken för att rollpersonerna skulle tacka nej till uppdraget om detta uppdagades och delvis för att han ser ett sadistiskt nöje i att låta rollpersonerna själva inse detta när de står öga mot öga med sitt offer i syfte att mörda honom.

## Hemma hos Justo Esteban

Justo Estebans flådiga lägenhet ligger belägen i Paradís i Barcelona 2. Om rollpersonerna ringer på porttelefonen svarar förvånande nog hemmets värdinna istället för en tjänare. Det är en kvinna i övre medelåldern med rakat huvud, bohemska dyra kläder och en lugn, varm aura. Hon frågar vilka rollpersonerna är och vad deras ärende är. Rollpersonerna kan med lite inställsamma ord och en bra påhittad anledning (Lyckat slag på Övertyga) släppas in i lägenheten.

Den välkomnande värdinnan är Justo Estebans mamma. Hon är en mycket välkänd konstnär som arbetar med hologramskulpturer. Hon arbetar i sin ateljé vilken finns belägen i lägenheten, och detta är orsaken till att hon själv släpper in rollpersonerna. Lägenheten i sig är hypermodern, men mer personligt inredd än de vanligtvis sterila och opersonliga boenden som folk ur överklassen verkar föredra. Kvinnan presenterar sig som Gisela Esteban. Om rollpersonerna frågar efter Justo talar hon sig varm över hennes duktiga begåvade pojke och berättar att han finns på sitt rum.

Justos rum skiljer sig nämnvärt från den övriga lägenheten i den mån att det är riktigt stökigt och fullt med tomma läskburkar, uppätta pizzakartonger och lästa hologramserier. Justo själv, en småfet finnickig pojke sitter i strumlästen vid sin dator. När rollpersonerna kommer in i rummet blir han genast misstänksam och undrar vad de vill.

Om rollpersonerna konfronterar Justo med att vara medlem i robotmaffian och antyder att de är där för att döda honom kommer han genast att bryta ihop. Han faller ner på knä framför rollpersonerna och bönfaller dem att inte döda honom. Han bedyrar att han ångrar vad han gjort och påpekar att han bara skadat och dödat folk från underklassen, inga "riktiga" människor. Han erbjuder även rollpersonerna 7 000 ED om de låter honom leva.

Ifall Gisela märker att rollpersonerna på något sätt försöker skada hennes son kommer hon omedelbart att larma metropolisen. Om rollpersonerna försöker förklara att hennes son är ledare för en maffiaorganisation kommer hon inte att tro dem och säga att hennes lilla ängel aldrig ens skulle drömma om att göra något sådant.

Utifall rollpersonerna försöker pressa Justo på

att avslöja de andra medlemmarna i robotmaffian berättar han att han inte känner till deras riktiga identiteter. Han har bara träffat dem via cyberspace under alias.

Om rollpersonerna bestämmer sig för att döda Justo och kapa hans huvud i syfte att ta med det till robotmaffian måste de även antingen döda eller oskadliggöra Gisela, annars kommer hon larma metropolisen och rollpersonerna kommer att ha det mycket svårt att ta sig levande från Barcelona 2.

## Att lura Galeta

Om rollpersonerna inte har samvete att döda Justo Esteban men ändå få tillgång till mutantmaffians väg in till RecStrem är det möjligt att lura Galeta att de utfört uppdraget. Det är dock inte så lätt i och med att han begärt Justos huvud som bevis på ett väl utfört uppdrag.

Det bästa alternativet för att lura Galeta är att få tag i ett annat huvud, frysa ner detta, ta det till en mindre hederlig plastikkirurg (exempel på sådana finns i kampanjboken om Barcelona) och mot en muta på 1 000 ED (utöver den vanliga kostnaden) låta plastkirurgen omforma huvudet till att likna Justo. Ett sådant företag är inte helt lätt. För det första måste rollpersonerna få tag i ett lämpligt huvud. Rollpersonerna kan naturligtvis döda en person som de anser sig gjort sig förtjänt av att mista livet, kapa denna persons huvud och ta med det till plastikkirurgen. Om någon av rollpersonerna skulle jobba inom sjukvården kanske denne har tillgång till sjukhusens bårhus och där kan hitta ett lämpligt huvud.

Galeta kommer dock tillslut att syna rollpersonernas bluff då brottssyndikatets ledare tillslut kommer att upptäcka att Justo

inte alls är död. Han kommer då att bli alldeles rasande och göra allt som står i sin makt för att rollpersonerna ska bli infångade och dödade. Detta kommer dock inte ske förrän rollpersonerna använt sig av mutantmaffians passage till RecStrem.

## Galetas del av avtalet

Om rollpersonerna för Justos huvud (eller ett falskt huvud) till Galeta formas hans deformerade mun till ett illvilligt grin. Han gnuggar sina händer och gratulerar rollpersonerna till ett väl utfört uppdrag. Han säger åt rollpersonerna att bege sig till lastkaj 2574-X2 i hamnområdet i Barceloneta. De kommer där att bli eskorterade till en farkost som kan föra dem till RecStrem obemärkta.

Om rollpersonerna konfronterar Galeta med att han inte berättade att personen de skulle mörda bara var en tonåring brister han ut i ett elakt skratt som hans hantlangare är snabba att instämma i. Sedan säger han med vass ironi: "Oj då, glömde jag berätta det? Så tanklöst av mig".

## Lastkaj 2574-X2

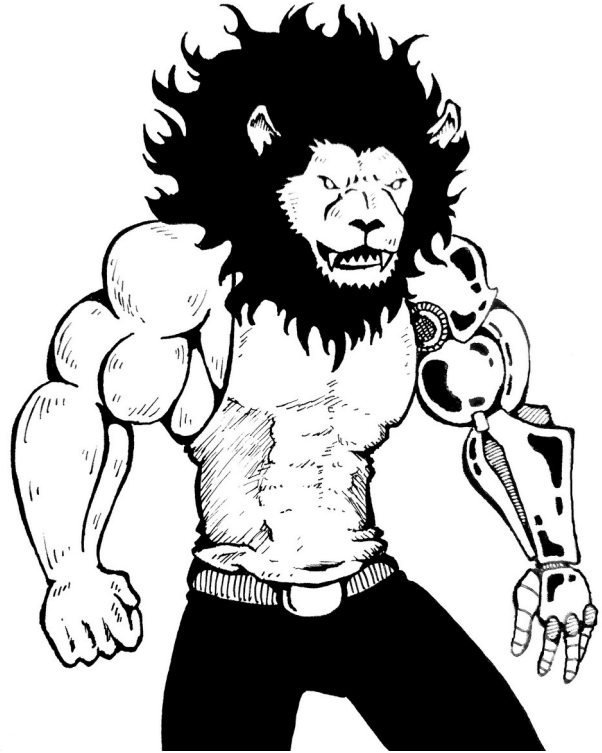
Stora delar av det grå, ogästvänliga hamnområdet befinner sig i kaos. Många av hamnarbetarna har i större utsträckning än Barcelonas övriga befolkning drabbats av vansinne, detta på grund av att området ligger så pass nära RecStrem. Kravallustrustade metropoliser har kallats in för att bringa ordning i området och platsen har förvandlats till en regelrätt krigszon. Medan rollpersonerna letar efter Lastkaj 2574-X2 kan spelledaren antingen krydda sökandet genom att välja några av händelserna nedan eller slumpa fram dem med 1T4:

ropar åt dem att komma till undsättning.

1. En grupp på 1T6+4 vansinniga hamnarbetare rör sig i rollpersonernas riktning. Rollpersonerna måste antingen gömma bakom några containrar (Lyckat slag på Gömma sig) eller ta till vapen.
2. En grupp på 1T4+2 metropoliser förväxlar rollpersonerna med galningar. De flyger på rollpersonerna med dragna batonger. Rollpersonerna måste antingen lyckas övertyga metropoliserna om att de inte är galna (Lyckat slag på Övertyga) eller hamna i strid.
3. Rollpersonerna passerar en plats där en blodig strid verkar ha förekommit. Sönderslitna lik från metropoliser ligger samman med liken från ihjälskjutna hamnarbetare. Litervis med blod och hjärnsubstans har sprutat längs närliggande containrar.
4. Rollpersonerna anländer till en plats där två stora containrar bildar ett hörn. De blir här beskjutna på avstånd av en grupp av 1T8+1 metropoliser som förväxlar dem med galningar. 50% chans per rollperson att skottsälvan träffar. Efter den första skottsälvan kan rollpersonerna antingen skjuta tillbaka, ropa till poliserna att de inte är galningar (Lyckat slag på Övetyga) eller fly från platsen (Lyckat slag på Undvika)

Tillslut kommer rollpersonerna fram till rätt lastkaj. De ser där fem stycken hamnarbetare kämpa med tillhyggen mot sju stycken hamnarbetare som blivit galna och med fradgande käftar kastar sig emot de försvarande. En av hamnarbetarna som försöker försvara sig, en reslig muterad tiger med en cybernetisk arm får syn på rollpersonerna och

Förhoppningsvis hjälper rollpersonerna hamnarbetarna och de anfallande galningarna besegras. Den muterade tigern tackar rollpersonerna och presenterar sig som Gat, överman för detta område. Han säger att han



jobbar för Galeta och att denne informerat honom om att rollpersonerna kommer att komma till hamnområdet och ska föras till RecStrem. Han leder rollpersonerna till en stor container som ser ut som alla andra. Han trycker på ett ställe på containern som ser ut som en smutsfläck. Det tycks dock egentligen vara en dold knapp, för efter Gat har tryckt på knappen glider en av containerns väggar upp. Containerns innandöme är tomt, men dekorerat med pansarväggar. På väggen sitter en knappsats. Gat stiger in i containern. När rollpersonerna följt efter trycker Gat in en kombination på knappsatsen. Dörren till containern stängs då. Golvet börjar röra sig neråt som en hiss. Hissen går nedåt i ca fem minuter tills den stannar i en underjordisk hamnsluss. Slussen är inte så stor, ca. 30 kvadratmeter. I slussens andra ände finns en

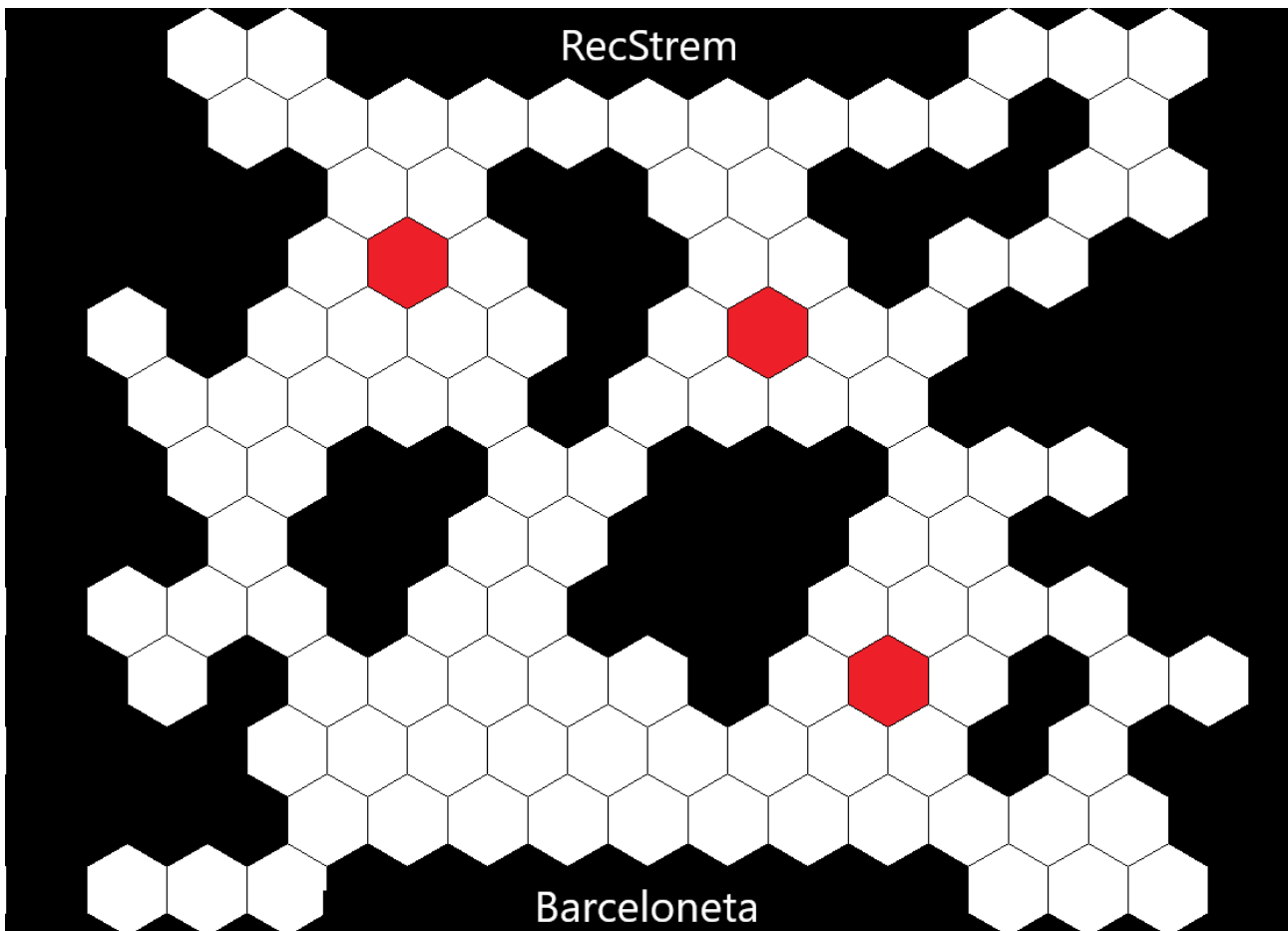
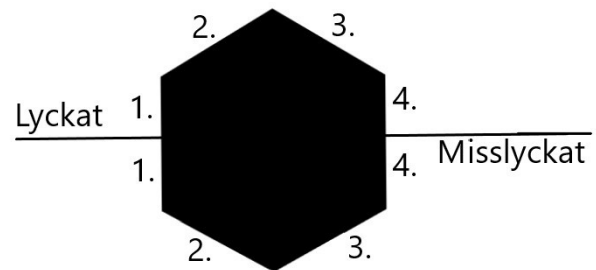
underjordisk tunnel helt begravn i vatten och en liten undervattensbåt som verkar väldigt modern. Gat förklarar att båten är av modell HyperAqua och drivs på atommotor. Båten är så pass liten att samtliga rollpersoner precis får plats i den. Gat förklarar att båten kan köras under vatten genom en tunnel som leder till en kaj i RecStrem.

## Regler för HyperAqua

För att köra mellan Barcelonetas hamn och RecStrem måste rollpersonerna klara av att manövrera den lilla miniubåt som kallas HyperAqua. Då denna båt är mycket ovanlig krävs det lite mer än ett lyckat färdighetsslag för att styra farkosten förbi revet och mellan minorna. Här nedan följer ett regelverk på hur denna färd går till väga.

Rollpersonerna börjar på den plats som på kartan med hexagonerna utmärks med texten "Barceloneta". De ska ta sig till den punkt som på kartan utmärks med texten "RecStrem". De får börja på vilken "tagg" de vill vid startpunkten och landa på valfri "tagg" på målet.

Målet är att styra båten förbi revet och de två minorna till "RecStrem". Om båten krockar i ett rev tar båten 1 skadepoäng (SP). Om båten slår mot en mina tar den 1T4 SP. Båten har från början 10 SP och när båtens SP når 0 förstörs den.



Till att börja med måste rollpersonen som står båten lyckas med ett slag på färdigheten Flygfordon (för att ingen färdighet om båtar förekommer). Om rollpersonen lyckas ska denne slå 1T4 för att utröna om båten går åt vänster sida, framåt snett åt vänster, framåt snett åt höger eller åt höger sida. Rollpersonen slår sedan 1T4 för att se hur många steg framåt båten gör. Efter det första stegets riktning, vilket ju framgår av föregående tärningslag får rollpersonen själv välja åt vilket håll båten ska gå. Slår rollpersonen ett perfekt slag får spelaren redan från början välja åt vilken riktning båten åker istället för att detta sker slumpmässigt.

Om slaget på färdigheten Flygfordon misslyckas finns en chans att båten går bakåt istället för framåt. Rollpersonen slår då 1T4 för att utröna om båten kör åt vänster sida, bakåt snett åt vänster, bakåt snett åt höger eller åt höger. Båten kör 1T4 steg bakåt. Rollpersonen kan här inte styra båten i någon riktning utan båten kör rakt bakåt i samma riktning som utgångspunkten så många steg som tärningen visar. Om rollpersonen slår fummel krockar båten dessutom i botten och tar 1T6 SP.

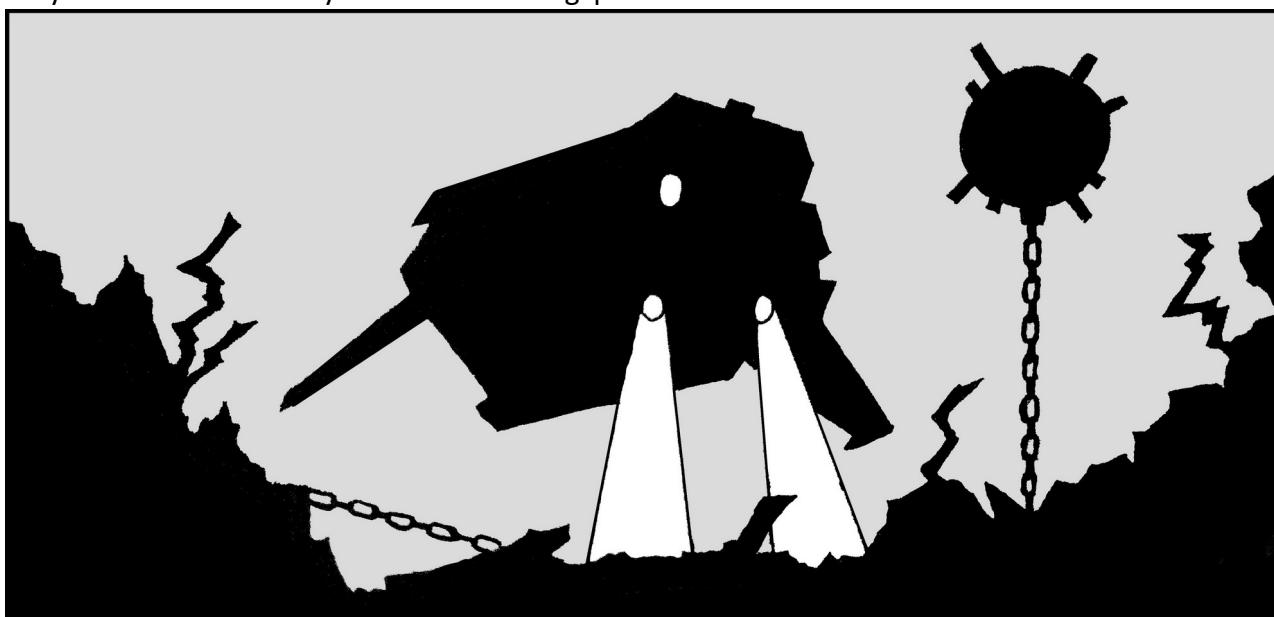
Om båten når 0 SP och går sönder måste rollpersonerna ta sig ur båten och simma upp till ytan. De måste då lyckas med ett stag på

Rörliga Manövrar och ett slag på Simma. Hur de sedan bär sig åt för att ta sig till RecStrem är upp till spelarna och spelledaren.

## Kajen i RecStrem

Stadens högteknologiska fängelse har fångarna nästan helt drabbats av det vansinne som L'acer També sprider över invånarna. Läget är kaotiskt och desperata fångar och fångvaktare ömsom kämpar ömsom flyr mot de som nu befinner sig i besinningslöst blodtörstigt raseri. Detta illustreras så fort rollpersonerna sätter foten på den fängelsets hemliga kaj. Den person som brukar ta emot mutantmaffians varor (en fånge som getts en privilegierad position i fängelset genom sitt samarbete med mutantmaffian) har dödat sin kamrat och sitter nu på huk och dunkar frenetiskt likets huvud mot betonggolvet. När rollpersonerna stiger ur båten tittar han upp på dem med ett bestialiskt grin och går genast till anfall. Striden borde inte bli särskilt svår. Denna händelse fungerar mer som en kuslig förebråelse hur det står till på RecStrem. Rollpersonerna kan även höra orosljud på distans som tyder på att det är mer eller mindre kaos på fängelset. Skottsälvor avlossas ibland och desperata skrik hörs.

Rollpersonerna har här tre olika vägar att välja



mellan vad gäller att ta sig ut ur hangaren och utforska fängelset i hopp om att hitta L'acer Tambés Iya. En brandtrappa leder upp till Rostmarknaden, två gigantiska ståldörrar tar rollpersonerna till en korridor som slutligen leder till Bostadskomplexet och en öppnad ventil öppnar för en gång som leder till Isoleringcellerna.

## RecStrem – Översikt

Följande kapitel ger en översikt kring det fängelse rollpersonerna nu olovligen besöker. Rollpersonerna kommer under detta besök förmodligen inte att komma i kontakt med hela fängelsekomplexet, men för att spelledaren på bästa sätt ska kunna levandegöra rollpersonernas vistelse här är beskrivningen ändå relativt utförlig.

### Allmänt

RecStrem byggdes år 2078 i syfte att göra ett krafttag med den alltmer ökade brottsligheten i Barcelona. Även om andra fängelser förekommer är detta det största, och mest fruktade. Hit förs dels de allra mest fruktade brottslingarna, men även politiska meningsmotståndare, och har man en gång förts till RecStrem är det på livstid.

Fångarna i RecStrem är relativt fria att verka och röra sig som de vill. Detta betyder dock på intet sätt att vistelsen där är behaglig. Usla levnadsförhållanden och få resurser gör tillvaron hård och farlig. Olika gängbildningar konkurrerar om de få resurser som finns och konkurrensen är ofta hård och blodig. Saknaden av moderna läkemedel gör sjukdomar till ett allvarligt hot.

Matransoner till fångarna förekommer en gång i månaden, då fångvaktarna dumpar boxar av

vedervärdigt matsurrogat på väl valda platser. Då ransonerna är för få för att mätta alla munnar blir det ibland nästan upplopp de dagar ransonerna delas ut. Gängen brukar dock lägga beslag på så gott som allt, med hjälp av lejda hejdukar och mutade fångvaktare.

Trots att fångarna har stor möjlighet att röra sig fritt i fängelset är RecStrem inte på något sätt obevakat. Fångvaktarna patrullerar fängelset i hypermoderna cyborgdräkter. Deras uppgift är i första hand att kontrollera att ingen omstörtande verksamhet sker, exempelvis upplopp. De har helt fria händer att ta till vilka metoder de vill mot fångarna och dödligt våld är inte alls ovanligt. De flesta fångvaktare är dock mutade av gängen och ser mellan fingrarna rörande kriminell verksamhet såsom smuggling, mord etc.

Det finns ett antal områden i RecStrem som fångarna är förbjudna att vistas i. Dessa områden är högbevakade och straffet för olaga intrång är här döden. Dessa förbjudna områden är markerade i grå färg på kartan över fängelset.

### Karta

Här följer en översiktlig karta över RecStrem. Beskrivningarna i kartan handlar mestadels om hur fängelsets olika delar har klarat sig (eller inte klarat sig) nu när folk har blivit galna.

- 1. Hamnen.** Den hamn där fångar och livsmedel fraktas på och av är full med båtar och högbevakat. Stora eldstrider pågår här mellan poliser som blivit galna och poliser som försöker eliminera galningarna. Området är i princip en krigszon och mycket farligt att vistas i.
- 2. Vaktorn.** Dessa vaktorn är vanligtvis

bemannade med sex fångvaktare var. Vaktornen har även ett stort automatgevär monterat på sig, vilket även är utrustat med nattkikare. Automatgeväret är främst till att avfyras mot eventuella flyktingar eller fritagare och ger 2T20+3 i skada. Nu under denna katastroftid är tre av de fyra vaktornen övergivna, men i vaktornet längst åt höger finns en vakt som i panik riktat om geväret mot fängelset och hysteriskt skjuter mot allt och alla som rör sig. När rollpersonerna befinner sig på plats 7, 9 och 10 är det var tionde minut 30% risk att vakten skjuter mot dem. Vakten har 25% chans att träffa varje enskild rollperson.

**3. Rostmarknaden.** Denna plats fungerar som en stor rastgård för fångarna. Allteftersom fängelset överbefolkats med fångar har området omvandlats till något som närmast kan liknas vid en basar där diverse saker (mestadels smuggelgoods) säljs. Platsen kallas därför för Rostmarknaden. Här finns också en del gyminrättningar. När rollpersonerna kommer hit råder fullt kaos. Galna fångar jagar andra fångar och sliter dem i stycken. Fångvaktarna har flytt platsen och lämnat fångarna åt sitt öde. Då platsen är ganska stor kan man med lite tur smyga sig förbi det värsta kaoset.

**4. Bostadskomplex.** Benämningen "bostadskomplex" är egentligen allt annat än korrekt då fångarnas "hem" är 3x3 meter stora burar som är staplade på varandra i våning efter våning. Denna del av fängelset består därmed av en myriad av burar, stegar och broar. I denna del av fängelset pågår i princip fullt krig, fångar som blivit galna attackerar fångar och fångvaktare, fångar flyr i panik och kämpar med de tillhyggen de har och fångvaktare

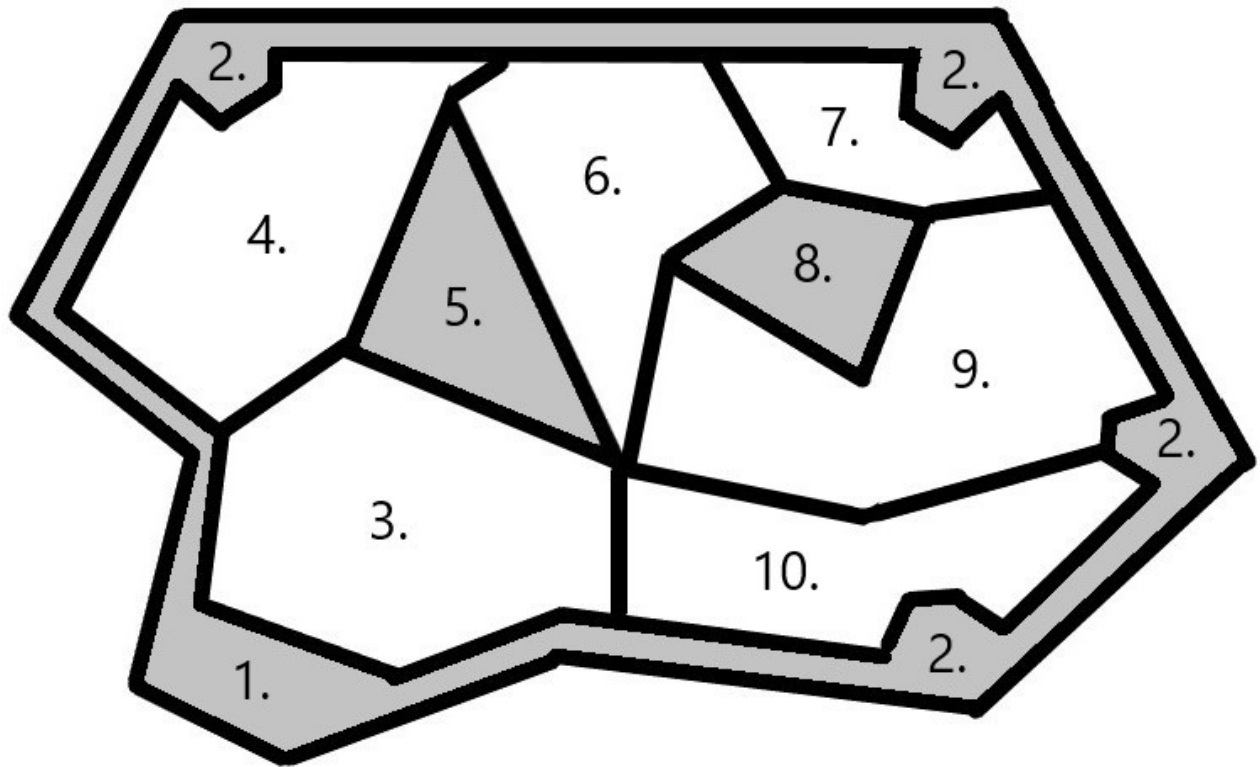
öppnar eld mot alla de anser farliga. Att undvika strid i denna del av fängelset är mycket svårt.

**5. Administrativ avdelning.** Denna byggnad är främst avsedd för de administrativa som utförs av fängelseledningen, men fungerar även som uppehållskvarter för de fångvaktare som tillfälligtvis inte är i tjänst. Lätt tumult förekommer i området nu när vansinnet sprider sig över fängelset, men det är ändå mindre kaos här än på fånga andra platser i fängelset.

**6. Arbetsbaracker.** I denna del av fängelset arbetar fångarna under vederstyggliga förhållanden med att tillverka enkla saker som sedan säljs till de företag som lagt in beställningar. De flesta fångarna som inte är galna har flytt denna del av fängelset, så det finns många tomma utrymmen att gömma sig för galningarna om man vill undvika strid.

**7. Avrättningsrum.** Denna del av fängelset är mest fruktat av dess fångar. Området består av en stor byggnad vilken mestadels är fullt av långa korridorer och rum dit fångar förs in och avrättas med ett skott i huvudet. Rummen är kala och golv och väggar är kaklade så att det efter avrättningen ska vara lätt att torka bort blod och hjärnsubstans. Enligt fängelsets regler gäller avrättningar för fångar som försökt fly, som smugglat in varor eller som mördat andra fångar. I verkligheten avrättas dock de fångar som fångvaktarna helt sonika känner för att avrätta och de som gängens ledare mutat vakterna att avrätta. I det tillstånd som fängelset nu befinner sig i är de långa mörka korridorerna och rummen fylla med blodspalter lika kusliga som livsfarliga.





#### 8. Förråd för vapen och annan utrustning.

Detta fängelseområde är stängt och strikt bevakat. Här förvaras nämligen mängder med vapen och annan högteknologisk utrustning som fångvakterna kan tänkas behöva. Personalen här inne har barrikerat sig och rensat ut de fångvaktare som blivit galna.

**9. Isoleringar.** De isoleringsceller som förekommer i RecStrem är små kuber på 1x1 meter utan fönster eller några former av bekvämligheter. Enligt fängelsets regler ska en fånge vara isolerad i högst en månad, men dessa regler följs inte alls. Fångar kan vara isolerade i princip hur länge som helst och av vilka orsaker som helst, vilket lett till att många som kastats i cellerna antingen blivit galna eller dött. Om rollpersonerna anländer hit är det fullt kaos. Galningar jagar fångar och fångvaktare längs korridorerna och desperata fångar som sitter fängslade i

isoleringscellerna klöser sig blodiga på dörrarna och vädjar om att släppas ut.

#### 10. Priviligierade fångars bostadskomplex.

Officiellt är denna del av fängelset också isoleringsceller, men i verkligheten har fängelsets mest förmögna och inflytelserika kriminella låtit bygga om platsen till ett bostadskomplex där cellerna har hög standard och mer liknar lägenheter än fängelseceller. De privilegierade fångarna har nu barrikerat sig i sina "celler" och deras hantlangare försöker förtvivlat försvara sig mot galningar som försöker bryta sig in.

## Att hitta L'acer Tambés tillhåll

L'acer També har sitt tillhåll i en källarbunker som finns belägen under arbetsbarackerna. För att komma in till tillhålllet behöver man hitta en hemlig löngång som finns på ett av barackernas avträden. För att hitta löngången

krävs ett lyckat slag på färdigheten lakttagelseförmåga. Dörren är elektroniskt låst och en kortnyckel krävs för att komma igenom dörren. Man kan dyrka upp låset med ett lyckat slag på färdigheten Elektronik. På andra sidan dörren finns en spiraltrappa som leder nedåt till organisationens tillhåll.

Många av RecStrems fångar känner till detta tillhåll. De vet inte mer än att en kriminell politisk organisation håller till där, och har således ingen aning om att det är denna organisation som ligger bakom att så många på ön blivit vansinniga. L'acer També har rekryterat en del fångar till att hjälpa dem med diverse saker mot betalning. Några få fångvaktare känner vagt till att en organisation möjligtvis håller sig gömd någonstans i fängelset. Om rollpersonerna vill fråga en fånge om vart L'acer Tambés gömställe kan finnas slår spelledaren 1T10 på tabellen nedan:

1-4. Fångnen känner inte till någonting om detta.

5-7. Fångnen känner till att en hemlig politisk organisation håller sig gömd i fängelsets norra delar. Men än så vet hen inte.

8-9. Fångnen känner till att en hemlig politisk organisation håller till någonstans under arbetsbarackerna. Han vet dock inte hur man tar sig dit.

10. Fångnen vet att en politisk organisation håller till någonstans under arbetsbarrackerna. Han vet i vilken barack som löndörren till deras tillhåll finns, men inte exakt vart i barracken.

Om rollpersonerna frågar någon av fångvaktarna om vart L'acer També håller till slår spelledaren 1T10 på nedanstående tabell:

1-6. Fångvaktaren känner inte till någonting

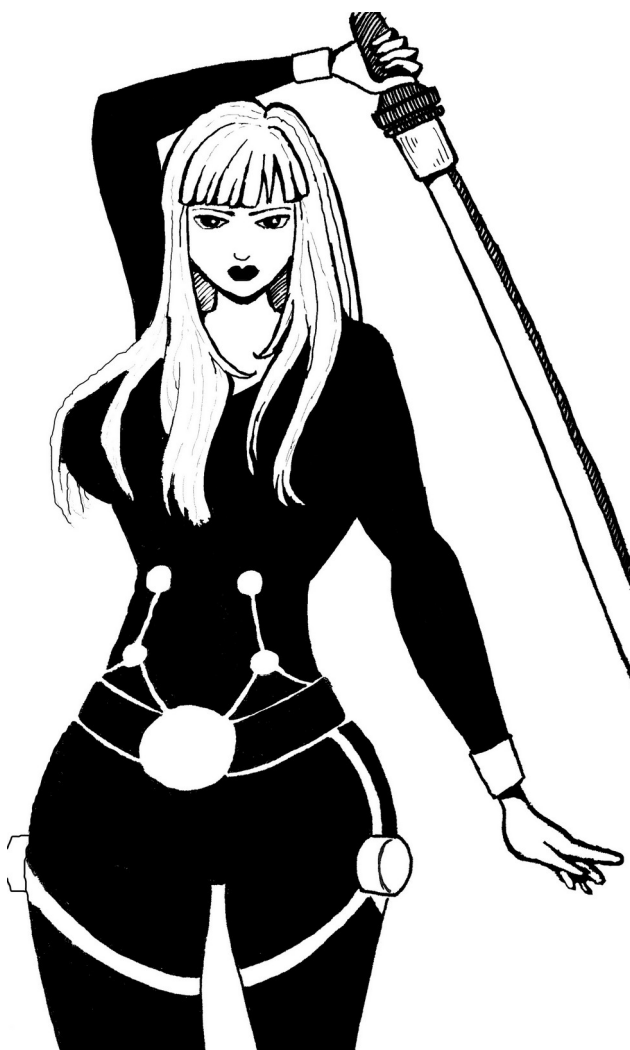
om någon hemlig organisation.

7-9. Fångvaktaren har hört rykten om en hemlig organisation för vilken vissa av fångarna jobbar, men vet ingenting mer specifikt.

10. Fångvaktaren har hört rykten om att en politisk organisation har sitt hemliga tillhåll i en av arbetarbarackerna. Han vet dock inte vilken

## Karta över L'acer Tambés tillhåll

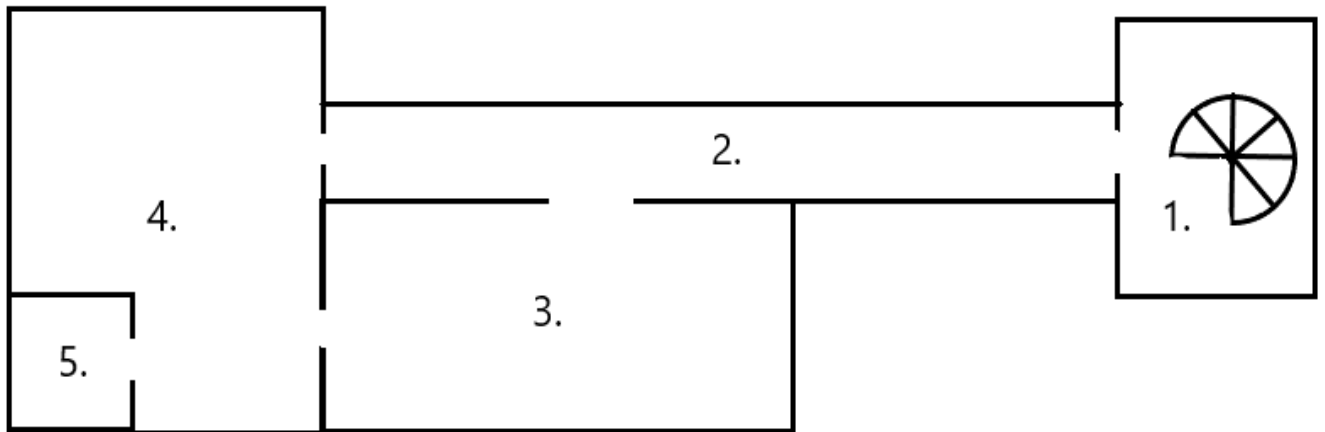
- Överblick:** Ett litet rum vilket bara innehåller en spiraltrappa och en bastant ståldörr.  
**SL:** Ståldörren är låst med ett elektroniskt lås. För att öppna ståldörren krävs ett svårt slag på färdigheten Elektronik. Om inte detta lyckas är rollpersonernas enda möjlighet att få upp dörren att använda sig av sprängmedel (finns i Förråd för vapen och annan utrustning – det vill säga nummer 8 på kartan över RecStrem)
- Överblick:** En lång och kal korridor som lysas upp av blinkande lysrör.  
**SL:** Korridoren vaktas av Ovidia Lago. Hon är mycket uppmärksam och så fort hon ser rollpersonerna går hon direkt till attack med sin laservärja. Korridoren är smal och bara två personer åt gången kan gå i närstrid med henne. Om övriga rollpersoner står bakom de som är i närstrid med henne försöker sjkuta på henne har de -75% chans att lyckas. Det är då 35% chans att de träffar någon av sina kamrater som står framför dem. Ovidia Lago slåss till döden. Dörren i korridorens i andra ände är av bastant stål och låst med ett elektroniskt lås. Det krävs ett svårt slag på färdigheten Elektronik för att dyrka upp låset.



**3. Överblick:** Detta rum är ett uppehållsrum för L'acer També. Det är här de sover, äter och fördriver tiden. Rummet har fem madrasser och är fullt av konservburkar, såväl öppnade som oöppnade. Böcker och tidningar finns också här. På rummets vägg finns en upphängd flagga föreställande en grå knytnäve mot en svart bakgrund. **SL:** I detta rum befinner sig Diaz Terencio och Bronco Sanz. De har hört striden i korridoren och beväpnat sig med laserpistoler. Trots att de inte är så duktiga i strid kommer de att kämpa till döden för att hindra rollpersonerna från att ta sig in i rum 4 och kämpar mot rollpersonerna med sina vapen och med PSI-attacker. Bronco Sanz känner tveksamheter till att låta Barcelona gå under i vansinne och kan med ett lyckat

slag på färdigheten Övertyga övertalas till att lägga ned sitt vapen. Han kommer dock inte att hjälpa rollpersonerna utan försöker istället fly.

**4. Överblick:** I detta rum finns ett bord med fyra stolar, en dator och en madrass. På väggarna finns knytnävar och slagord ditsprayade. **SL:** På madrassen ligger Juana. Hon verkar befinna sig i stora plågor och ömsom skriker, ömsom gnyr. Hon verkar inte vara medveten om omgivningen kring henne. I rummet finns även Yasi. Han kommer inte att försöka besegra rollpersonerna med våld, utan ber dem istället att lämna platsen och gå härifrån. Han säger att Barcelona är en smältdegel av fascism och förtryck och att staden måste förgöras. Om rollpersonerna låter Yasi fortsätta med sin plan lovar han dem 100 000 ED. Under tiden som kaoset har spridit sig över Barcelona har Bronco Sanz länsat en av stadens banker. Yasi kan via datorn ordna en överföring som går igenom om fem timmar, tillräckligt lång tid för att rollpersonerna ska ta sig från staden så att de inte behöver drabbas av vansinnet. Om rollpersonerna inte tror på att Yasi kommer att lämna över pengarna kommer han att förklara att han avser att dö här i bunkern efter att staden gått under i vansinne, så vad skulle han ha för nytta av pengar? Dörren som går till rum 5 är av bastant stål och låst med ett elektroniskt kodlås. Låset kan dyrkas upp med ett slag på färdigheten Elektronik. Man kan även lyckas få reda på koden genom att hacka datorn i rummet. För att göra detta kräva ett lyckat slag på färdigheten Datorkunskap.



**5. Överblick:** Detta är en hiss. Hissen har knappar för två våningar.  
**SL:** Denna hiss leder ner till en hemlig hangar där L'acer També har en undervattensbåt som tar dem till fastlandet. Båten är mer lättmaövrerad än HyperAqua och rollpersonerna behöver därför bara lyckas med ett slag på färdigheten Flygfordon för att ta sig tillbaka.

rollpersonerna kommer att överföras precis som Yasi lovade. Juana kommer, när i princip stadens alla invånare blivit galna, att dö av mental överbelastning och Yasi kommer att ta livet av sig. Barcelona kommer i princip att gå under i våld, kaos blod och död.

## **Rollpersonerna antar inte Yasis erbjudande samt har inte berättat om Juana**

Om rollpersonerna inte antar Yasis erbjudande måste de antingen döda eller oskadliggöra honom. De han sedan befria Juana genom att ta bort hjälmen från hennes huvud. Efter att ha återhämtat sig kommer hon att tacka rollpersonerna av hela sitt hjärta. De som drabbats av vansinne kommer snabbt att återhämta sig och bli sig själva igen. Rapporterar rollpersonerna till Carla Espinoza kommer hon att tacka rollpersonerna och föra över den utlovade betalningen till dem.

## **Alternativa slut**

Detta äventyr kan sluta på lite olika sätt beroende vad rollpersonerna bestämmer sig för att göra och vilka beslut de tidigare fattat i äventyret. Här nedan presenteras de tre slut som förefaller mest troliga, men spelledaren kan såklart ordna andra slut som stämmer med just dennes spelares agerande.

### **Rollpersonerna antar Yasis erbjudande**

Om rollpersonerna går med på Yasis erbjudande om att lämna staden åt sitt öde kommer Yasi att ge dem koden till hissen som tar de till den hemliga hangaren med undervattensbåten. Rollpersonerna kan därefter ta sig bort från staden och undgå risk för att bli vansinniga. Pengarna Yasi lovade

### **Rollpersonerna antar inte Yasis erbjudande men har berättat om Juana**

Samma sak som ovan händer. Dock kommer Carla Espinoza inte att vilja betala ut belöning till rollpersonerna innan dessa har överlämnat Juana till Alpha77. Hon anser att Juana är en

stor orsak till att allt detta hänt och att uppdraget inte är slutfört om Juana inte återlämnas i tryggt förvar. Om rollpersonerna vägrar detta kommer de inte att få någon belöning. Carla Espinoza kommer dessutom att varsko Alpha77 om att rollpersonerna är i besittning av deras ägodel. Alpha77 kommer att

göra allt i sin makt för att få tillbaka Juana. Om rollpersonerna försöker föra Juana till Alpha77 kommer hon kämpa hårt för att undvika detta. I första hand försöker hon fly, men om situationen kräver drar hon sig inte för att attackera dem med sina PSI-krafter.



# SPELLEDARPERSONER

Här nedan presenteras de spelledarpersoner vars speldata skulle kunna vara viktiga för äventyret.

## Carla Esponoza

STY 9      INT 14      PER 12  
SMI 11      STO 10      FYS 8  
MST 13  
SB 0    KP 18  
**H. Ben:** 5      **V. Ben:** 5      **H. Arm:** 4  
**V. Arm:** 4      **Mage:** 5      **Bröst:** 7  
**Huvud:** 4

**Förflyttning:** 19

**Klass:** NOM

**Ålder:** 38

**Huvudhand:** Höger

**Väsentliga färdigheter:** Datorkunskap 50%,  
Fixare 80%, lakttagelseförmåga 75%, Språk 60%,  
Övertyga 80%

**Utrustning:** KomRadio, Fotoreceptor,  
Röntgenöga

## Elena García

STY 7      INT 15      PER 15  
SMI 11      STO 9      FYS 9  
MST 16  
SB 0    KP 18  
**H. Ben:** 5      **V. Ben:** 5      **H. Arm:** 4  
**V. Arm:** 4      **Mage:** 5      **Bröst:** 7

**Huvud:** 4

**Förflyttning:** 20

**Klass:** PSI

**Ålder:** 29

**Huvudhand:** Höger

**Väsentliga färdigheter:** Fixare 85%, Förfalskning  
40%, Övertyga 65%

**Utrustning:**

**Mutationer:** Dechiffrering (CL 48%),  
Koncentration (CL 64%), Känsloläsning

## Medlem i Serp Vermella

STY 14      INT 8      PER 10  
SMI 12      STO 13      FYS 12  
MST 10  
SB +1T4      KP 25  
**H. Ben:** 6      **V. Ben:** 6      **H. Arm:** 5  
**V. Arm:** 5      **Mage:** 6      **Bröst:** 8

**Huvud:** 5

**Förflyttning:** 24

**Klass:** NOM

**Ålder:** 18

**Huvudhand:** Höger

**Väsentliga färdigheter:** Fingerfärdighet 45%,  
Fixare 60%, lakttagelseförmåga 75%, Rörliga  
Manövrar 65%, Spåra 50%, Enhands

närstridsvapen 55%, Undvika 35%

**Utrustning:** Dolk (Skada 1T6), Blyrör (Skada 1T6+1), 3 doser Regen

## El General

STY 16 INT 12 PER 8

SMI 15 STO 13 FYS 17

MST 13

SB +1T4 KP 30

**H. Ben:** 7 **V. Ben:** 7 **H. Arm:** 6

**V. Arm:** 6 **Mage:** 7 **Bröst:** 9

**Huvud:** 6

**Förflyttning:** 32

**Klass:** MD

**Ålder:** 19

**Huvudhand:** Höger

**Väsentliga färdigheter:** Fingerfärdighet 35%, Fixare 50%, Gömma sig 65%, lakttagelseförmåga 75%, Rörliga Manövrar 70%, Spåra 45%, Övertyga 40%, Enhands närstridsvapen 65%, Undvika 45%

**Utrustning:** Laservärja (Skada 3T6+1), Härdad läderrustning (Abs. 3 Mage, bröstorg & armar), 500 ED, Fickdator

## Råttan

STY 11 INT 8 PER 5

SMI 12 STO 7 FYS 9

MST 8

SB 0 KP 16

**H. Ben:** 5 **V. Ben:** 5 **H. Arm:** 4

**V. Arm:** 4 **Mage:** 5 **Bröst:** 7

**Huvud:** 4

**Förflyttning:** 21

**Klass:** MD

**Ålder:** 42

**Huvudhand:** Höger

**Väsentliga färdigheter:** Fixare 40%, Gömma sig 75%, Enhands närstridsvapen 30%, Obeväpnad strid 35%, Undvika 65%

**Utrustning:** Dolk (Skada 1T6)

## Fernando Diego

STY 10 INT 13 PER 9

SMI 8 STO 10 FYS 8

MST 11

SB 0 KP 18

**H. Ben:** 5 **V. Ben:** 5 **H. Arm:** 4

**V. Arm:** 4 **Mage:** 5 **Bröst:** 7

**Huvud:** 4

**Förflyttning:** 16

**Klass:** NOM

**Ålder:** 46

**Huvudhand:** Höger

**Väsentliga färdigheter:** Fingerfärdighet 55%, Fixare 80%, lakttagelseförmåga 75%, Gömma sig 40%, Övertyga 55%, Obeväpnad strid 25%

**Utrustning:** Kniv (Skada 1T6), Ett paket cigaretter av märket KatalanSmoke, En holokamera, en whiskeyplunta

## Mr. X

STY 13 INT 15 PER 11

SMI 16 STO 14 FYS 18

MST 18

SB +1T4 KP 32

**H. Ben:** 8 **V. Ben:** 8 **H. Arm:** 7

**V. Arm:** 7 **Mage:** 8 **Bröst:** 10

**Huvud:** 7

**Förflyttning:** 34

**Klass:** PSI

**Ålder:** 49

**Huvudhand:** Höger

**Väsentliga färdigheter:** Fingerfärdighet 65%, Fixare 75%, Gömma sig 85%, lakttagelseförmåga 70%, Markfordon 60%, Rörliga manövrar 70%, Spåra 50%, Övertyga 45%, Enhands närstridsvapen 75%, Pistol 90%, Enhands närstridsvapen 85%, Undvika 75%

**Utrustning:** Ruger GP100 (Skada 4T6), Skottsäker väst (Abs. 8 Mage & bröstorg), IR-Öga, Lufttub, Dikt, Stridsdolk (Skada 1T6+1), Fotografi, Fickdator

**Mutationer:** Distraktion, Kraftfält (CL 72%), Mental skräck, Själv mord (Ny mutation)

## Medlem i mutantmaffian

STY 15 INT 11 PER 11

SMI 13 STO 14 FYS 16

MST 10

SB +1T4 KP 30

**H. Ben:** 7 **V. Ben:** 7 **H. Arm:** 6

**V. Arm:** 6 **Mage:** 7 **Bröst:** 9

**Huvud:** 6

**Förflyttning:** 29

**Klass:** MM

**Ålder:** 22

**Huvudhand:** Höger

**Väsentliga färdigheter:** Gömma sig 35%, lakttagelseförmåga 40%, Rörliga manövrar 55%, Spåra 25%, Automatvapen 65%, Tvåhands närstridsvapen 70%, Undvika 60%

**Utrustning:** Blyrör (Skada 1T6+1), Uzi (Skada 3T6-1), härdat läderrustning (Abs. 3 Mage, bröstorg & armar)

## Gerald Wayne

STY 10 INT 11 PER 16

SMI 13 STO 11 FYS 12

MST 11

SB 0 KP 23

**H. Ben:** 6 **V. Ben:** 6 **H. Arm:** 5

**V. Arm:** 5 **Mage:** 6 **Bröst:** 8

**Huvud:** 5

**Förflyttning:** 25

**Klass:** NOM

**Ålder:** 23

**Huvudhand:** Höger

**Väsentliga färdigheter:** Fingerfärdighet 40%, Fixare 75%, Förfalskning 60%, lakttagelseförmåga 50%, Övertyga 55%, Obeväpnad strid 25%

**Utrustning:** 200 ED, 2 doser Dormazol



## Mike Flame

STY 10 INT 13 PER 14

SMI 11 STO 11 FYS 12

MST 10

SB 0 KP 23

**H. Ben:** 6 **V. Ben:** 6 **H. Arm:** 5

**V. Arm:** 5 **Mage:** 6 **Bröst:** 8

**Huvud:** 5

**Förflyttning:** 23

**Klass:** NOM

**Ålder:** 25

**Huvudhand:** Höger

**Väsentliga färdigheter:** Fingerfärdighet 50%, Fixare 65%, Förfalskning 60%, Gömma sig 45%, lakttagelseförmåga 60%, Övertyga 50%, Obeväpnad strid 35%

**Utrustning:** 50 ED

## Juana

STY 8 INT 9 PER 15

SMI 13 STO 7 FYS 10

MST 30

SB 0 KP 17

**H. Ben:** 5 **V. Ben:** 5 **H. Arm:** 4

**V. Arm:** 4 **Mage:** 5 **Bröst:** 7

**Huvud:** 4

**Förflyttning:** 23

**Klass:** PSI

**Ålder:** 16

**Huvudhand:** Höger

**Väsentliga färdigheter:** Gömma sig 40%, lakttagelseförmåga 30%, Rörliga manövrar 45%

**Utrustning:** -

**Mutationer:** Distraktion, Illusion, Känsloläsning, Förbränning, Stopp, Psykisk chockvåg (Ny mutation) 80%, Hjärnbelastning (Ny mutation) (CL 75%)

## Mateo

STY 17 INT 14 PER 11

SMI 18 STO 18 FYS 17

MST 19

SB +1T6 KP 35

**H. Ben:** 8 **V. Ben:** 8 **H. Arm:** 7

**V. Arm:** 7 **Mage:** 8 **Bröst:** 10

**Huvud:** 7

**Förflyttning:** 35

**Klass:** PSI

**Ålder:** 40

**Huvudhand:** Dubbelhänt

**Väsentliga färdigheter:** Datorkunskap 45%, Fingerfärdighet 65%, Fixare 70%, Första hjälpen 40%, Gömma sig 80%, lakttagelseförmåga 85%, Markfordon 65%, Rörliga manövrar 75%, Spåra 65%, Övertyga 50%, Automatvapen 70%, Enhands närstridsvapen 90%, Obeväpnad strid 80%, Tvåhands närstridsvapen 90%, Undvika 85%

**Utrustning:** Elektrisk värja (Skada 4T6), Skottsäker väst (Abs. 8 Mage & bröstskog), Polisbricka, Stridsdolk (Skada 1T6+1), 1 000 ED, Kamera, Fotografi, Fickdator.

**Mutationer:** Koncentration (CL 76%), Kraftfält (CL 76%), Mentalt anfall, Regeneration, Självmord (Ny mutation)

## Metropolis

STY 13      INT 9      PER 8  
SMI 11      STO 14      FYS 15  
MST 8  
SB +1T4      KP 29  
**H. Ben: 7      V. Ben: 7      H. Arm: 6**  
**V. Arm: 6      Mage: 7      Bröst: 9**

**Huvud: 6**

**Förflyttning: 26**

**Klass: NOM**

**Ålder: 25**

**Huvudhand: Höger**

**Väsentliga färdigheter:** Fixare 45%, Första hjälpen 30%, Gömma sig 45%, lakttagelseförmåga 60%, Markfordon 50%, Spåra 50%, Enhands närstridsvapen 70%, Obeväpnad strid 60%, Pistol 75%, Undvika 55%

**Utrustning:** KomRadio, laserpistol (Skada 3T6), batong (Skada 1T6+1), ficklampa, handklovar, Stridsuniform mod. Einfach (Abs. Projektivvapen: 5, Energivapen: 1, Närstridsvapen: 3)

## Kravallpolis

STY 15      INT 10      PER 10  
SMI 19      STO 14      FYS 18  
MST 9  
SB +1T4      KP 32  
**H. Ben: 8      V. Ben: 8      H. Arm: 7**  
**V. Arm: 7      Mage: 8      Bröst: 10**

**Huvud: 7**

**Förflyttning: 37**

**Klass: NOM**

**Ålder: 25**

**Huvudhand: Höger**

**Väsentliga färdigheter:** Fixare 65%, Första hjälpen 50%, Gömma sig 40%, lakttagelseförmåga 70%, Markfordon 65%, Spåra 70%, Automatvapen 80%, Enhands närstridsvapen 75%, Obeväpnad strid 70%, Pistol 80%, Undvika 55%

**Utrustning:** KomRadio, Laserpistol FFA Portaif-MF (Skada 5T6), Chockbatong (Skada Spec.) Lätt ballistisk rustning mod. MWG BAL-L (Abs. Projektivvapen: 12. Energivapen: 6, Närstridsvapen: 8)

## Sami Bashir

STY 9      INT 14      PER 11  
SMI 7      STO 10      FYS 11  
MST 17  
SB 0      KP 21  
**H. Ben: 6      V. Ben: 6      H. Arm: 5**  
**V. Arm: 5      Mage: 6      Bröst: 8**

**Huvud: 5**

**Förflyttning: 18**

**Klass: PSI**

**Ålder: 24**

**Huvudhand: Höger**

**Väsentliga färdigheter:** Elektronik 75%, Datorkunskap 80%, Fingerfärdighet 70%, Förfalskning 60%, lakttagelseförmåga 55%, Teknik 75%

**Utrustning: -**

**Mutationer:** Deschiffirering (CL 51%), Kraftfältsavläsning (CL 51%), Mental identifikation

## Galeta

STY 21      INT 15      PER 6  
SMI 11      STO 22      FYS 18  
MST 11  
SB +2T6      KP 40  
**H. Ben:** 9      **V. Ben:** 9      **H. Arm:** 8  
**V. Arm:** 8      **Mage:** 9      **Bröst:** 11

**Huvud:** 8

**Förflyttning:** 29

**Klass:** MM

**Ålder:** 37

**Huvudhand:** Höger

**Väsentliga färdigheter:** Fixare 90%, Förfalskning 65%, lakttagelseförmåga 50%, Rörliga manövrar 60%, Teknik 30%, Övertyga 80%, Automatvapen 65%, Enhands närstridsvapen 85%, Undvika 80%

**Utrustning:** Beretta 92F (Skada 3T6+2), Vibrodolk (Skada 3T6), Härdat läderrustning (Abs. 3 Mage, bröstorg, armar & ben), 1 300 ED

**Mutationer:** Huggtänder (Skada 1T6), Pansarartad hud (Abs. 5), Regeneration

## Justo Esteban

STY 6      INT 18      PER 9  
SMI 8      STO 11      FYS 7  
MST 8  
SB 0      KP 18  
**H. Ben:** 5      **V. Ben:** 5      **H. Arm:** 4  
**V. Arm:** 4      **Mage:** 5      **Bröst:** 7

**Huvud:** 4

**Förflyttning:** 15

**Klass:** NOM

**Ålder:** 17

**Huvudhand:** Höger

**Väsentliga färdigheter:** Elektronik 100%, Datorkunskap 100%, lakttagelseförmåga 50%, Språk 75%, Teknik 85%

**Utrustning:** Fickdator

## Hamnarbetare

STY 14      INT 8      PER 10  
SMI 13      STO 15      FYS 16  
MST 7  
SB +1T4      KP 31  
**H. Ben:** 8      **V. Ben:** 8      **H. Arm:** 7  
**V. Arm:** 7      **Mage:** 8      **Bröst:** 10

**Huvud:** 7

**Förflyttning:** 19

**Klass:** NOM

**Ålder:** 45

**Huvudhand:** Höger

**Väsentliga färdigheter:** Markfordon 60%, Rörliga manövrar 75%, Teknik 80%, Enhands närstridsvapen 50%, Obeväpnad strid 60%

**Utrustning:** Kofot (Skada 1T6+1)

## Gat

STY 15      INT 11      PER 9  
SMI 17      STO 14      FYS 16

MST 10

SB +1T4 KP 30

**H. Ben:** 7 **V. Ben:** 7 **H. Arm:** 6

**V. Arm:** 6 **Mage:** 7 **Bröst:** 9

**Huvud:** 6

**Förflyttning:** 33

**Klass:** MD

**Ålder:** 46

**Huvudhand:** Vänster

**Väsentliga färdigheter:** Markfordon 75%, Rörliga manövrar 80%, Teknik 85%, Enhands närstridsvapen 70%, Obeväpnad strid 70%, Undvika 80%

**Utrustning:** Kofot (Skada 1T6+1), Läderrustning (Abs. 2 Mage & bröstborg), Cybernetisk arm (Ob strid +5)

**Mutationer:** Huggtänder (Skada 1T6), Klor (Skada 1T6 per hand), Snabbhet

## Fångar

STY 12 INT 10 PER 11

SMI 13 STO 11 FYS 10

MST 12

SB 0 KP 21

**H. Ben:** 6 **V. Ben:** 6 **H. Arm:** 5

**V. Arm:** 5 **Mage:** 6 **Bröst:** 8

**Huvud:** 5

**Förflyttning:** 23

**Klass:** NOM

**Ålder:** 35

**Huvudhand:** Höger

**Väsentliga färdigheter:** Fingerfärdighet 55%, Fixare 50%, Gömma sig 45%, lakttagelseförmåga 50%, Rörliga manövrar 45%, Övertyga 55%, Enhands närstridsvapen 60%, Undvika 45%

**Utrustning:** Blyrör (Skada 1T6+1)

## Fångvaktare

STY 13 INT 8 PER 10

SMI 11 STO 15 FYS 15

MST 9

SB +1T4 KP 30

**H. Ben:** 7 **V. Ben:** 7 **H. Arm:** 6

**V. Arm:** 6 **Mage:** 7 **Bröst:** 9

**Huvud:** 6

**Förflyttning:** 26

**Klass:** NOM

**Ålder:** 30

**Huvudhand:** Höger

**Väsentliga färdigheter:** Elektronik 40%, Första hjälpen 35%, lakttagelseförmåga 70%, Markfordon 65%, Rörliga manövrar 40%, Teknik 50%, Automatvapen 70%, Enhands närstridsvapen 85%, Undvika 75%

**Utrustning:** KomRadio, IR-Öga (externt), Sterling (Skada 3T6+1), Batong (Skada 1T6+2), Kravallrustning (Abs. 8)

## Ovidia Lago

STY 16 INT 13 PER 11

SMI 20 STO 16 FYS 18

MST 20

SB +1T6 KP 34

**H. Ben:** 8      **V. Ben:** 8      **H. Arm:** 7

**V. Arm:** 7      **Mage:** 8      **Bröst:** 10

**Huvud:** 7

**Förflyttning:** 46

**Klass:** PSI

**Ålder:** 28

**Huvudhand:** Ambidextriös

**Väsentliga färdigheter:** Datorkunskap 40%,  
Fingerfärdighet 65%, Fixare 70%, Gömma sig  
80%, lakttagelseförmåga 80%, Markfordon 65%,  
Rörliga manövrar 85%, Simma 50%, Spåra 60%,  
Enhands närstridsvapen 100%, Tvåhands  
närstridsvapen 100%, Undvika 95%

**Utrustning:** Vibrosvärd (Skada 5T6), Lätt  
stridsrustning (Abs. 10 Bröstkorg, mage, armar  
& ben), Stridsdolk

**Mutationer:** Fysisk förstärkning (CL 80%),  
Mental skräck, Mentalt anfall, Själv mord (Ny  
mutation)

## Diaz Terencio

STY 9              INT 18              PER 8

SMI 10            STO 11            FYS 7

MST 21

SB 0    KP 18

**H. Ben:** 5      **V. Ben:** 5      **H. Arm:** 4

**V. Arm:** 4      **Mage:** 5      **Bröst:** 7

**Huvud:** 4

**Förflyttning:** 17

**Klass:** PSI

**Ålder:** 61

**Huvudhand:** Höger

**Väsentliga färdigheter:** Elektronik 100%,

Datorkunskap 100%, Fixare 45%,  
lakttagelseförmåga 70%, Markfordon 35%,  
Teknik 100%

**Utrustning:** Stridsdolk

**Mutationer:** Kraftfältsavläsning (CL 63%),  
Magnetesi (CL 42%), Intuition (CL 84%),  
Själv mord (Ny mutation)

## Bronco Sanz

STY 11              INT 17              PER 7

SMI 8              STO 7              FYS 10

MST 19

SB 0    KP 27

**H. Ben:** 7      **V. Ben:** 7      **H. Arm:** 6

**V. Arm:** 6      **Mage:** 7      **Bröst:** 9

**Huvud:** 6

**Förflyttning:** 18

**Klass:** PSI

**Ålder:** 35

**Huvudhand:** Dubbelhänt

**Väsentliga färdigheter:** Datorkunskap 85%,  
Elektronik 90%, lakttagelseförmåga 80%,  
Markfordon 70%, Teknik 95%

**Utrustning:** Stridsdolk

**Mutationer:** Koncentration (CL 76%), Magnetesi  
(CL 38%), Intuition (CL 76%)

## Yasi Fortun

STY 12              INT 18              PER 18

SMI 13            STO 11            FYS 12

MST 22

SB 0    KP 23

**H. Ben:** 6      **V. Ben:** 6      **H. Arm:** 5

**V. Arm:** 5      **Mage:** 6      **Bröst:** 8

**Huvud:** 5

**Förflyttning:** 25

**Klass:** PSI

**Ålder:** 52

**Huvudhand:** Vänster

**Väsentliga färdigheter:** Datorkunskap 65%,  
Fixare 85%, Iakttagelseförmåga 90%,  
Markfordon 60%, Spåra 75%, Teknik 70%,  
Överlevnad 60%, Övertyga 95%

**Utrustning:** Stridsdolk

**Mutationer:** Känsloläsning, Psykometri (CL  
66%), Förbränning , Telepati, Självmord (Ny  
mutation)



# NYA MUTATIONER

I detta äventyr förekommer två stycken nya mutationer som brukas av vissa spelldarpersoner som är PSI-mutanter. När nedan finns beskrivningar av de båda mutationerna. Dessa mutationer kan inte användas av eventuella rollpersoner som spelar PSI-mutanter

## Psykisk chockvåg

Denna mutation är mycket ovanlig, så pass ovanlig att det enda dokumenterade fallet när en PSI-mutant använd den är i fallet Juana. Forskarna på Alpha77 spekulerar i att orsaken till att ingen annan PSI-mutant verkar besitta denna mutation beror på att Juanas mentala styrka är närmast odokumenterat oöverstiglig och att en sådan mutation kräver enorma mentala krafter. Användaren av mutationen skapar en mental chockvåg omkring sig som åmsakar mycket skada på omgivningen. Alla föremål inom radien av tre meter går sönder (även föremål i järn och andra metaller och personer inom denna omgivning slungas 1T6+1 meter bakåt och tar 2T10+5 i skada. Utanför denna radie fram till en radie av sex meter är det 50% chans för alla föremål att förstöras. Personer inom denna omgivning slungas 1T4 meter bakåt och tar 1T10+2 i skada. Utanför denna radie fram till en radie av nio meter går alla bräckliga föremål sönder, såsom glas och porslin. Personer som befinner sig inom denna radie tar 1T8-1 i skada.

## Hjärnbelastning

Denna mutation träder i kraft om mutanten

uppbådar en enorm aggressiv känsla. Om mutanten då koncentrerar sig på en person och sedan utlöser sin känsla i form av ett vrål attackerar motståndarens hjärna av psykiska projektiler. Personen tar då 2T20 skada i huvudet och blöder kraftigt ur ögon, näsborrar, öron och mun. Om KP når 0 exploderar huvudet i en kaskad av blod och hjärnsubstans

## Själv mord

Detta är egentligen ingen mutation per se utan ett sätt att överbelasta sina psykiska krafter till den grad att ens hjärna kokar. Detta leder oavkortat till brukarens död, en död i fruktansvärda plågor. När användaren överbelastar sina krafter på detta sätt blir ögonvitorna blodröda, huden förlorar all färg och blodblandad fradga rinner ur personens mun. Har personen väl börjat göra detta finns inga möjligheter för utomstående att hindra denne. Yasi Fortun upptäckte denna brutala självmordsteknik och har lärt samtliga medlemmar i L'acer Temb e hur man aktiverar den. Medlemmarna i terrororganisationen, fanatiker som de  r, drar sig inte f r att anv nda sig av denna teknik ifall de skulle inf ngas. De d r hellre  n tvingas avsl ja organisationens hemligheter.