



TEQUILA SUNRISE

Detta är scenariot "Tequila sunrise" till Gothcon XXIV.

Dokumentet kan hämtas på: <http://sunrise.ukk.nu/> (lösenord krävs)

Författare:

Markus Borbely (markus@netch.se)

Anders Berg (e95ab@efd.lth.se)

INLEDNING

Detta scenario utspelar sig i en mörk värld. Stämningen i scenariot är dock närmast humoristisk. Det är inte meningen att spelarna efter spelet skall gå ut och fundera över livets stora sanningar eller känna sig deprimerade eller något sådant. Ha så kul du kan och försök att roa spelarna lite också.

SPELETS VÄRLD

Spelet utspelar sig i en okänd (typ New York eller vad du känner för, det spelar mindre roll) storstads mer förslummade delar. Året är 2079. Teknologinivån är väldigt skiftande. För de rika och välbeställda är avancerade livsuppehållande cyberimplantat vardagsmat. Datorerna är ihopkopplade i ett kraftfullt nätverk med ashäftiga grafiska interface och allt annat som hör cyberråldern till. Spelarna kommer antagligen att se väldigt lite av detta. Deras teknologi är mera funktionsinriktad; kan man slå in huvudet på någon med ett avloppsrör så använder man det till det. Gamla kasserade kretskort är utmärkta till takpannor.

Långt borta anar man hur spegelskyskraporna snuddar den rosa och gula himlen. Men här är husen av betong med ventilationstrummor och avloppsrör på utsidan av fasaden. Upprepade ekonomikrascher har skapat en stadsbild där ingen vill bo eller bygga. Tyvärr så har samma krascher effektivt stängt ute en stor del av befolkningen från ett normalt liv. Betongruinerna vimlar av liv som lever på stadens avfall som loppor i pälsen på en hund.

Inspiration till stadsmiljön är Judge Dredd, Batman, the Crow och liknande filmer/serier.

SCENARIOT

Spelarna axlar rollerna av fyra losers i stadens undre värld. Deras gimmick är att de alla skaffat sig cyberimplantat som får dem att likna vampyrer. En av dem är dock en riktig vampyr även om det är en väl förborgad hemlighet. De fyra går mer eller mindre upp i rollen som vampyrer. En av dem är ju tvungen och en annan av dem är så uppe i det att han faktiskt tror att han är en riktig vampyr. När sanningen avslöjas kommer detta som en kалldusch för rollpersonen (och förhoppningsvis spelaren).

Scenariot är ganska enkelt, rollpersonerna vaknar upp efter en hård fest och upptäcker att någon av dem antagligen har ätit upp en flicka som också var på festen.

De är alla väldigt bakfulla och liknande. De som dricker blod är dessutom hungriga.

Därefter går det snabbt upp för dem att den döda flickan har en far som väldigt gärna vill hämnas hennes död på någon. Det är bra om denne någon är den skyldige, men annars duger vem som helst. Rollpersonerna får till soluppgången på sig att bevisa sin oskuld och hitta de som gjorde det.

Rollpersonerna söker upp sina kontakter en efter en men finner att allt bara går åt helvete vad de än tar sig till. Först verkar det som om ”den här kontakten kommer att hjälpa oss”, men de klantar till det och kontakten surnar till rejält. Tillsist lyckas de dock få fram att de skyldiga egentligen är ett annat gäng som har nästan samma gimmick som de själva. De rentvår sina namn när det är bara några minuter kvar av natten. Men när ridån precis skall gå ner och segermusiken spelar blir de utsatta för ett gemensamt anfall av alla som de retat upp under nattens händelser.

En sidohistoria är att en vampyrjägare (nej, inte Buffy) fått upp ett spår efter vampyren i gänget. Han dyker upp på de mest oväntade ställen för att till slut slå till och göra sitt bästa för att avslöja och sätta en påle i bröstet på vampyren.

En annan sidorhistoria är att det vita fåret i gänget, Victor Stark får för sig att det är han som ligger bakom mordet. Det är verkligen inte hans stil.

BEDÖMNING

Detta är ett scenario där vissa utvalda blir belönade med priser! Alla eventuella utmärkelser är individuella. Du får själv avgöra om och vem du vill nominera. Exempel på kategorier att vinna i är:

- Bästa hallucination.
- Bästa dagen-efter-ångest.
- Bästa stunt.
- Bästa vampyr.

Mer om detta och allt annat kommer på genomgången.

WAKE UP, TIME TO DIE!

I en fruktansvärt sönderslagen lägenhet ligger fem personer. En är död. De fyra andra ser också ganska döda ut. De kommer dock att vakna av en sjätte persons skrik inom några minuter. Vi tar en stund till att titta på lägenheten. Det är en trerummare som nyligen har använts till en fest av något slag. Det finns inte längre en hel möbel någonstans. Resterna av en soffa och ett antal stolar ligger utspridda överallt. En mängd plastflaskor ligger kringslängda överallt. En doft av billig sprit, avslagen öl, spyor och något annat oidentifierbart ligger tung överallt.

Väggarna är kletiga av sprayfärg. Tapeterna har slitits ner och här och där blottas en naken betongvägg. I en nedsänkt del av vardagsrummet finns en ansevärd mängd smutsbrunt kleggigt vatten. Där flyter en massa papper, ett otal pappmuggar och ett par kalsonger. Det är inget på TV nu, kanske för att någon har skjutit den med en pistol. Den tidigare ganska fina 72-tummare var upphängd på väggen men hänger nu i olika bitar från sina fästen.

STÄDA?

Det är dags för de första livstecknen. En städerska knuffar upp dörren. Det ligger en kille och snarkar mot den. Hon välter undan honom och tar med en sopsäck in. Killen är helt borta och vaknar inte ens när hon trampar på honom. Städern går in i badrummet. Där får hon syn på den femte och synnerligen döda personen. Tiden står stilla ett par sekunder. Vi tar tillfället i akt och tittar på personen i badkaret.

Det är en ung kvinna. Hon ligger helt naken ser det ut som. Vattnet är svart av blod och når precis upp till hennes navel. Hennes hud är välskött och hon skulle ha blivit mycket vacker om ett par år. Hon har fortfarande lite för barnsliga drag för att vara riktigt kvinnlig. Brösten är små och perfekt rundade, utan tvivel resultatet av dyra plastikoperationer. Halsen är uppsliten på höger sida så att någon som satt på knä bredvid badkaret skulle kunnat ha druckit ur henne när hennes hjärta i desperation pumpade för att förse hennes då drogade hjärna med blod.

Tiden hoppar på spåret igen och städerskans illtjut skär genom tystnaden. Städern vid dörren får ta en spark i revbenen när städerskan av misstag springer in i honom. Hon snubblar men kommer på fötter igen. Hennes skrik tystnar när hon försvinner bort längs korridoren.

VAD HÄNDER... VAR ÄR VI?

Rollpersonerna börjar nu långsamt att vakna. De är alla väldigt bakfulla. Ännu har de inga minnen av festen igår. Det enda de vet nu är att de är i en sönderslagen lägenhet och att någon precis väckte dem genom att skrika väldigt högt och ihållande. Låt dem ta det lugnt och försöka hitta något att dricka. Om de skulle försöka gå ut kommer de att gå förbi den öppna dörren och se liket. När var och en av rollpersonerna ser liket kommer de att få varsin flashback. Berätta vad de ser eller dela ut lapparna. Det Victor ser bör hållas hemligt.

Det man ser om man undersöker liket är:

- Hon är välnärd och har välmanikyrerade händer. Tittar de på sina egna händer och kroppar och jämför så är skillnaden milsvid. Rollpersonerna är avsevärt märkta av livet på gatan.
- Hon är ca 18 till 19 år. Tittar man noga så ser man att hon inte har några ärr från plastikoperationer och att det alltså lär vara hennes riktiga ålder.
- Halsen är upptuggad. Det ser ut att vara ett verk av rovdjurständer. De av rollpersonerna som dricker blod regelbundet kan vittna om att de ser ut som om någon har druckit av henne.
- Övriga iakttagelser som går att göra i lägenheten är att där har varit fest. Flaskor, glas, drinkparasoll osv. talar sitt tydliga språk. Det verkar också som om rollpersonerna är ensamma kvar. En otroligt nog fungerande klocka visar att klockan är ungefär åtta på kvällen. En annan sak som sakta äter sig in i rollpersonernas värkande huvuden är att ljudet av polissirener närmar sig.

SALLY

Sally är en vän till vampyrgänget, och det var hon som arrangerade festen igår kväll. Sally är en transvestit, men efter alla operationer hon (han?) har gått igenom går det inte att se att hon en gång varit man. Hon är 30-35 år, har blekblont lockigt hår och är tämligen vacker. Hon klär sig oftast i färgglada kläder, illblått och chockrosa är hennes favoriter. Sally lever på att fixa fester och har så gjort så länge någon av rollpersonerna känt henne. Hennes fester brukar vara väldigt välbesökta och det räknas lite som status att bli bjuden. Pga. det får Sally ganska mycket gåvor och gentjänster av folk, vilket gör att hon inte behöver någon direkt inkomstkälla. Det ryktas dessutom att hon är tämligen rik, hur hon blev det eller hur mycket sanning som ligger i det vet dock ingen.

För att få reda på vad som hände igår kommer rollpersonerna med största sannolikhet fråga efter någon som minns vad de gjorde igår kväll, eftersom de själva inte minns något. Denna någon är såklart Sally. Skulle de inte fråga så nämn henne i förbifarten så blir de nyfikna.

NUDLAR I MOTOROLJA

Sally brukar vara på ett hak en bit från huset där festen var på förmiddagarna. Stället har inget namn, men kallas allmänt för "hörnan" och ligger inbyggt i hörnet av ett hus. Det består huvudsakligen av en bardisk som sträcker sig runt hörnet av huset. Längs med disken finns det barstolar (fastskruvade i trottoaren). Ägaren är en korean vid namn Suey [Su:ej]. Han är ganska kraftigt byggd, gladlynt och generös. Hans "nudlar i motorolja" är ett välkänt varumärke och faktiskt väldigt goda. ("Motoroljan" är ett gammalt familjerecept på en sås som består mestadels av soja, tång och kokta räkskal)

När rollpersonerna kommer fram sitter Sally på en av barstolarna och äter nudlar och pratar med Suey. Hon är klädd i en blå plastrock, röda lackstövlar, en rosa topp och knälång kjol.

Vid andra änden av baren sitter en polis. Han är mörkhyad, lite småfet och har en polisjacka i skinn. Bredvid honom sitter en liten mörkhårig tjej (12-14 år) med en skateboard lutandes mot sin stol. De äter pommes frites och pratar om något.

Sally välkomnar rollpersonerna och bjuder dem att sätta sig ner. Om hon inte får reda på att de hittat en kvinna död i lägenheten berättar hon följande saker:

- Det var hon som fixade festen

- Det är inte hennes lägenhet, hon fixade den enbart för festens skull
- På frågor om kvinnan säger hon att hon är någon uppsatt persons dotter, hennes sällskap vet hon inget om
- Frågar rollpersonerna mycket om kvinnan, hennes följe eller om de frågar efter andra personer med vampyrtänder blir Sally misstänksam och berättar inget mer förrän de avslöjat att kvinnan är död.

Berättar rollpersonerna om sitt fynd kan hon berätta följande:

- Kvinnan hette Jewel och hennes far är en ökad gangsterboss vid namn Forau [Fa: rau]. Han sysslar mest med smuggling av diverse olagligheter; knark, vapen och liknande.

Berättar de dessutom att hon hade bitmärken och att de tror att de är skyldiga kommer detta fram:

- Forau älskar sin dotter över allt annat, hon är hans ögonsten. Hon var väldigt omtyckt av alla faktiskt. Hennes far blir väldigt arg på folk som försöker skada henne. Det ryktas att när en kille antastat henne på en fest hade Forau sökt upp killen i sitt hem och slagit ihjäl honom med en fyra tum lång svart gummidildo.
- Sally vet att rollpersonerna är oskyldiga! Hon vet nämligen att Jewel levde efter att de däckat, det såg hon. Fast det är klart, hon hade inte full uppsikt över de hela tiden, någon kan ju ha vaknat till...

KAN JAG FÅ EN BAKLUCKA SURPRISE, TACK?

När Sally berättat så mycket kommer mordförsöken mot rollpersonerna börja. Ryktet att Jewel är död har spritt sig och diverse gangsters inom Foraus organisation kommer agera på eget bevåg och försöka hämnas hennes död.

Första attacken sker vid "hörnan" när rollpersonerna pratar med Sally och de berättat att någon bitit ihjäl Jewel.

En stor svart bil kommer med hög fart mot gathörnet där baren ligger. Väl framme i korsningen gör den en "limousinesväng" (en bredsladd där bilen vänder 180

grader), bakluckan far upp och en stor pipa sticker ut. I luckan sitter en dvärg och manövrerar en kulspruta som öppnar eld mot baren. Stora flisor ur bardisken, glassplitter och ett öronbedövande ljud fyller baren. Elden upphör efter ett par sekunder och bilen kör iväg med en rivstart. Självklart skall ingen av rollpersonerna dö (om någon får en småskrämma gör dock inget), men när förvirringen lagt sig upptäcker man att Sally är allvarligt skadad. Hon är bara sekunder från döden och innan hon dör viskar hon i en av rollpersonernas öra:

*"Har hört om ett vampyrgäng till...*host*...de heter...
host...varuuuu...*luften går ur*"*

Vad Sally försöker berätta för rollpersonerna är att hon har hört talas om att det skall finnas ett annat gäng som kör en liknande stil som rollpersonerna. Detta

gänget kallar sig Varulvarna och det är faktiskt de som är skyldiga till dådet.

Oinbjudna kom de till sent till festen, festade runt lite tills en av dem gick överstyr, lockade med Jewel på toaletten och dödade henne. När festen gått såhär långt var alla för onyktra/höga för att märka vad som försiggick, så Varulvarna låste dörren till toaletten och smet därifrån.

När allt lugnat sig, bilen kört iväg och Sally tagit sitt sista andetag kommer snuten fram till rollpersonerna och börjar ställa frågor. Det är mest rutinfrågor och han misstänker de inte för något, men om rollpersonerna svarar konstigt eller kommer med en alltför genomskinlig lögn kan de bli medtagna till stationen för närmare förhör. Meningen är absolut inte att de ska åka fast, utan bara att de skall få svetts lite.

TIGGAREN

Överallt dit rollpersonerna kommer dyker en tiggare upp och ber om pengar. Han har en gråbrun sliten rock, kängor med stora hål, fingervantar med avklippta fingrar och en hålig stickad mössa. Kommer man nära luktar han illa och man ser att han är svart av smuts i ansiktet. Tiggaren ska dyka upp på de mest underliga ställen; kylrummet på restaurangen rollpersonerna flyr genom, toaletten på baren de besöker, bagageluckan på bilen de stjal, garderoben på motellrummet...du fattar säkert.

Tiggaren är egentligen en väldigt duktig vampyrjägare som heter Abraham Van Helsing. Han är ganska gammal och har ägnat hela sitt liv åt att jaga vampyrer och varulvar. För ett tag sen fick han upp ögonen för området där rollpersonerna vistas, och inom kort kunde han fastställa att det var någon i gänget som med största sannolikhet var vampyr. Han har ännu dock inte kunnat bestämma exakt vem av rollpersonerna det är, och därför förföljer han dem för att få den enda riktiga vampyren att avslöja sig. Van Helsing har kommit så långt i sin undersökning att han vet att det är antingen Tristan eller Nos som han söker.

Vid något lämpligt tillfälle kommer tiggaren att ställa rollpersonerna mot väggen och försöka lista ut vem som är vampyren för att sedan döda honom med en påle genom hjärtat. Van Helsing är totalt orädd och skyr inga medel för att nå sitt mål. Detta gör honom

till en väldigt farlig motståndare, men samtidigt tar han onödiga risker ibland. Han är dock inte dummare än att han inser att det skulle vara självmord att ställa en vampyr och hans tre polare mot väggen utan att ha en fördel. Han försöker därför närma sig rollpersonerna när de är försvagade på något sätt. Det finns självklart en hel massa olika variationer på vad det skulle kunna vara, men här kommer ett par:

- Som uppföljning till händelsen Taxi!
- Gänget har delat på sig och Tristan och Nos är ensamma
- Några i gänget har däckat eller är kraftigt drogade av annat än sprit

VAMPIRES IN THE MIST

Om rollpersonerna råkar ut för händelsen Taxi! kan den med fördel användas för att få fram ett möte med Van Helsing. När rollpersonerna vaknar och befinner sig i ångrummet hörs ett tag efter de vaknat till liv att någon närmar sig. Denne någon är Van Helsing som i vanlig ordning följde efter rollpersonerna och nu tänker ta tillfället i akt att ta död på vampyren.

MÖTE MED FIENDEN

När rollpersonerna kommer gåendes på en gata kommer tre stora svarta bilar med hög hastighet från alla håll och omringar dem. Ut från varje bil hoppar två biffar med vapen (stora pistoler och hagelgevär). Utan mer ord än ”håll käft” och ”in i bilen” övermannas rollpersonerna och delas upp i två grupper som förs in i varsin bil och bilarna kör sedan iväg. Skulle någon rollperson göra kraftigt motstånd sövs han med en välplacerad smäll av en kolv i skallen. Under bilfärden säger ingen av kidnapparna någonting. Uppkäftighet och flyktförsök besvaras med en rejäl smäll. Efter en stunds färd stannar bilarna och rollpersonerna förs ut och fram ett tiotal meter där de tvingas ner på knä.

Rollpersonerna befinner sig i en dåligt upplyst lagerlokal, att döma av dofter och ljud belägen något kvarter från hamnen. Det enda ljuset i lokalen kommer från den stora öppna porten som bilarna uppenbarligen kom in genom. Överallt står det lådor, pallar och stora lårar. De sitter uppradade mitt i lokalen, bakom var och en av dem står en kille med en pistol riktad mot deras bakhuvud. Efter en liten stund kommer en bil in genom porten. Det är en tämligen stor, men ganska sliten, vit limousine. Den glider sakta fram och man kan se hur personerna redan på plats sträcker lite på sig. Så fort bilen passerat in under porten börjar den stänga sig med ett gnisslande ljud. Limon stannar, passagerardörren öppnas och en biff kliver ut. Han går fram till bakdörren och öppnar den. Ut ur baksätet kommer en man i en snygg skraddarsydd kostym av senaste snitt (inte för att rollpersonerna vet något om mode, men ändå...). Han är ganska lång (1.88) och ser vältränad ut. Ansiktet är välvårdat, slätrakat och brunbränt. Han har mörkt, nästan svart, kortklippt krulligt hår. Detta är Anton Forau, mannen vars dotter hittades mördad i ett badkar tidigare ikväll.

VI LOVAR, DET VAR INTE VI!

När Forau kommit ut ur bilen känner rollpersonerna hur männen bakom dem trycker pistolerna hårdare i nacken på dem. Forau går sakta fram mot rollpersonerna och väl framme håller han ett tal om hur han inte tolererar att någon skadar någon i hans familj. När någon sen tar livet av hans kära dotter och ögonsten, Jewel, så vet han inte vad han ska göra med den skyldige. Om någon av rollpersonerna är uppkäftig eller säger emot kan de räkna med att få ett avtryck av en pistolmynning i nacken, samt en rejäl snyting av Forau. Om inte rollpersonerna börjar böna för sina liv och förklara att de är oskyldiga kommer Forau ge dem en chans att förklara varför de gjorde det. Om rollpersonerna ändå inte bönar för sina liv och förklarar sin oskuld blir det svårt för dem att klara sig därifrån levande. När rollpersonerna väl berättar vad de vet och bedyrar sin oskuld veknar det till synes så kalla hjärtat på Forau.

”När solen går upp skall ni vara tillbaka här med bevis på er oskuld. Är ni inte det kommer ni få lida helvetets kval, länge, länge”

Han vänder tvärt på klacken och går mot sin limousine. Efter ett par meter hejdar han sig.

”Jag kan tyvärr inte lova att ni går helt fria till soluppgången. Många är väldigt upprörda över det som hänt och det finns folk som inte tvekar för att agera på eget bevåg” säger han med en syrlig, lite bånande ton.

Rollpersonerna dras på fötter och sparkas ut på gatan utanför lagret.

Vad Forau menade med den sista kommentaren var att rollpersonerna med största sannolikhet kommer råka ut för ett antal attacker under nattens gång. Dessa kommer vara av varierande slag, allt från överfall i gränder till MiB (elaka pojkar i svarta kostymer) och förgiftade hamburgare. Låt fantasin flöda. Attackerna kommer främst att vara avsedda att skada rollpersonerna, inte döda dem.

FLASHBACKS

Flashbacks är en lite sidohistoria som kan användas för att ge en liten twist till Victor. Den karakären kan vara lite platt annars.

En lite bihändelse på festen var att man satte en simstimspeleare på Victor när han däckat. Det var varulvarna som gjorde det också. Det var samma disc som gick i repeat ett par varv för att han skulle fatta vinken. Stimdiscen trängde igenom medvetelslösheten och fastnade i Victors undermedvetna. På discen spelas en scen upp som visar hur någon förför, våldtar och äter upp en ung flicka som skulle kunna vara Jewel. Det

hela är mycket vagt, grafiken är medvetet suddig (kan skyllas på drogruset) och känslorna uppförstorade.

Under natten kommer Victor att komma ihåg mer och mer av discen. Ge honom första handouten när han ser liket av Jewel. Ge honom sedan mer lappar vid lämpliga tillfällen. Till exempel när det är viktigt att han är alert och måste handla fort.

Så småningom kommer det dock att komma fram att det bara är drömmar från en simstimdisc. Lämpligtvis kan han tvivla på sig själv ända fram till slutet.

TAXI!

Om rollpersonerna vid något tillfälle tar en taxi, eller behöver komma ur en knipa, så kan den här lite speciella taxin med nummer 52666 komma. Den här händelsen är bra dels för att avvärja rollpersoner som plockat på sig massor med vapen (kanske från händelsen Sitech Corp.), dels fungerar den bra som inledning till mötet med Tiggaren.

Taxin ser ut precis som en helt vanlig taxi, och det är det i princip med. Den största skillnaden att chauffören i den här taxin varken talar dålig engelska, spelar konstig musik eller luktar illa, utan han är en seriemördare. Han plockar upp folk i sin taxi och söver dem med gas (om han anser att de är så många att det behövs). Sedan kör han dem till något öde ställe för att på något intrigant och synnerligen grymt sätt ta livet av dem. När rollpersonerna kliver in i taxin är allt som vanligt, de anger destinationsadressen och taxin kör iväg. Efter ett tag kommer de att kunna höra ett pysande och de känner hur ögonlocken blir tunga. Inom tjugo sekunder har alla somnat, Tristan klarar sig lite längre än de andra, men till slut däckar även han. Alla försök att öppna dörrar, slå sönder fönsterrutor eller dylikt kommer att vara tröstlösa. Dels är de försvagade av gasen, dels är alla utsatta delar i taxin förstärkta. Observera här att man här (som i nästan alla andra länder förutom de nordiska) enbart sitter i baksätet, och en plexiglasruta skiljer passagerarna från chauffören. Det är dock inget problem att få plats fyra stycken i baksätet, speciellt inte när man har dåligt med pengar.

När rollpersonerna vaknar kommer de att befinna sig

på ett mörkt ställe. De står upp, händerna fastlåsta över huvudet med vad som verkar vara en gammalmodig variant av handbojor. Runt midjan är de fastsurrade med en stor kätting. Alla närvarande står uppradade längs en vägg täckt av rostiga rör som går i ett virrvarr. Det är mörkt i rummet, men man kan urskilja stora rör och ledningar som går överallt. Det luktar unket och luften känns fuktig. Rakt framför rollpersonerna, ca två, tre meter, syns den öppna ändan av ett stort rör. Röret är cirka en meter i diameter och det kommer en smal stringa av ånga ur det. Tristan har ett ganska stort sår på sin överarm. Någon har skurit upp huden och karvat ut en bit av benet därunder. Han känner ingen direkt smärta för han har blivit pumpad med smärtstillande sprutor.

Taxichauffören har placerat rollpersonerna i ett litet utrymme under stadens gator (inte långt från deras egna kvarter) där diverse vatten, värme och avloppsledningar möts. Han har skruvat loss ett av de stora rören och vänt det mot rollpersonerna. Han vet nämligen att om exakt fem minuter kommer det automatiska rengöringssystemet köra ett antal kubikmeter vattenånga genom rören. Om rollpersonerna inte kommer lös snarast kommer de alltså bli ångkokta.

Nu kan man antingen hoppa till mötet med Van Helsing (se Tiggaren), eller så får rollpersonerna komma ur knipan på något annat sätt. Hur det går till spelar ingen större roll, låt dem bara komma undan med andan i halsen.

GIRL NATION

Det ligger inga som helst kvinnofientliga åsikter bakom allt detta. Jag är medveten om att vissa detaljer ger en dålig bild av min kvinnosyn med det är tänkt att detta skall vara humor. //Markus

Detta avsnitt var Markus idé från början till slut. Jag har inget med det att göra. //Anders

I ett nergånget och slitet kvarter härskar feminismen. Det är en fristad för radikala feminister med våldstendenser. De ser kvarteret som sitt rike där de stiftar sina egna lagar. Det är inte lika för båda könen som gäller här, männen gör bäst i att hålla sig på mattan. Det sker ganska ofta skärmytslingar mellan flickorna och intilliggande killgäng, men oftast håller flickorna till på sin egen bar. Det är en bar för flickor driven av flickor. Förbipasserande män lämnas oftast ifred så länge de sköter sig. Den som börjar sänka blicken finner sig väldigt snart liggandes i en gränd någonstans med sönderslagna njurar. I övriga delen av kvarteret är de ännu känsligare och de rånar ofta män som går vilse. Kvarteret är i övrigt övergivet och husen rivningsfärdiga utvändigt sett. Ett par gamla bilvrak står och rostar på trottoaren. Ett oljefat står och brinner för sig själv utanför ingången till baren.

De som bor runt omkring vet exakt vilka platser de skall undvika. Faran ligger mest i om man inte är hemma och känner till flickornas lagar.

Så fort man kommer in innanför gränserna för Girl nation blir man observerad och rapporterad. Flickorna vet att ta vara på sig och vara på sin vakt mot inkräktare. De är också intresserade av eventuella rånoffer eller någon att ha lite kul med. Många av dem har bittra erfarenheter av män och tvekar inte att ge igen lite.

SHELLEY'S HOPE

Baren ligger en halvtrappa ner och är huvudsakligen ett stort rektangulärt rum. Längs nästan hela ena väggen sträcker bardisken ut sig. Längst in finns ett litet dansgolv. Bakom ett draperi vid bardisken ligger en liten lägenhet med sovrum, en toalett och ett litet kök. Barens toalett finns alldeles vid ingången och består av några handfat med tillhörande speglar och tre bås med toaletter, ingen ränna här inte! Beroende på tid är här mer eller mindre folk. Toppen är ungefär vid midnatt då här är riktigt trångt. Efter det dalar intensiteten långsamt till tre då ca 10 till 30 uthålliga fortfarande hoppar runt på dansgolvet eller bara sitter i baren och dricker. Ungefär vid sex har

de sista gått hem. Man kan om man sköter sig få öl och sprit att dricka samt oftast lite småvarmt att äta. Det består i toast eller pizzaslice beroende på vilket humör bartendern är på. Man skall dock inte vara förvånad om en toast innehåller riktigt skumma grejor.

SÄKERHET

Flickorna har ständig bevakning över vilka som kommer in längs de vanliga vägarna och vissa ovanliga. Huvudsakligen håller man till i de två hyreshusen som ligger på båda sidor om gatan. Så snart en man kommer över gränsen bestäms om han skall bli lämnad ifred, bli rånad eller ännu värre. Givetvis kan man inte förutsäga om mannen kommer att ofreda någon av flickorna, men gör han det är han fritt byte.

De flesta flickor går omkring med någon form av närstridsvapen, en kniv, kedja, PR-21 (amerikanska polisens batong) eller knogjärn. Stålrör med rostiga bultar, baseballträn i lättkeramer och tyngre kedjor med tyngder finns tillgängligt lite här och där. Ca en av fem har tillgång till ett lätt handeldvapen typ 9mm pistol eller ett avsågat hagelgevär. Det finns även ett pumphagel och en Ak-74. De bärs alltid fullt laddade och av nyktra flickor som är redo att använda dem.

Flickornas stridstaktik förlitar sig mest på oskyldighet. De låter ett eventuellt offer invaggas i säkerhet med falska leende. När de är säkra på total överraskning slår de till, gärna bakifrån. De är inga jätteskickliga slagskämpar men oddsen är alltid på deras sida och en fallen syster får omedelbart uppbackning av tio andra som slåss med järnvilja för att hjälpa henne.

HANDLINGSMÖJLIGHETER

Händelsen Girl nation kan kastas in för att ge en frisk fläkt till handlingen. Den har väldigt lite med handlingen att göra även om den kan fungera som en inkörsport till kloakerna. Så fort rollpersonerna färdas på okänd mark till fots kan de helt plötsligt komma in i ett kvarter fullt med flickor.

Ett exempel på inledning kan vara att rollpersoner helt ovetandes kommer vandrandes genom kvarteret. Utanför baren står ett par flickor som börjar prata med rollpersonerna. De kanske langar över en öl eller två och bjuder in rollpersonerna på baren. Annars kan de lockas med upp på en privat fest. Då kommer det eventuellt inte vara så misstänkt att det bara bor flickor här. Det

hela beror på hur paranoida spelarna är. Känner sig spelarna tveksamma till att följa med kan du alltid jaga på dem med en stor svart bil som närmar sig eller något sånt.

Rollpersonerna kommer antagligen att märkas som farliga när de kommer in på området. Det betyder att de inte kommer att bli rånade i grupp. Man kommer istället att hålla en trevlig fasad utåt och försöka skilja dem åt. En eller eventuellt två väldigt trevliga och begåvade damer försöker dra iväg en ensam rollperson för att oskadliggöra honom. Han finner sig ganska snart vara omhändertagen av vana händer som klär av honom och binder fast honom i sänggaveln. Därefter tar en av flickorna fram en ishacka.

Övriga bör underhållas på ett trevligt sätt. De bör bara bli attackerade om de visar uppenbara prov på bristande respekt för kvinnor. Då slår de till enligt ovan, med bestämdhet, samarbete och överraskning.

Så småningom kommer rollpersonerna att förstå hur det hela hänger ihop. De måste så snabbt som möjligt ta sig fram till sin bundna kompis för att hindra att denne får en ishacka i skallen. Därefter börjar en stor grupp flickor beväpnade med lätta närstridsvapen samlas utanför rummet för att ta hand om rollpersonerna. Nu har man två problem. Det viktigaste är att en mobb på ca femton flickor har en väldigt negativ attityd gentemot rollpersonerna. Det andra problemet är att den tidigare bundna rollpersonen har blivit av med sina kläder.

Vi ger här två skilda handlingsförlopp, ett om rollpersonerna befinner sig i baren och ett om de är medlockade på fest. Båda slutar på samma sätt så det är lätt att hitta på flera varianter.

DJUPA GLAS

Rollpersonerna blir nedlockade eller går kanske själva ner i baren, en återställare är aldrig fel när huvudet spränger. Här underhålls rollpersonerna med biljardspel, dans och (spetsade) drinkar och öl. Personen som lockas iväg kommer att dras in i sovrummet bakom draperiet. Toaletten som inte har en pissränna kan kanske ge svaga associationer om att män inte är så vanliga här. På grund av att endast ett draperi avskiljer lägenheten från baren kommer skrik på hjälp där inifrån med stor sannolikhet höras ut, i alla fall om man har lite övermänskliga förmågor (är vampyr till exempel). När rollpersonerna stormar in i rummet med den fastbundne kompisen bör de snarast barrikadera ingången. I annat fall finns det inom en minut ett gäng arga flickor som kommer in redo att ge dem en rejäl omgång. Enda utvägen är genom ett litet fönster vid taket i köket. Köket har

dessutom en dörr som står emot flickorna någon minut. När man klättrat ut genom fönstret kommer man ut i en gränd.

FESTENS CENTRUM

Rollpersonerna stöter på ett par tjejer som hänger utanför ett hus. De börjar prata med rollpersonerna och försöker efter ett tag få med dem på fest. De använder alla möjliga lögnar och lockelser för att få med sig rollpersonerna till festen. Festen hålls på femte våningen i huset tjejerna står utanför. Följer man med dem upp kommer man fram till en korridor med dörrar till olika lägenheter. En bit ner står det ett gäng flickor utanför en öppen dörr och pratar. Från dörren strömmar det festmusik och man hör folk. Innanför dörren är det full fest. Överallt finns det tjejer som pratar, dricker, röker och har allmänt kul. Den person som lockas iväg tas tvärs över korridoren till dörren mittemot och in i den lägenheten.

Även här finns en chans att vampyren kan lyckas uppfatta skrik från rummet mittemot, men chansen är väldigt liten om han inte står i korridoren. Andra tecken på att något är fel kan vara att någon råkar höra några tjejer som pratar om att "ta dem", "slå till snart" och liknande saker. Någon kan kanske hitta ett litet manifest med titeln "Kvinnans uppgång och mannens fall" eller "En värld utan män – dröm eller verklighet?". När de anar oråd stormar de in till rummet mittemot och frigör kompiserna. Här är det lätt att stänga om sig och dörren håller tjejerna borta en dryg minut. Enda utvägen nu är genom fönstret och nerför (eller uppför om man är korkad) brandstegen. När man klättrat ner för stegen står man i en gränd.

PÅ FLYKT

Bakom några omkullvälta soptunnor ligger en nerslagen man. Han har jeans och en t-shirt med tryck på magen som med stora vänliga bokstäver säger:

*EN KVINNA 10 METER FRÅN SPISEN ÄR
PÅ RYMMEN.*

Det tar ett tag innan flickorna lyckas samla sig för ett större uppbåd. Men med den tröjan kommer man definitivt att bli jagad av de dussintal flickor som hänger utanför baren och alla andra som får syn på en. Att gå naken är nästan lika förolämpande i deras ögon.

Om rollpersonerna börjar slå tillbaka tar det bara ett

par minuter innan ett par flickor med skjutvapen dyker upp. Rollpersonerna blir drivna på flykten. Om det fortfarande inte ger sig utan skjutet tillbaka (om de har skjutvapen) kommer automatvapnen fram. Rollpersonen har ingen chans i det långa loppet. Dock klarar man sig om man flyr tillräckligt långt. Flickorna följer efter ett par kvarter men beger sig ganska snabbt hemåt igen. De vågar sig inte alltför långt bort från hemmet.

Ett utmärkt sätt att automatiskt lotsa handlingen till sekvensen i kloakerna är att rollpersonerna blir inträngda i en gränd utan någon väg ut...förutom den obligatoriska ståldörren som leder neråt och neråt.

Anm: Skulle Nos vara en tjej kan den här scenen bli lite krystad. Flickorna är inte lika aggressiva mot andra tjejer, men någon som umgås med tre män räknas nästan som förrädare ändå.

DOWN UNDER

I kloakerna under staden huserar ett gäng som lämplig nog kallas "Sewer rats". De rör sig i väldigt sällan "över jord", utan tillbringar all sin tid i och kring kloakerna. De har ett väldigt stort kontaktnät och sägs veta allt som händer i de skummare kvarteren av staden.

Rollpersonerna kan komma i kontakt med Sewer rats huvudsakligen på två sätt. Antingen flyr de ner i kloakerna efter händelsen Girl Nation, eller så söker de upp dem för att få information. Det går såklart att hitta på något annat sätt för att skapa kontakt. De två sätten beskrivna ovan skiljer sig lite, men bara i början, sen går de ihop till samma spår.

WE'RE NOT IN KANSAS ANYMORE

Om rollpersonerna träffar på en stor ståldörr under Girl Nation som de går in i så är det hit de kommer.

Dörren är av massivt stål och på insidan finns ett stor cirkulärt vred som man kan vrida på för att låsa den. Det finns inte en chans att tjejerna skall kunna ta sig igenom den. Dörren leder in till en betongkorridor som via trappor sakta ringlar sig neråt. Det enda ljuset här är brandgula nödljus som sitter i taket med jämna mellanrum. Temperaturen är inte speciellt hög, man kan känna huden knöttra sig och en kal, lite instängd och unken doft finns ständigt närvarande i luften. Efter att ha vandrat ett tag kommer man till ett litet rum som slutar i ännu en ståldörr, dock betydligt tunnare den här gången. På andra sidan dörren breder kloaken ut sig.

Nu vet man antingen att man letar efter någon, eller så irrar man bara runt. Kontentan blir densamma, efter en stund träffar man på en man i kloakerna. Sökte

man honom förklarar man sitt ärende, gjorde man inte det erbjuder han dem vägen ut mot att de gör honom en tjänst. Går de med på det tar han med dem till högkvarteret, om inte kommer de att irra i en timme innan de stöter på honom igen och får samma erbjudande.

KÄNNINGAR I KLOAKEN

Andra sättet att träffa kloakgänget är att <någon> utnyttjar sin kontakt hos dem. De stämmer då träff på "det vanliga stället", varvid rollpersonerna knatar iväg till en öde gränd och kliver ner i ett brunnslock.

Nere i kloaken därunder väntar kontakten som tar dem med till deras högkvarter.

SEWER RATS

När man kommer ner i kloakerna är det första som slår en stanken. Det luktar obeskrivligt, filterpluggar eller avrivna tygbitar eller dylikt i näsborrarna är att rekommendera. Kloaken består av ett stort runt rör, med gångbroar av järn längs väggarna. Då och då delar sig kloaken och ibland finns det broar som förbinder de två sidorna av kloakröret. På sina ställen finns även stora cirkulära rum där massor av rör slutar och vatten samlas i en damm i mitten. Runt cirkelns periferi går det gångbroar och även stegar till rör på olika nivåer.

Rollpersonerna leds genom kloakerna en bra stund innan de kommer till ett smalare rör som är upplyst med riktiga lampor i taket och där två personer står vakt. De går in röret som efter en sväng mynnar ut

i en stor cirkulär sal. Rummet är upplyst med ett par stora strålkastare, i övrigt kommer ljuset från facklor och brinnande oljefat som står lite här och där. Golvplan är nästan helt täckt av vad som vid en första blick verkar vara bråte. När man närmar sig ser man dock att det är boningar konstruerade av korrigerad plåt, gamla bildelar...ja allt möjligt.

Rollpersonerna leds genom rummet till motsatta sidan och ett större skjul som faktiskt påminner om ett hus. Där inne får de träffa ledaren för gänget, Gordon Payne. Han sitter på golvet bakom ett lågt bord och röker en stor vattenpipa. Till skillnad från de flesta andra gängmedlemmarna har han inte slitna bruna och gröna kläder i lager på lager, utan faktiskt en tämligen välvårdad kostym, dock av väldigt gammalt och omodernt snitt. Han är en normalbyggd vit man i sina 30, har ett par dagars skäggstubb och mörkrött fett och slitet hår. Han verkar vara något under medellängd, men det är svårt att veta när han sitter ner.

GENTJÄNSTER

Oberoende av hur rollpersonerna kom hit kan han ge dem information om vem som mördade Jewel. Han är dock inte villig att ge den ifrån sig gratis, utan vill att rollpersonerna gör honom en tjänst. Tjänsten består i att ta sig till en postbox, hämta ett paket och lämna det till en kille. Killen heter Max Swartz och beskrivs som en ganska kort men muskulös rastafari med en stor färgglad jamaica-randig mössa. Han bor på en båt nere i en av småbåtshamnarna. När de lämnat paketet till Max skall de få ett annat litet paket tillbaka. Detta skall de ta med tillbaka hit och då får de informationen om vem som utförde mordet. Om rollpersonerna accepterar uppdraget kommer de få en guide som visar dem till en

uppgång inte långt från postboxen. De beordrar komma tillbaka till samma ställe när de bytt paket.

Att hämta paketet är inga problem (de har fått nyckel till boxen) och att hitta båten i hamnen är inte heller några problem. På båten hälsas de av en ganska kortväxt men muskulös rastafari som presenterar sig som Max Swartz. De bjuds ner i båten, bytet sker och de kan glada gå därifrån. Vad rollpersonerna inte vet är att det inte var Max utan bara någon som liknade honom och de har nu fått ett paket med någon som inte är det Gordon Payne väntar sig få. Egentligen skall paketet innehålla en disk med information om ett visst företags skumraskaffärer, men nu innehåller den ett program som ritar stora gula smileys på skärmen.

När rollpersonerna återvänder till Gordon och lämnar över disken kommer han att precis hinna berätta för dem att det var Varulvarna som utförde mordet innan det börjar hända saker på hans dator. Nu är det bara full flykt som gäller! Med gängmedlemmar i hasorna flyr rollpersonerna genom kloakerna. Efter ett tag ser de en kostym stå på en bro en bit bort. Han rättar till slipsen och försvinner bort över bron in i en sidogång. Förföljarna kommer närmare och enda flyktvägen nu är antingen att gå in där kostymen kom ifrån eller följa efter honom. I vilket fall som kommer de komma till en återvändsgränd (om de förföljer kostymen kommer de inte se honom utan efter ett vägval hamna i återvändsgränden). Till en början verkar de fast i gränden. Sen upptäcker någon att det finns en dörr längst in. Det verkar vara en hissdörr! Med hundra arga gängmedlemmar på väg att stöta in i gränden finns det inte mycket till val. Fortsätt nu läsa vid Sitech Corporation.

SITECH CORPORATION (WEILAND YUTANI)

Hissen har heltäckningsmatta och är 3x5 meter (ganska rejäl alltså). Dörren är just nu spärrad av en balk. När man drar undan balken glider dörrarna igen med ett väsande och hissen sätter sig mjukt i rörelse uppåt. En vänlig och inställsam kvinnoröst säger genom högtalaren:

Returning to floor 142. The trip will take approximately four minutes.

Det finns inga synliga luckor i taket. Det går heller inte heller att slå sönder taket (eller golvet) på något sätt. Man blir tvungen att vackert vänta till hissen är framme och dörren glider upp. Kontrollpanelen är endast en kortterminal. Egentligen styrs hissen med röstkommando men rollpersonerna har inte de röstkoder som krävs för att ge hissen order. Ett dylikt försök ger bara som svar: "Access denied."

När hissen stannar öppnas dörrarna och man kommer ut i ett nyrenoverat kontorslandskap. Det är heltäckningsmattor, äkta krukväxter, skrivbord med terminaler och så vidare. Eftersom det är mitt i natten är lokalerna så gott som helt tomma och de flesta lampor är nersläckta. Det enda ljuset är blått nattljus som ger hela stället en kall och steril känsla. Allt är väldigt rent och väldoftande, till skillnad från kloakerna.

Sitech Corporation genomgår för tillfället ett ägarskifte och byter under tiden namn till Weiland Yutani. De arbetar med försvarskontrakt för militären, forskningsområdet är väldigt hightech och vapeninriktat. Enstaka prototyper av vapen, granater och utrustning sitter utställda i montrar här och där. Vapnen fungerar inte men ser hightech ut. Just nu har företaget ett litet problem. En okänd ras som påträffats ute i rymden har precis blivit infångad och fraktas i en låda till staden. Den har dock fastnat i tullen och väntar på inspektion. Det är av yttersta vikt att lådan undkommer tullen som säkert inte uppskattar att man tar in främmande varelser i staden.

Det syns ingenstans att de har med Weiland Yutani att göra förutom på ammunitionsaskarna de får ut (se nedan).

MR SUMITO

Den overallklädd som de tidigare såg i kloakerna heter Mr Sumito och håller en viktig position inom företagets säkerhetsavdelning. Han är i kloakerna för att slutföra inhyrningen av fyra shadowrunners som skall hjälpa företaget ur knipan. Han hade givetvis planerat att ta

hissen tillbaka. När nu rollpersonerna snodde den mitt framför näsan på honom blir han mäkta förgrymmad. Han blir nu tvungen att ta sig ut på gatan och in genom huvudingången. Med sig har han fyra hårda killar från kloakgänget. Det tar dock ett par minuter innan de kommer upp så rollpersonerna bör ha gott om tid att sylta in sig i företagets affärer. Det faktum att en massa folk väntar på fyra shadowrunners underlättar också.

NI FYRA!

Efter att rollpersonerna spankulerat omkring i kontorslandskapet ett par minuter kommer de att upptäckas och tas med för genomgång. All personal tror att rollpersonerna är de fyra shadowrunners som de hyrt in. Vid lämpligt tillfälle träffar de en sekreterare, en vakt och en operationsansvarig som tar sig an rollpersonerna. De tre verkar inte ett dugg förvånade utan snarare stressade. Rollpersonerna blir innan de hinner blinka tilldelade passerkort (som fungerar i hissarna). Vakten och sekreteraren försvinner sedan iväg. Den operationsansvarige som ser väldigt militärisk ut kommenderar iväg dem med bestämd röst:

"Jag heter Larry och jag är ansvarig för operationen. Vi är redan efter tidsplanen. Dra inte benen efter er. Först blir det genomgång, sedan utrustning. Nej förresten, det blir samtidigt. Vi kan inte bli mer sena än vi redan är. Jag hoppas att Herr Sumito har informerat er om vikten av ert uppdrag och tidspressen vi befinner oss under."

GENOMGÅNG

Rollpersonerna slussas in i ett trevligt fikarum. De blir serverade kaffe av sekreteraren de tidigare mötte. En projektor börjar visa kartor och skisser. Man börjar även prata om ingångar och utgångar i ett rasande tempo. Om någon rollperson verkar ge sken av att inte hänga med på genomgången får de en åthutning. Om dem visar att de verkligen inte fattar något av det här blir det plötsligt helt tyst. Larry tar tillslut till orda:

"Jag trodde att Sumito hade pratat med er om det här. Ni skall hämta den här: från tullens lager innan de undersöker vår låda och upptäcker den lilla gullegrisen."

Han klickar fram en väl igenkännbar bild på en Alien.

Samtidigt med genomgången får de ut varsin hög med utrustning. Det är:

- en maskinpistol med ljuddämpare
- ammunition med Weiland Yutanis logo på
- ett par ljusförstärkande glasögon
- ett paket med sprängämne med magnet på, inklusive fjärrkontroll
- en rökgranat
- en chockgranat

VAD GÖR NI HÄR?

Vid en lagom tidpunkt då de hunnit stoppa på sig lite utrustning och undra lite över uppdraget kommer Mr Sumito och fyra shadowrunners att äntra scenen. Om rollpersonerna avslöjar sig frivilligt genom att vara alltför oförstående kan de dyka upp tidigare.

Så snart de inser att de är avslöjade har de ca tre sekunder på sig att handla innan Larry fattar hur det hela hänger ihop och börjar mangla dem med sin pistol.

Alla vet nu att rollpersonerna vet för mycket. Om man skall ro den här operationen i land (som i princip alla närvarandes karriärer hänger på) så måste rollpersonerna tystas. Det utbryter en vild strid i fikarummet.

NER OCH UT

Hur rollpersonerna tar sig ut kan varierar väldigt mycket. I hastigheten hinner ingen spärra deras passerkort så de kan fritt använda hissarna (har man passerkort får man hjälp med röstkommando). De kan även använda en lite mer exotisk variant. Den kloke tänker dock mer än en gång innan de kastar sig nedåt längs lufttrummor då de är ca 300 meter upp i luften. Annat sätt än hiss tar väldigt lång tid.

På ca 4 minuter har hela byggnaden försatts i beredskap. Det smartaste är nog att ta sig ner i garaget och sno en bil som man kan fly i. Använder man en dator kan man lätt kolla kartor och liknande. Detta går också att göra i de väggterminaler som finns utplacerade lite här och var.

En alternativ scen (som används vid tex tidspress) är en Matrixscen där striden utbryter först i foajen med marmoväggar och marmorpelare.

HARRY

Harry Lonsdale är en kille som har ett finger med i många skumma affärer i den här delen av stan. Rollpersonerna känner honom som deras hälare, han brukar köpa bilstereos och liknande av dem. Om inte rollpersonerna tar kontakt med Harry för att få hjälp kommer han ringa Viktor och fråga om de inte kan fixa en bilstereo till honom eller något liknande. Om de på telefon frågar Harry om han vet något om nattens händelser kommer han att säga att han kan höra sig för lite och berätta vad han hittat när de träffas. De stämmer möte på det vanliga stället, en bar som heter "Scrumpy Jack". Den ligger en bit ifrån var rollpersonerna befinner sig nu, så de bestämmer mötet om en kvart. På väg till mötet blir rollpersonerna försenade på något sätt, trafik om de åker bil, mordförsök eller något annat. När de kommer inom synhåll för baren kommer de se att där står tre-fyra polisbilar och en piketbuss utanför. Där är en massa folk, framför allt en massa poliser; det verkar som om det är en razzia på gång. När rollpersonerna står där på behörigt avstånd och tittar på ser de hur

Harry släpas ut från baren och förs mot piketbussen. Just då vänder han sig mot rollpersonerna och får syn på dem. Man ser hur det svartnar framför ögonen och han vrålar:

"Jag ska allt fixa er för det här, jävla tjallarsvin!!!"

Det finns inte mycket rollpersonerna kan göra åt situationen, de får finna sig i att Harry tror att de satte dit honom och ett antal andra. Vi vet ju att sanningen är den att det var ett tillslag som polisen planerat länge, och det faktum att Harry råkade vara där var bara en slump. Han kommer att bli frisläppt inom några timmar, och då kommer han uppsöka rollpersonerna. Lite mer om det står i "The End".

ÖGA MOT ÖGA

När rollpersonerna till slut får reda på att det var Varulvarna som mördade Jewel återstår bara att söka upp dem.

Rollpersonerna får på något sätt reda på att Varulvarna brukar hålla till på ett ställe som heter Metallic Nights. Det är en slags nattklubb för slödder. Den ligger belägen i en stor före detta industrilokal i utkanten av ett industriområde inte långt från rollpersonernas hemtrakter. Byggnaden omgärdas av tre meter höga dubbla stängsel och en stor port verkar vara enda vägen in. Överallt finns det tämligen tungt beväpnade vakter. Vid ingången till lokalen står det också vakter, men till skillnad från de flesta andra nattklubbar kollar de inte efter vapen eller dylikt. Vakterna här är bara till för att kontrollera att inga poliser kommer in. När man närmar sig ser man stora strålkastare riktade mot himlen och ner på området innanför stängslet där folk parkerar sina bilar lite hur som helst. Med jättelika bokstäver i neon står det Metallic Nights på fasaden. Inne i lokalen är det fullt ös. Överallt ser man folk som dansar, super, slåss eller hånglar. Laser- och ljusshower, rökmaskiner, dansare i burar hängandes i taket... här finns det mesta. Musiken som spelas är tung och hård fast med medryckande beats.

Att hitta Varulvarna bland att folket här är ingen lätt match. Att gå runt och ställa frågor om ett gäng och var de kan befinna sig kan dessutom sluta i katastrof om folk börjar misstänka att man är snut, och det händer lätt att folk misstänker sånt här. Hur spelarna hittar Varulvarna spelar ingen större roll, kanske rollpersonerna sätter sig i ett bås. Då hör de efter en stund hur någon i båset bredvid skryter om ”den där bruden jag käkade igår”. Eller de kanske stöter på varandra på dansgolvet, eller så kanske rollpersonerna får ett tips om att de håller till i en van på parkeringen... När de väl träffas kommer Varulvarna (som är tre stycken) bli tämligen förvånade och inte göra något enormt motstånd. De är inte beväpnade för tillfället, och om man skrämmer dem genom att skada/döda någon av dem kommer de göra vad man ber dem om. Genom att fråga ut Varulvarna och eventuellt hota och skrämma dem lite kommer de erkänna dådet. Han som gjorde det kommer bli jävligt skraj och be och böna att de inte lämnar över honom till brudens farsa. Han erbjuder i princip allt han äger och har (vilket i och för sig inte är särskilt mycket) för att slippa. Om rollpersonerna inte är totalt korkade kommer de inte lyssna på honom utan ta med honom för att möta Forau.

THE END (IN I SOLUPPGÅNGEN)

När rollpersonerna fått tag på den skyldiga varulven återstår bara att ta med honom till lagerlokalen för att träffa Forau. Vid det här laget återstår inte mycket av natten och det är bråttom av flera anledningar. Dels vill de inte komma för sent till mötet med Forau, och dels vill Tristan inte vara ute när solen går upp. När de kommer till lagret skall det inte vara många minuter kvar till soluppgången. I lagret väntar Forau med ett antal busar. När den skyldiga varulven konfronteras med Forau brister han och börjar böna för sitt liv för allt han är värd. Med en diskret huvudrörelse beordrar Forau några av sina män att föra undan den skyldige. Utan den minsta ursäkt ber han sen rollpersonerna avlägsna sig. Nu låter du antingen rollpersonerna gå därifrån och komma helskinnade undan, eller så väljer du följande slutscen:

Rollpersonerna går ut ur lagret och man kan ana att dagens första solstrålar inte är långt borta. Antagligen har de bråttom därifrån, i alla fall borde Tristan ha det. På väg från lagret dyker det upp två bilar som stannar en bit från rollpersonerna. Ur den ena kliver Harry, och

han verkar inte glad. Ett antal skjutglada busar kommer ut ur bilarna och rollpersonerna flyr hals över huvud runt ett hörn. Där lyfts ett par gatlock och ett par gängmedlemmar från Sewer Rats sticker upp huvudet och får syn på de redan flyende rollpersonerna. I nästa sekund får de syn på två vans med Sitech Corporations logga på. Hur det slutar lämnas till fantasin.

HANDOUTS

Gör som du vill med handoutsen. Klipp dem i bitar och dela ut dem eller berätta vad som står på dem.

WAKE UP, TIME TO DIE!

Victor Stark Du kommer plötsligt ihåg flickan i badkaret. Det måste vara från kvällen innan. Du kommer ihåg hur du tar två drinkar från en bricka och ger den ena till henne. Ni ser varandra i ögonen och verkar inte lägga märke till festen runt omkring er. De män hon kom hit med syns inte till just nu. Blodet pumpar i dina ådror. Det är verkligen en helvetisk huvudvärk du har. När du tar dig för pannan försvinner synen.

Eddie Fox Du kommer ihåg en lustig dröm från inatt när du ser flickan i badkaret. Hon var drottning över en massa utomjordingar som kommit för att bjuda alla jordbor på riktiga drinkar, och tunga droger.

Tristan Delaque Du kommer ihåg flickan i badkaret från gårdagskvällen (eller när det nu var). Hon kom in i sällskap med en äldre man. De verkade båda bevakade av fyra kraftiga män i mörka kostymer. Paret gjorde sken av att vara ganska viktiga.

Nos Feratu Du kommer ihåg flickan i badkaret från gårdagskvällen (eller när det nu var). Hon kom in i sällskap med en äldre man. De verkade båda bevakade av fyra kraftiga män i mörka kostymer. Paret gjorde sken av att vara ganska viktiga.

NÅGOT SENARE VID DEN FÖRSTA VÅLDSAMMA HÄNDELSEN (VICTOR STARK)

Du får återigen en flashback från festen. Du har tryckt upp flickan mot en vägg och bitit henne lätt i halsen. Inte så att blodet flödar, bara en liten droppe. Hon vrider sig av lust och trycker sig mot dig. När du ser blodet tänder du verkligen. Men just nu vänder det sig i magen på dig av äckel. Gjorde du detta?

Först väller olustkänslorna upp, sedan kommer bilderna. Du är övrsköld av blod, flickan stirrar ut i luften med tomma ögon. Blodet pumpar inte längre ur hennes ådror. Du har magen full av blod och är trevlig mätt.

EDDIE, BLANDADE HÄNDELSE (OM INTE HAN SJÄLV ÄR TILLRÄCKLIGT PÅHITTIG)

En uteliggare tar plötsligt fram en sub-meson-kommunikator och skickar ett meddelande till en arme av filtsulor som bereder sig på att ta över universum. De är grupperade i en bar som ligger runt hörnet.

Aha, nu verkar du ha kommit på något. Det går linjer efter alla som är ute och går. Det gäller att inte trassla in sig i något. Går man runt varandra blir det knutar. Det är inte bra. Om man hoppar blir det uppehåll i tråden. Hoppar man över någon annans snöre blir det ingen knut. Det är för övrigt jävligt korkat att gå runt lyckstolpar och så.

En grupp Nakna Glödlampor svävar med sin små jetpacks och handhållna Rhinemetall Railguns ner mot gatan. De verkar vara kul typer. Ganska orealistiskt faktiskt, men kul.